

## PENGUNAAN MEDIA BERMAIN BALOK GUNA MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

Itryah<sup>1</sup>, Dea Pertiwi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma  
e-mail: itryah@binadarma.ac.id<sup>1</sup>, deaprtwii2002@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstrak

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir dari semua mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dia lihat antara mereka dengar dan seolah-olah tidak pernah berhenti belajar. Sebagian masyarakat banyak yang belum memahami apa sesungguhnya pendidik Taman Kanak-kanak itu, ada yang menyamakannya dengan PAUD. metode yang digunakan yaitu dengan wawancara dan observasi serta menggunakan media balok. hasil pengabdian Masyarakat ini bahwa program yang direncanakan dan dirancang yaitu penggunaan media bermain balok guna meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak berjalan sesuai yang diinginkan dari anak di TK Utama Aisyiyah Palembang juga bisa mendapatkan peningkatan dalam perkembangan kognitif dengan bermain balok. Program berjalan dengan lancar sesuai dengan penulis diinginkan

**Kata kunci:** TK Utama Aisyiyah Palembang, Perkembangan Kognitif, Media Balok

### Abstract

Children are individuals who are undergoing a process of development that is very rapid and very fundamental for the next life. Children have their own world and character that is much different from adults, they are very active, dynamic, enthusiastic, and almost all of them have a great curiosity about what they see between what they hear and as if they never stop learning. Some people do not understand what kindergarten educators really are, some equate it with PAUD. the method used is by interview and observation and using block media. the results of this community service are that the program planned and designed, namely the use of playing block media to improve aspects of children's cognitive development, goes as desired from children in Aisyiyah Palembang Primary Kindergarten can also get an increase in cognitive development by playing blocks. The program runs smoothly according to the author's wishes.

**Keywords:** Aisyiyah Palembang Primary Kindergarten, Cognitive Development, Block Media

### PENDAHULUAN

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir dari semua mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dia lihat antara mereka dengar dan seolah-olah tidak pernah berhenti belajar. Sebagian masyarakat banyak yang belum memahami apa sesungguhnya pendidik Taman Kanak-kanak itu, ada yang menyamakannya dengan PAUD. Tetapi sebenarnya TK bukan PAUD, begitu juga sebaliknya seperti yang diasumsikan sebagian kita selama ini.

Pendidikan Taman Kanak-kanak yang sering disebut TK merupakan salah satu bentuk PAUD. Pendidikan anak usia dini yang memiliki peran penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan jembatan antar lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Taman Kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal, sebagai mana dinyatakan dalam Undangundang Sistem pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal28 yang menyatakan: "Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat.

Taman Kanak-kanak adalah jenjang pendidikan formal pertama yang memasuki anak usia 4-6 tahun, sampai memasuki pendidikan dasar. Menurut Peraturan Pemerintah nomor 27 tahun 1990, tentang pendidikanprasekolah BAB I pasal 1 disebutkan.

Pendidikan Prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar “ Berdasarkan hal tersebut maka pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan tingkat penalaran anak didik serta perkembangan selanjutnya.

Pendidikan Taman Kanak – Kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai sifat – sifat alami anak, oleh karena itu maka pendidikan taman kanak – kanak harus memberi peluang agar anak – anak dapat berkembang seluruh aspek kepribadiannya melalui proses bermain, Bermain merupakan prinsip yang melekat pada kondrat anak.

Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan yang sangat Komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berfikir, seperti kemampuan mengingat, bernalar, berimajinasi dan kreatifitas. Menurut teori piaget, perkembangan kognitif anak usia dasar berada pada dua fase, yaitu pertama fase operasional konkret (7 – 11 tahun) adalah fase dimana anak sudah dapat memfungsikan akal nya untuk berfikir logis, rasional dan objektif tetapi terhadap objek yang bersifat konkret. Kedua fase operasional formal (11 – 12 tahun ke atas) adalah fase dimana anak sudah dapat memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi (hipotesis) dan sesuatu bersifat abstrak. Kendati berada pada fase yang sama, perkembangan kognitif anak memiliki perbedaan disetiap tingkatan usianya yang sangat penting dipahami khususnya dalam lingkup pendidikan (Bujuri, 2018).

Salah satu untuk media yang meningkatkan kognitif anak adalah media balok, dimana konsep belajar dengan media balok adalah sebagai permainan sehingga anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan daya imajinasinya. Media balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat atau kubus. Perkembangannya, sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu, sebagai bahan digunakan, karton, busa, karet, dan sebagainya. Anak- anak suka menumpuk balok atau menggabungkan balok untuk memuaskan imajinasinya akan sebuah bentuk. Beberapa jenis balok yang digunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok lego dan balok lainnya. Melalui media balok anak dapat mengenal bentuk benda, ukuran, serta dapat membedakan berbagai macam warna benda sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang dan meningkat sesuai dengan indikator. Media balok ini diharapkan dapat menyajikan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Bermain balok dapat meningkatkan perkembangan fisik dan motorik anak, baik motorik kasar maupun motorik halus. Sebagai contoh, dengan bermain balok, anak mengembangkan koordinasi mata-tangan, dimana anak mengambil, mengangkat, memindahkan balok dari satu tempat ke tempat lain, sehingga menguatkan tangan, jari-jari, maupun kaki anak. Bermain balok juga melatih anak meningkatkan konsentrasi atau perhatian saat membangun balok, serta meningkatkan kemampuan dan kesadaran spasial pada anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama kegiatan magang yaitu 1 bulan dari tanggal 19 april 2024 sampai dengan 20 mei 2024 di TK AISYIYAH PALEMBANG, bahwa terdapat beberapa anak didik yang masih mengalami kesulitan pada aspek kognitif yaitu dalam hal berpikir dan memecahkan masalah. Diantaranya adalah: anak belom mampu mengelompokkan atau memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai dengan pasangannya, menyusun puzzle, menyebutkan bilangan 1-10, dan menyebutkan 4 bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi Panjang

Hal tersebut terlihat pada saat kegiatan proses pembelajaran. Setelah diamati, penyebab dari pembelajaran yang tidak efektif tersebut karena kegiatan dikelas masih berorientasi pada guru, Sementara itu, penggunaan alat permainan edukatif kurang optimal sehingga proses pembelajaran yang dilakukan kurang menarik perhatian anak.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan usaha dari guru selaku pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang semenarik mungkin dengan berbagai aktivitas belajar sambil bermain dan mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang mengutamakan keaktifan pada diri anak, sehingga mampu mengembangkan kemampuannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan balok adalah sebuah alat permainan yang dapat dimainkan anak usia dini dalam membantu anak untuk mengembangkan kemampuan motoric dan kognitif anak sesuai dengan tahap usianya

## METODE

Metode Kegiatan di TK TK Utama Aisyiyah Palembang menggunakan metode observasi dan wawancara dilakukan untuk melihat apakah yang cocok diberikan pembelajaran kepada anak, dan dilanjutkan dengan wawancara bersama guru, untuk mengetahui pembelajaran apa yang masih kurang pada TK Utama Aisyiyah Palembang untuk mengembangkan aspek perkembangan kognit dan dilanjutkan dengan menggunakan media balok yang berisi gambar- gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. media balok yang digunakan tersebut dapat menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk mengembangkan kognitif yang diinginkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan selama magang di TK Utama Aisyiyah Palembang penulis menjadi pendamping guru untuk pelaksanaan pembelajaran dan juga selama kegiatan magang berlangsung penulis juga membantu hal lainnya.

Kegiatan bermain balok ini dilakukan selama 5 hari, yang mana dalam satu hari terdapat satu sesi, yang dilakukan pada tanggal 27 - 31 mei 2024. Kegiatan ini dilakukan pada saat setelah jam makan berakhir, pada pukul 10.30 wib – 11.00 wib. Kegiatan ini dilakukan kepada seluruh anak 1 kelas yang berjumlah 8 orang, tetapi subjek yang penulis ambil sangat menonjol dari pada yang lain, karna subjek sangat terlihat tidak dapat bermain balok bahkan mengenal nama dan bentuk balok.

Memberikan anak – anak permainan berupa permainan balok sebanyak 8 orang anak, 7 anak diantaranya sudah mampu bermain balok bahkan sudah memahami nama balok dan bentuk balok tersebut. Anak – anak mengetahui ketika diberikan instruksi atau pertanyaan mengenai balok dan bentuk balok, namun ada 1 anak yang menarik untuk di perhatikan karna anak tersebut tidak dapat mengikuti instruksi dan lambat untuk merespon penulis.

Tujuan penulis memilih AN, AN Nampak masih belum mampu didalam bermain balok. Karna AN selama pembelajaran dari observasi yang sudah dilakukan oleh penulis, AN kurang dalam memperhatikan pembelajaran yang dilakukan, dan juga AN mudah pelupa, ketika AN di berikan tugas baik menghitung maupun mengingat AN selalu lama dalam mengerjakan tugas dan akhirnya dibantu untuk menyelesaikan tugasnya.

Subjek yang ikut pelaksanaan bermain balok adalah anak yang berusia 4-5 tahun, yang diambil dari kelas A di TK utama aisyiyah Palembang. Penulis memilih AN dikarenakan sesuai dengan kriteria usia anak pada perkembangan kognitif (Pra Operasional),

Dapat dilihat pada tabel 1. Tahap pra operasional dimana pada tahap ini anak – anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengingat dan berimajinasi.

Tabel 1. tahapan operasional perkembangan anak

Tahap	Masa	Umur	Karakteristik
1	Sensori motor	0-2 tahun	Perkembangan skema melalui refleksi untuk mengetahui duianya. Mencapai kemampuan dalam meresepsikan ketetapan dalam objek
2	Praoperasional	2-7 tahun	Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, Bahasa, dan peniruan
3	Operasional konkrit	7-11 tahun	Kemampuan untuk mampu mengurutkan objek sesuai dengan bentuk, ukuran serta ciri lainnya. Mulai mempertimbangkan aspek-aspek dari permasalahan hingga mampu memecahkannya
4	Operasional formal	11-dewasa	Berpikir secara abstrak serta mampu menalar lebih logis. Memiliki kemampuan untuk menarik kesimpulan dari informasi yang didapatkan

Pada tahap pengumpulan data awal penulis meminta waktu kepada guru untuk membawa AN ke ruangan terpisah guna memainkan balok yang ada. Agar tidak terjadi gangguan dari anak lain, dan juga agar membuat AN menjadi lebih fokus dan memahami sampai mana kemampuan yang sudah dikuasai AN.

Kegiatan permainan balok dilakukan dengan cara menaruh semua balok di dalam wadah dan kemudian AN memilih mana balok yang sesuai instruksi penulis. sebelum melakukan program AN mengetahui nama berbagai macam balok, tetapi AN tidak ingat bentuk balok yang sesuai dengan namanya. AN pada saat bermain balok AN hanya melempar balok - balok tersebut setelah 5 menit AN merasa bosan lalu mencari permainan lainnya.

Pada jadwal pertemuan penulis memberikan waktu bermain balok kepada AN selama 30 menit dihari pertama, Dan penulis mengurangi 5 menit perhari selama kegiatan bermain balok dilakukan. Hal itu dilakukan untuk melihat bagaimana perkembangan AN.

Pada Pertemuan Hari ke 1 AN masih belum paham bagaimana bentuk balok yang sudah disebutkan. AN sering mengambil balok secara asal dan menganggap bahwa itu balok yang dimaksud padahal ia salah, AN berulang kali meminta untuk dibantu dan diarahkan mana balok yang sesuai dengan yang telah disebutkan. AN juga mengalihkan fokusnya ke mainan lain yang ada disekitar ruangan.

Pada Pertemuan Hari ke 2, AN mulai belajar untuk memilih sendiri mana balok yang sesuai dengan yang disebutkan dan masih sering meminta bantuan penulis untuk membantunya. Tetapi pada hari ke2 ini AN sedikit ada perkembangan dengan waktu sebelumnya dalam memilih bantu balok.

Pada Pertemuan Hari ke 3, AN terlihat lebih bersemangat dalam memilih balok yang sudah disebutkan, bahkan AN sendiri yang meminta untuk cepat bermain balok. Peningkatan sangat terlihat dari waktu dihari sebelumnya, pada hari ke tiga ini AN lebih cepat dalam menemukan balok sesuai dengan nama balok tersebut, dan dihari ke tiga ini AN tidak meminta bantuan kepada penulis.

Pada Pertemuan Hari ke 4. AN mengalami peningkatan yang sangat bagus, ia mulai lebih cepat dari waktu sebelumnya dalam memilih balok yang sesuai dengan disebutkan, AN juga terlihat menggabungkan balok balok tersebut menjadi sebuah bangunan.

Pada Pertemuan hari ke 5, AN terlihat peningkatan dari segi waktu yang sangat jauh lebih cepat dari sebelumnya, AN juga tidak sama sekali meminta bantuan kepada penulis, ia juga mengerti dengan bentuk bentuk balok yang sudah disebutkan. Dan AN juga bersemangat dalam memilih balok dan setelah selesai ia juga memainkan balok – balok tersebut. Dan juga setelah selesai bermain ia membereskannya sendiri dan menaruh wadah yang berisi balok – balok tersebut ditempat sebelumnya.

Dari hasil yang didapatkan terdapat perkembangan yang terjadi secara signifikan, subjek bermain balok selama 5 hari berturut – turut AN mampu mengingat bagaimana nama, bentuk, dan rupa balok yang benar, dihari terakhir juga AN bisa menggabungkan balok menjadi sebuah bentuk yang benar dan sesuai dengan kreasinya, Dapat dilihat pada penggunaan balok sebagai salah satu aspek perkembangan kognitif (Pra Operasional). selama masa pembelajaran juga setelah bermain balok AN menjadi mudah mengingat pelajaran yang dipelajarinya, dan AN lebih bersemangat untuk memecahkan masalah pembelajaran seperti menghitung angka, dan mengingat nama – nama warna dalam Bahasa Inggris yang sebelumnya AN belum hafal dan lainnya.

Hasil dari keseluruhan anak, setelah diberikan kegiatan bermain balok, anak – anak jadi lebih aktif dalam pembelajaran, dan daya ingat anak – anak juga lebih baik dari sebelum kegiatan bermain balok. Anak – anak juga lebih baik dalam berkomunikasi diantara sesama teman sekelas, dan mampu dalam menyelesaikan masalah.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa program yang direncanakan dan dirancang yaitu penggunaan media bermain balok guna meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak berjalan sesuai yang diinginkan dari anak di TK Utama Aisyiyah Palembang juga bisa mendapatkan peningkatan dalam perkembangan kognitif dengan bermain balok. Program berjalan dengan lancar sesuai dengan penulis diinginkan.

## **SARAN**

Saran untuk selanjutnya adalah untuk melakukan program dengan lebih banyak anak – anak lainnya, agar bisa semakin terlihat manfaat bermain balok untuk aspek perkembangan kognitif dan juga bisa terlihat banyak hasil dan manfaat lainnya

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Utama Aisyiyah Palembang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan pengabdian masyarakat

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aslindah, A. (2018). Upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan media balok di TK Alifea Samarinda. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini*, Maret, 3(01).
- Astuti, R. D. (2018). Pengaruh penggunaan media balok cuisenaire terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B di TK Nusa Indah Bulutengger Sekaran Lamongan. *INOVATIF: Jurnal penelitian pendidikan, agama, dan kebudayaan*, 4(2), 92-114.
- Ernitasari, E. P., & Rakimahwati, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Balok terhadap Pengenalan Konsep Matematika Berbasis Seriasi pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 221-227.
- Hendayani, Y., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). Upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui media balok bergambar di tkip assalaam kota tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 48-60.
- Hidayana, D., & Purnamasari, D. A. F. (2023). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok di TK PGRI Al Hidayah. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 62-68.
- Hidayana, D., Izzah, I., & Kiromi, I. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok pada Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 5(2), 1097-1104.
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan media pembelajaran plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 199-208.
- LESTARI, P. M. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN TK KESUMA SEGALAMIDER BANDAR LAMPUNG.
- Pasiakan, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Operasi Pengurangan Melalui Penggunaan Media Balok Cuisenaire pada Anak Tunagrahita Kelas III di SLB Negeri 1 Gowa.
- Sa'adah, L., & Mufid, A. (2022). Implementasi model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan kognitif anak. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 3(1), 215-228.
- Sandyprihati, D., Rasmani, U. E. E., & Hafidah, R. (2021). The Efektivitas Penggunaan Media Balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 69-74.
- Sujadi, U. (2013). PENGGUNAAN MEDIA BALOK BERJENJANG DALAM PEMBELAJARAN SENAM KESEIMBANGAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI KARANGTEJO TAHUN 2012. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(7).
- Sundulusi, C., & Fahmi, A. I. (2023). PENGGUNAAN MEDIA BALOK ANGKA DALAM PENINGKATAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD KENANGA. *Plamboyan Edu*, 1(3), 220-231.