

Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Pembelajaran Balok Di Kelompok B TKIT Tunas Mulia

Yeni Muslimatun¹, Rusmayadi², Faliha Mahnur³

¹TKIT Tunas Mulia, ^{2,3}Universitas Negeri Makassar

¹yenimuslimatun33@gmail.com, ²rusmayadi@unm.ac.id, ³faliha.mahnur@rumahbelajar.id

Abstrak

Abstrak. Kegiatan penelitian pembelajaran yang dilakukan di TKIT Tunas Mulia ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media balok. Subyek yang diteliti adalah kelompok B yang berjumlah 16 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Metode yang digunakan adalah tanya jawab, demonstrasi dan pemberian tugas, instrument penilaian yang digunakan adalah ceklis, observasi dan hasil karya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif pada anak melalui media balok, hal ini dapat dilihat pada prasiklus anak belum tampak kreatif, pada siklus I meningkat menjadi baik dan pada siklus II semakin baik, Langkah-langkah yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dengan media menggunakan balok yaitu anak dikenalkan bentuk-bentuk balok, besar kecil, tinggi rendah, panjang pendek, dan mencipta atau berkreasi dari balok dan membangun dengan balok menggunakan asesoris. Kemudian anak mengkomunikasikan hasil kreasi yang dibuat kepada teman-temannya.

Abstract. This learning research activity conducted at TKIT Tunas Mulia aims to improve children's cognitive abilities through building with beams. The subjects studied were group B which amounted to 16 children consisting of 9 boys and 7 girls. Each cycle consists of planning, execution, observation and reflection. The methods used are Q&A, demonstration and assignment, assessment instruments used are cheques, observations and results. The results showed an increase in cognitive ability in children through building with beams, this can be seen in pracycle children are quite creative, in cycle I increases to good and In cycle II the better, steps are taken to improve cognitive ability by building using beams, namely children introduced the shapes of blocks, small large, low height, short length, counting several blocks and creating with beams using accessories. Then the child communicates the creations made to his friends.

Kata Kunci : Kemampuan kognitif, Media pembelajaran balok

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak pada masa usia dini merupakan suatu hal yang sangat penting dimana anak adalah pembelajar aktif, memiliki rasa ingin tau tinggi dan sedang

menjalani proses perkembangan yang pesat serta fundamental bagi kehidupan selanjutnya, untuk itu penting mendapatkan perhatian dari semua pihak yang bertanggungjawab terhadap tumbuh kembang anak, terutama orang tua dan guru.

Guru Anak Usia Dini merupakan sumber daya manusia yang punya peranan penting bagi anak usia dini, karena proses untuk membentuk pribadi yang berkualitas di sekolah dilakukan guru, maka guru merupakan ujung tombak utama. Hal ini relevan dengan permendikbud nomor 15 tahun 2018 pasal 1 bahwa: "guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, Pendidikan dasar, dan Pendidikan menengah".

Saat ini keprofesionalan guru dituntut untuk memberikan proses pembelajaran yang baik dan maksimal terhadap anak didik. Dalam memfasilitasi belajar anak didik, guru harus memahami apa saja yang perlu dipelajari anak. Materi belajar yang perlu diberikan dan diperoleh anak dan dapat disampaikan melalui aktivitas belajar harian. Hal ini sangat jelas bahwa guru harus dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Materi belajar sesuai dengan muatan kurikulum 2013 PAUD yang berisi program-program pengembangan, yang terdiri atas: 1) Program pengembangan nilai agama dan moral, 2) Program pengembangan fisik motorik, 3) Program pengembangan kognitif, 4) Program pengembangan Bahasa, 5) Program pengembangan sosial emosional, 6) Program pengembangan seni.

Pada peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada aspek kognitif di usia 5-6 tahun diantaranya Anak Mengenal benda berdasarkan fungsi. Mengetahui konsep banyak dan sedikit, Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran,

Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran.

Dalam proses pembelajaran anak usia dini guru harus menggunakan berbagai media yang menarik bagi anak, salah satunya seperti media permainan balok, dengan balok tersebut anak akan merasa senang sehingga mereka menyenangi kegiatan yang diberikan oleh gurunya. Hal ini akan meningkatkan dorongan atau motivasi anak untuk bermain sambil belajar sehingga pada akhirnya mereka dapat menguasai konsep bentuk, ukuran, warna dan lain-lain. Dengan demikian akan terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak untuk mengingat berbagai konsep bentuk, ukuran dan warna.

Salah satu kemampuan yang sedang berkembang saat usia Taman Kanak-Kanak adalah kognitif. Menurut Alfred Binet potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif manusia harus dimengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok, terutama pemahaman penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut kemampuan berbahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik.

Menurut Froebel, bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan.

Menurut Rothemberg, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Media diartikan Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm,1977). Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan Pendidikan (Mayke Sugianto, T. 1995)

Penelitian yang telah dilakukan oleh

Masruroh (2019) hubungan media balok dengan kognitif sangat erat kaitannya dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media balok anak mampu mengingat dan berpikir dari pengalaman-pengalaman yang dialaminya serta mampu mengenal ukuran, warna dan berbagai bentuk. Dari kegiatan-kegiatan yang anak alami dalam bermain dengan menggunakan media balok anak akan mengenal ukuran, bentuk, warna sehingga akan mudah tercapai perkembangan kognitif anak usia dini.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Yeni Trianingsih, Syah Khalif Alam (2020) bermain berdasarkan pada tahap-tahap perkembangan kognitif, yaitu sensori motor, pra operasional, operasi konkrit dan operasi formal. Selain itu mempunyai kekuatan kognitif, bermain dapat menaikkan struktur mental melalui tanda-tanda (sign) dan alat-alat (tools) yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan berpikir. Berpikir kreatif anak-anak dapat distimulasi misalnya dengan media pembelajaran balok.

Adapun permasalahan yang terjadi pada kelompok B di TKIT Tunas Mulia dalam kemampuan berkreasi dengan balok masih rendah. Rendahnya kemampuan tersebut dikarenakan :1) Peserta didik di kelompok B belum mampu mengenali bentuk balok (segitiga, lingkaran, persegi Panjang, silinder) berdasarkan bentuk dan ukurannya. 2) Peserta didik belum mampu berkreasi membuat berbagai bangunan dengan balok 3) Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada untuk mengenalkan bentuk, ukuran dan stimulasi berkeaktifitas dan mencipta bentuk dari balok ataupun membangun dengan balok.

Penting adanya Stimulasi anak Usia 5-6 tahun di TKIT Tunas Mulia, Untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya melalui bermain dan berkreasi menggunakan balok. Adapun pembelajaran bermain membangun dengan menggunakan balok adalah : 1) Mengenal dan mengetahui bentuk dan ukuran berdasarkan besar kecil, panjang pendek dan tinggi rendah balok 2)

Mengelompokkan benda sesuai bentuknya.3) Mampu mencipta sesuai ide atau gagasannya Merujuk pada paparan diatas, maka untuk meningkatkan kreatifitas dalam pengembangan kemampuan kognitif di TKIT Tunas Mulia kelompok B guru menggunakan Media balok, untuk melatih dan menstimulasi agar anak terbiasa bekerja secara kreatif sesuai ide atau gagasannya.

2. METODE

Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B di TKIT Tunas Mulia dengan jumlah sebanyak 16 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan Observasi dan dokumentasi hasil karya anak. Adapun proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:1) Perencanaan. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini diantaranya: a) Penyusunan rencana yang diawali dengan observasi mengenai kemampuan peserta didik dalam mencipta, berkreasi atau membangun melalui media balok. b) Merumuskan rencana tindakan yang akan dilakukan, dengan mempertimbangkan keadaan dan suasana. 2) Pelaksanaan dan pengamatan. Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran mencipta, berkreasi ataupun membangun dengan media balok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berkeaktifitas.

Pada tahap pengamatan, peneliti mengamati jalannya kegiatan pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penerapan pendekatan; 3) Refleksi. Refleksi adalah kegiatan merenung atau mengingat dan menghuung-hubungkan kinerja mengajar yang telah, sedang, atau akan terjadi dalam pembelajaran. Refleksi dilakukan sebelum melakukan penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran sebelum melaksanakan perbaikan. Dan Refleksi dilakukan juga setiap setelah melaksanakan

kegiatan perbaikan untuk menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam pembelajaran berikutnya berdasarkan masukan dari teman sejawat untuk perbaikan selanjutnya. Tujuan dari refleksi adalah untuk menyadari kekuatan dan kelemahan yang dimiliki guru dalam kegiatan pengembangan yang dikelolanya. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk merencanakan perubahan atau perbaikan yang dilakukan dalam pembelajaran. Adapun yang menjadi pertimbangan untuk merefleksi adalah hasil pengamatan proses pembelajaran dan diskusi dengan teman sejawat

Data yang diperoleh dari pelaksanaan dan pengamatan dikumpulkan dan dianalisis sehingga diperoleh kesimpulan tentang berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan penerapan pembelajaran membangun dengan media balok. Kekurangan, kelebihan, dan hasil yang diperoleh pada siklus 1 ini dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus II. Sebelum mengadakan penelitian lebih lanjut, peneliti mengadakan observasi yang disebut dengan Prasiklus sebelum Siklus I dan Siklus II. Pada Prasiklus ini peneliti menggunakan gambar balok dan bermain mencipta atau membangun dengan balok. Namun media ini hasilnya kurang optimal karena penggunaan media kurang optimal dan kurang menarik bagi anak. Berangkat dari sini peneliti mencoba media pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan untuk anak usia 5-6 tahun yaitu dengan menggunakan media balok langsung dan dilengkapi dengan asesorisnya yaitu, miniature binatang, kerikil, pohon-pohonan, plastisin dan rumput-rumputan. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan balok dan asesoris diperoleh hasilnya. Dan Pada siklus II dengan skenario menggunakan media balok langsung dan dilengkapi dengan asesorisnya yaitu, miniature binatang, kerikil, pohon-pohonan, plastisin dan rumput-rumputan dan diberikan orang-orangan juga alas karpet untuk membangun atau berkreaitivitas.

Berdasarkan hasil Prasiklus, Siklus I dan Siklus II yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh data kemampuan kognitif anak kelompok B TKIT Tunas Mulia.

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dilakukan analisis persentase, dengan rumus sebagai berikut :

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai Persen yang dicari .

R : Skor mentah

SM : Skor maksimum ideal (Purwanto Ngalim, 2010)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum pelaksanaan tindakan penelitian adalah mengetahui kondisi awal anak dengan melakukan observasi awal atau prasiklus. Kegiatan prasiklus dilakukan pada Jumat 22 Februari 2019. Hal yang diamati dalam prasiklus ini adalah kemampuan mengenal bentuk dan kreativitas mencipta bentuk atau membangun dari media balok pada anak kelompok B. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, guru dalam mengajarkan mengenal bentuk-bentuk balok menggunakan media gambar.

Guru mengajak anak untuk bersama-sama menyebutkan bentuk balok apa yang ada pada gambar dan anak membangun kandang sapi namun guru masih cenderung banyak mengarahkan anak. Anak terlihat bosan dan guru tidak dapat mengetahui pasti apakah semua anak mengetahui bentuk-bentuk balok yang ditunjukkan oleh guru atau hanya ikut temannya dalam menjawab. Hasil observasi kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk balok dan berkreaitivitas pada prasiklus kelompok B usia 5-6 tahun di TKIT Tunas Mulia yang dilakukan dengan media awal yang digunakan adalah gambar balok dan berkreaitivitas dengan balok yang masih kurang optimal.

Tabel 1. Hasil pengamatan pra siklus

No	Jumlah siswa	Kategori
1	8 Anak	Mulai Berkembang
2	6 Anak	Berkembang Sesuai Harapan
3	2 Anak	Berkembang Sangat Baik

Pada Prasiklus ini didapatkan data, banyak peserta didik 16 anak, dari 16 anak yang masuk kategori mulai berkembang ada 8 anak yaitu anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi dengan stimulan dan bimbingan guru. Berkembang sesuai harapan ada 6 anak yaitu anak yang mampu memecahkan masalahnya sendiri dan berkembang sangat baik ada 2 anak yaitu anak yang memecahkan masalahnya sendiri dan dapat membantu temannya.

Pada Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2019, dengan skenario perbaikan guru yaitu menyiapkan media dan alat yang akan digunakan pembelajaran, guru mengkondisikan anak, guru memperlihatkan bentuk-bentuk balok secara langsung dan melakukan tanya jawab, guru memberikan satu contoh membuat kreasi dari balok dan asesorisnya, guru memberikan waktu anak untuk bertanya dan kemudian anak diberikan waktu untuk melakukan kegiatan bermain kreatif dengan balok. Setelah anak melakukan kegiatan didapatkan data seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil pengamatan siklus I

No	Jumlah siswa	Kategori
1	4 Anak	Mulai Berkembang
2	8 Anak	Berkembang Sesuai Harapan
3	4 Anak	Berkembang Sangat Baik

Pada siklus 1 ini banyak peserta 16 anak yang masuk kategori mulai berkembang ada 4 anak, yaitu anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi dengan stimulant dan bimbingan guru. Berkembang sesuai harapan ada 8 anak anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi dan yang Berkembang Sangat Baik ada 4 anak yaitu anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi dan dapat membantu temannya.

Pada siklus II pada tanggal 5 Maret 2019, guru membuat skenario perbaikan yaitu menyiapkan media dan alat yang akan digunakan pembelajaran, guru mengkondisikan anak, guru memperlihatkan bentuk-bentuk balok secara langsung dan melakukan tanya jawab, guru memberikan satu contoh membuat kreasi dari balok dan asesorisnya, guru memberikan waktu anak untuk bertanya dan kemudian anak diberikan waktu untuk melakukan kegiatan bermain kreatif atupun mencipta dengan balok. Setelah anak melakukan kegiatan pembelajaran didapatkan data seperti terlihat pada tabel 3

Tabel 3. Hasil pengamatan siklus II

No	Jumlah siswa	Kategori
1	0 Anak	Mulai Berkembang
2	9 Anak	Berkembang Sesuai Harapan
3	7 Anak	Berkembang Sangat Baik

Pada siklus II ini jumlah peserta didik ada 16 anak, dari 16 anak yang masuk kategori mulai berkembang tidak ada, berkembang sesuai harapan ada 9 anak yaitu anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi dan yang berkembang sangat baik ada 7 anak, yaitu anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi dan dapat membantu temannya.

Jika dibuat tabel prosentase dari prasiklus siklus I dan Siklus II, maka diperoleh angka seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil pengamatan pra siklus, siklus I dan siklus II

No	Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Mulai Berkembang	50%	25%	0%
2	Berkembang Sesuai Harapan	37,5%	50%	56,25%
3	Berkembang Sangat Baik	12,5%	25%	43,75%

Pada tabel diatas dapat dibaca bahwa setiap siklus perbaikan ada hasil yang dapat dikatakan meningkat.

Pembahasan

Kondisi prasiklus pada aspek pengembangan kognitif, jumlah anak prasiklus yaitu 16 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar pada saat prasiklus tingkat kemampuan kognitif belum baik, anak masih setengah dari jumlah siswa yang mulai berkembang, ini artinya menjadi motivasi besar bagi guru untuk mengadakan perbaikan pembelajaran.

Pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan melalui kreasi mencipta dan membangun melalui media balok anak menjadi senang dan terjadi peningkatan pada perkembangan kognitifnya. Prestasi belajar anak pada prasiklus masih ada 50% yang mulai berkembang, untuk yang berkembang sesuai harapan ada 37,5% dan ada 12,5% yang berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan belum terselesaikan dengan baik, hal ini dikarenakan pemahaman anak terhadap balok dan berkeaktifitasnya belum terstimulasi dengan optimal. Seperti yang dikemukakan oleh Alfred Binet bahwa potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Perwujudan potensi kognitif manusia harus dimengerti sebagai suatu aktivitas atau perilaku kognitif yang pokok, terutama pemahaman penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut kemampuan berbahasa maupun yang menyangkut kemampuan motorik. Dengan hasil pengamatan yang dilakukan kemudian peneliti melakukan refleksi dan

Pada siklus I ada peningkatan dari prasiklus anak sudah mulai muncul kemampuan mencipta dan berkreasi yaitu yang masuk kategori anak Mulai Berkembang menjadi turun menjadi 25%, artinya anak yang mendapat bimbingan guru dalam menyelesaikan tugas berkeaktifitas dengan balok menjadi semakin sedikit yang semula 8 anak menjadi 4 anak. dan anak yang Berkembang Sesuai Harapan yaitu

meningkat menjadi 50% hal ini meningkat karena anak yang semakin mandiri menyelesaikan tugas membuat kreasi dari balok semakin bertambah banyak yang semula 6 anak menjadi 8 anak. Dan yang semula Berkembang Sesuai Harapan meningkat menjadi anak yang Berkembang sangat Baik 25%, ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan menggunakan balok dapat menjadi stimulasi bagi anak pada kemampuan kognitifnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Froebel bahwa bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan.

Pada siklus II hasil pembelajaran berkeaktifitas mencipta ataupun membangun dari balok, berkembang sesuai harapan ada 9 anak yaitu anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi dan yang berkembang sangat baik ada 7 anak, yaitu anak mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi dan dapat membantu temannya. Pada siklus II ini mengalami peningkatan yang sangat baik, yang ditunjukkan pada kegiatan dengan kategori mulai berkembang tidak ada, ini artinya guru sudah tidak membimbing secara khusus pada anak tertentu, guru sudah bisa menstimulasi anak berfikir dan bekerja kreatif dalam pembelajaran dengan menggunakan media balok.

Seperti penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yeni Trianingsih, Syah Khalif Alam (2020) bermain berdasarkan pada tahap-tahap perkembangan kognitif, yaitu sensori motor, pra operasional, operasi konkret dan operasi formal. Selain itu mempunyai kekuatan kognitif, bermain dapat menaikkan struktur mental melalui tanda-tanda (sign) dan alat-alat (tools) yang kemudian menaikkan perkembangan bahasa dan berpikir. Berpikir kreatif anak-anak dapat distimulasi misalnya dengan media pembelajaran balok.

Banyak faktor yang dapat menentukan anak itu dapat mengembangkan keaktifitasnya secara optimal dalam proses

pembelajaran, media balok hanya satu bagian kecil yang bisa untuk berkontribusi memunculkan sebuah karya atau kreativitas anak. Agar kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam melaksanakan pembelajaran, seorang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif dan kreatif dalam suasana belajar yang menyenangkan, menghargai minat maupun gagasan-gagasan yang muncul dari anak. Guru memberikan kesempatan yang sebanyak mungkin untuk berperan serta dalam menentukan pilihan atau membuat karya-karya yang hebat.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari program pengembangan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah, mengelompokkan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Pada klasifikasi pengembangan kognitif bermain balok masuk pada pengembangan geometri, Kemampuan geometri berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Kemampuan yang dikembangkan antara lain:

- a. Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- b. Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- c. Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah.
- d. Mengukur benda secara sederhana.
- e. Mengerti dan menggunakan Bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi rendah, Panjang-pendek dan sebagainya.
- f. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri
- g. Menyebutkan benda-benda yang ada dikelas sesuai bentuk geometri.
- h. Mencontoh bentuk-bentuk geometri

- i. Menyebutkan, menunjukkan dan mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segiempat.
- j. Menyusun Menara dari delapan kubus.
- k. Mengenal ukuran Panjang, berat dan isi
- l. Meniru pola dengan empat kubus.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran melalui media balok berhasil meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun, Hal ini dibuktikan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak yang telah dilakukan perbaikan dengan 2 siklus. Dengan refleksi kemudian guru membuat skenario perbaikan yaitu menyiapkan media dan alat yang akan digunakan pembelajaran, guru mengkondisikan anak, guru memperlihatkan bentuk-bentuk balok secara langsung dan melakukan tanya jawab, guru memberikan satu contoh membuat kreasi dari balok dan asesornya. Guru memberikan waktu kepada anak untuk bertanya dan kemudian anak diberikan waktu untuk melakukan kegiatan bermain kreatif dengan media pembelajaran balok.

Guru yang menyajikan pembelajaran menarik maka anak menanggapi dengan senang hati, Ketika guru memberikan stimulan yang lebih menarik dari yang sebelumnya maka anak menanggapi dengan antusias dan kemampuan pada aspek kognif bisa berkembang sesuai dengan target tingkat pencapaian perkembangan anak pada usianya. Model pembelajaran yang berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berfikir dari anak serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan.

Saran

Guru TK diharapkan terus mengikuti perkembangan dunia Pendidikan Anak Usia Dini, karena ketika guru memahami dunia pendidikan terkini guru dapat merancang kegiatan-kegiatan yang sesuai karakteristik

anak di abad 21 ini. Meskipun anak itu mempunyai irama perkembangan yang berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, kreativitas, kematangan emosi, jasmani, maupun sosialnya. Namun setiap anak mempunyai kemampuan unggul dalam dirinya, disinilah anak memerlukan program yang mampu membuka kapasitasnya melalui pembelajaran yang lebih bermakna.

Guru harus terampil menggunakan media pembelajaran ataupun APE yang dimiliki di sekolahnya dan di lingkungan sekolahnya, hal ini untuk mengembangkan potensi dasar anak agar anak tidak kehilangan kesempatan dan momentum penting dalam hidupnya

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung selesainya penelitian ini. Ucapan terima kasih kepada Bapak Dr. Rusmayadi, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing dalam kegiatan PPL PPG Dalam jabatan 2021 angkatan 4, Kepada Ibu Faliha Mahnur, S.Pd., M.Pd selaku guru pamong kegiatan PPL PPG Dalam jabatan 2021 angkatan 4 Universitas Negeri Makassar dukungan, bimbingan, motivasi dan bantuannya, Kepala Ibu Kepala Sekolah TKIT Tunas Mulia wonosari Ibu Widarsih S.Pd yang telah memberikan ijin untuk penelitian dan juga teman-teman seperjuangan serta support dari berbagai pihak yang bersifat moral maupun material yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga Allah SWT yang membalas semua kebaikan yang telah saya dapatkan. Dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi diri saya dan orang lain.

REFERENSI

Masruroh, 2019. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Balok Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT Mawar 01 AR-Rahman*

Surabaya. Universitas Norotama Surabaya (UNNAR) Journals

Departemen Pendidikan Nasional. 2007, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta

Kementrian Pendidkan Nasional. 2010. *Pembinaan Standarisasi, Tingkat Pecapaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta

Purwanto Ngalim. 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka

Yeni. T, Syah K. A. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif (berfikir Kreatif) Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Balok Studi Quasi Pada Kelompok B*. Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)

Zaman Badru, dkk. 2014. *Media dan Sumber Belajar TK*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.