

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Perkembangan Kognitif

##### 2.1.1 Pengertian Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses berfikir seseorang untuk menghubungkan, mempertimbangkan menilai dari suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan perkembangan kognitif tersebut adalah mengelompokkan benda yang memiliki persamaan ukuran, warna dan mencocokkan segitiga lingkaran, segiempat serta mengenali dan menghitung angka dari 1 sampai 20.

Perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun, menurut Permen 137 tahun 2014 bahwasannya standar tingkat pencapaian perkembangan anak sebagai berikut :

**Tabel 2.1. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak**

No	Anak Usia	Capaian Perkembangan anak
1	0-1 tahun	-Mengenal benda -Mengenal bentuk
3	2-3 tahun	-Mampu mengelompokkan benda yang sejenis -Mampu membedakan bentuk lingkaran, segi tiga, segi empat -Memahami simbol angka dan maknanya -Memahami konsep ukuran besar kecil
4	3-4 tahun	-Menempatkan benda dari urutan ukuran paling kecil sampai yang paling besar -Mampu mengurutkan angka 1-10 -Mampu membedakan warna, merah, hijau, kuning, hitam dll -Mengenal konsep banyak/sedikit -Menggambar/membentuk kotruksi dengan mendiskripsikan sesuatu yang spesifik
5	4-5 tahun	-Mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran -Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 fariasi -Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC mengulangnya Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna

Beberapa ahli dari bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat.

Gardner dan Munandar (2013: 47), mengemukakan bahwa intelligensi suatu kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menghasilkan karya dalam suatu kebudayaan. Menurut Montessori (dalam mutiah 2010: 49) pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterima dengan panca indera. Masa peka mempunyai arti yang penting untuk perkembangan anak. Piaget (dalam Utami, 2008) mengemukakan, anak pada rentang usia dini, dalam kategori perkembangan berpikir praoperasional konkrit. Pada saat ini sifat egoisentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya.

Hurlock (2011: 50) berpendapat bahwa anak usia 3-5 tahun merupakan masa bermain. Baik itu dengan alat atau benda. Anak bermain dimulai sejak usia satu tahun mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Menurut Piaget, usia 5-6 tahun merupakan fase pra operasional konkret. Pada tahap ini anak memanipulasi objek simbol, kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini.

Gessel dan Amatruda (2011:50), berpendapat bahwa anak usia 3-4 tahun anak mulai mampu berbicara jelas dan bermakna. Pada masa ini kalimat-kalimat yang dikeluarkan anak semakin jelas sehingga disebut masa perkembangan fungsi bicara. Selanjutnya, pada usia 4-5 tahun masa belajar matematika. Pada tahap ini anak memulai belajar matematika sederhana, misalnya menghitung urutan bilangan walau masih keliru urutannya,

Gunarsa (2011:50) anak belum bisa berfokus pada dua dimensi yang berbeda secara serempak. Kemudian dikatakan bahwa anak yang berada pada rentang usia 3-5 tahun berada pada tahap falish, yaitu perhatian anak pada tahap ini berhubungan dengan peran seksinya. Rentang usia 3-5 tahun mulai mengamati bentuk tubuhnya dan juga

orang lain, perkembangan kepribadian juga makin kompleks. Sifat egoismentrisnya semakin kuat, pada masa ini pula tertanam pada diri anak tercampur rasa bangga, kacau, dan kebencian. Selanjutnya dikatakan bahwa potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Kognitif suatu aktivitas atau kegiatan kognitif yang pokok, terutama tentang penilaian dan pemahaman baik yang menyangkut kemampuan motorik.

Menurut Binet (2011:51) menjelaskan bahwa terdapat tiga aspek dalam inteligensi, yaitu:

- 1) *Direction* kemampuan dalam memusatkan suatu masalah yang harus diselesaikan.
- 2) *Adaptation* yaitu kemampuan untuk adaptasi terhadap masalah yang dihadapi.
- 3) Kritis yaitu kemampuan untuk bersikap kritis, terhadap masalah yang dihadapi baik dari diri sendiri maupun terhadap lingkungan sekitar.

Selain itu, Binet (2011:52) juga menyatakan bahwa hakikat kognitif memiliki tiga sifat, yaitu:

- a) Kecerdasan untuk mempertahankan (memperjuangkan) dan menetapkan tujuan tertentu. Semakin cerdas seseorang, maka akan semakin cakap membuat tujuan sendiri dan tidak hanya menunggu perintah saja.
- b) Kemampuan penyesuaian diri dalam rangka mencapai tujuan tertentu

c) Kemampuan untuk melakukan autokritik, yaitu kemampuan untuk belajar dari kesalahan yang diperbuat. Selama lebih dari 15 tahun *Intelligence Quotient* (IQ) dijadikan acuan terhadap tingkat kecerdasan seseorang.

Witherington (2011: 53) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran anak dapat menggunakan akal secara tepat cepat untuk memecahkan suatu masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses dari otak, pikiran yang digunakan dalam mengenali, mengetahui, dan memahami.

Adapun Guilford (2011: 53) mengemukakan bahwa struktur intelektual gambarkan sebagai suatu bangun kubus yang terdiri dari tiga dimensi intelektual. Model struktur ini menggambarkan keragaman kemampuan manusia sekaligus dapat menjelaskan dan mengklasifikasikan seluruh aktivitas manusia.

Gulston (2011: 55) berpendapat bahwa kognitif seseorang tercermin pada kekuatan fisiknya, misalnya genggam tangan, ukuran batok kepala, dan lain-lain. Selain itu, Gulston juga menghubungkan kecerdasan intelektual dengan struktur analisis otak.

Bruner (2011:56) mengatakan bahwa teori kognitif merupakan ilmu yang dapat diajarkan pada setiap anak dari segala usia, asal materinya benar-benar sesuai. Oleh karena itu peranan pendidikan

penting sekali dalam hal ini. Menurut Brunner, ada tiga tingkat dalam perkembangan, yaitu:

1) Tingkat *enactiva*.

Anak usia dini akan belajar dengan nyaman jika dalam pembelajaran dilakukan melalui sensori motoriknya untuk pemahaman alam sekitarnya.

2) *Iconic*.

Tahap ini terjadi pada saat anak memasuki Taman Kanak-kanak. Disini anak belajar lewat bayangan ingatannya dan gambaran mental. Pada tahap ini anak banyak mengambil pelajaran dari apa yang dilihatnya. Contoh gambar dari orang yang dikaguminya menjadi gambaran mentalnya yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitifnya.

3) Penggunaan lambang simbolik

Pada tahap ini anak mampu memiliki ide-ide dan gagasan-gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuannya dalam logika dan berbahasa dengan berkomunikasi menggunakan simbolik.

Kemampuan kognitif diklasifikasikan kedalam 2 kategori yaitu:

1) *Fluid intelligence*

Tipe kemampuan analisis kognitif yang relatif tidak dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya.

## 2) *Crystallized intelligence*

Kemampuan berpikir yang dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebelumnya.

Jadi dapat dipahami bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran, yang merupakan proses berpikirnya otak. Bagian ini berguna untuk proses pengakuan, mencari sebab akibat, proses mengetahui, dan memahami. Pikiran anak sudah dapat bekerja aktif semenjak anak dilahirkan. Hari demi hari pemikiran seorang anak berkembang sejalan dengan pertumbuhannya, misalnya dalam hal-hal yang berkaitan dengan:

- 1) Belajar tentang orang lain
- 2) Belajar tentang sesuatu
- 3) Belajar keterampilan baru
- 4) Mendapatkan kenangan indah
- 5) Mendapatkan pengalaman baru

Jika pikiran anak berkembang dengan baik dan cepat maka perkembangan kognitifnya, dan aktivitasnya, akan berkembang dengan baik dan optimal.

Identifikasi karakteristik pada perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah sebagai berikut:

- 1) Mengerti konsep makna yang berlawanan, kosong atau penuh, ringan atau berat.
- 2) Menunjukkan pemahaman mengenai didasar atau dipuncak, dibelakang atau didepan, diatas atau dibawah.
- 3) Mampu menyamakan bentuk persegi atau lingkaran dengan objek gambar atau nyata
- 4) menumpuk gelang atau kotak sesuai ukuran.
- 5) Mengelompokkan benda yang memiliki kesamaan ukuran, bentuk dan warna.
- 6) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya.
- 7) Memasangkan dan menyebutkan benda yang serupa, misalnya  
“Apa pasangannya gelas?”
- 8) Mencocokkan persegi panjang, segitiga, dan wajik.
- 9) Menyebutkan kotak dan lingkaran jika diperlihatkan.
- 10) Mengetahui konsep cepat atau lambat, banyak atau sedikit, tebal atau tipis, luas atau sempit.
- 11) Mampu mengerti apa yang harus dilakukan jika haus, jika tali sepatu lepas, dan jika akan keluar waktu hujan.
- 12) Mampu menjelaskan: mengapa seseorang perlu memiliki kunci, lemari, pakaian, mobil, dan lain-lain.
- 13) Menyentuh dan menghitung angka sebanyak empat sampai sepuluh benda.



- 14) Merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- 15) Mengenal huruf besar dan huruf kecil.
- 16) Mengenal dan membaca tulisan yang sering kali dilihat di rumah dan di sekolah.
- 17) Mampu menjelaskan profesi dan fungsinya yang ada dimasyarakat, seperti: perawat, dokter, guru, polisi, petugas pemadam kebakaran, dan lain-lain.
- 18) Menghitung dan mengenali angka 1 sampai 20.
- 19) Mengetahui letak jarum jam untuk kegiatan sehari-hari.
- 20) Melengkapi lima analogi yang berlawanan: api itu panas, es itu dingin, cabe itu pedas, garam itu asin dan gula itu manis.
- 21) Memperkirakan hasil yang nyata untuk setiap cetita.
- 22) Mengutarakan kembali isi buku cerita bergambar dengan tingkat kebenaran yang memenuhi.
- 23) Mengulang cerita dan gagasan utama dalam suatu cerita.
- 24) Paham dalam konsep arah : dipojok atau ditengah, kanan atau kiri, bawah atau atas.
- 25) Mengelompokkan angka, buah, sayur dan tulisan,.

Jadi, karakteristik perkembangan kognitif pada usia 3-4 tahun yang diambil untuk dijadikan bahan penelitian adalah nomor 5 yaitu Mengelompokkan benda yang memiliki kesamaan ukuran, bentuk dan warna.



### 2.1.2 Perkembangan Kognitif Anak usia 3-4 tahun

Perkembangan kognitif anak sangat berkaitan dengan apa yang dikemukakan oleh Piaget (2010: 37) mengenai tahapan perkembangan kognitif :

1) Tahap Sensori-Motorik 0-2 tahun

Menunjuk pada konsep permanen suatu objek, yaitu kemampuan cakap psikis anak untuk mengerti bahwa suatu objek itu ada pada stadium ini permanen objek belum sempurna.

2) Praoperasional 2-7 tahun

Kemampuan seorang anak menggunakan simbol yang menggambarkan objek yang ada di sekitarnya, cara berpikir masih egosentris dan berpusat.

3) Operasional konkrit 7-11 tahun

Mampu berpikir logis. Mampu memperhatikan lebih dari satu dimensi dapat menghubungkan antara dimensi yang satu dengan yang lain. rasa egosentris mulai berkurang, Belum bisa berpikir abstrak.

4) Operasional formal 11 tahun sampai dewasa

Mampu berpikir abstrak, dapat menganalisa masalah secara ilmiah dan dapat menyelesaikan masalah.

Dalam penelitian ini tahapan perkembangan anak yang diteliti berada pada tahap kedua yaitu pra operasional menuju pra operasional konkrit. Perkembangan kognitif sosial anak merupakan hal penting yang

harus diperhatikan, karena membutuhkan pemrosesan yang sangat serius untuk membentuk karakter anak dalam meningkatkan penalaran dan potensi ingatan yang lebih baik. Untuk memaksimalkan perkembangannya, seharusnya anak dapat bekerja sama atau menurut pada orang dewasa.

Vygotsky percaya bahwa seorang anak akan jauh lebih berkembang pemikirannya jika berinteraksi dengan orang lain yang lebih dewasa. Anak- dapat mengembangkan pemikiran operasional formal dengan bantuan orang dewasa. Adapun tahap perkembangan teori kognitif Vygotsky

1. Zona Perkembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development*)

*Zone of Proximal Development* (ZPD) merupakan serangkaian tugas yang dapat dipahami oleh anak dan dapat dipelajari dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa. Vygotsky membedakan perkembangan antara *actual development* dan *potensial development* pada anak. *Actual development* ditentukan apakah seorang anak bisa melakukan kegiatan tanpa bantuan anak lain atau orang dewasa. Sedangkan pada *potensial development* yang membedakan adalah apakah anak dapat melakukan kegiatan dan memecahkan masalah tanpa bantuan orang dewasa. Menurut Vygotsky, ZPD berfokus pada interaksi sosial anak sehingga dapat memudahkan perkembangannya. Untuk dapat memaksimalkan perkembangannya, siswa bekerja sama dengan teman yang lebih

terampil yang akan memberi tauladan secara sistematis sehingga dapat memecahkan kesulitan yang lebih kompleks.

## 2. *Scaffolding*

*Scaffolding* merupakan suatu proses pendewasaan untuk menuntun anak dalam melewati zona perkembangan proksimalnya. *Scaffolding* sendiri adalah memberikan bantuan kepada anak melalui tahap - tahap pembelajaran, dan mengurangi bantuan tersebut dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab yang besar sehingga mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan guru terhadap anak dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan untuk menguraikan masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan anak bisa mandiri.

## 3. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran Kooperatif ialah suatu bentuk pembelajaran yang menekankan sikap dalam bekerja sama dalam tim yang saling membantu dalam struktur yang teratur dalam kegiatan dua orang atau lebih dalam satu kelompok. Pembelajaran ini merupakan penerapan dari teori Vygotsky, dimana dalam pelaksanaannya anak dapat bekerja berkelompok. Dalam melakukan kerja sama saling berinteraksi dan membantu dalam menyelesaikan tugas kelompoknya. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kegiatan secara kelompok, setiap anggota kelompok mempunyai

tingkat kemampuan yang berbeda. Dengan pembelajaran kooperatif, anak bisa meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa anak sebagai implikasi dari interaksi yang dilakukan dengan anak-anak lain.

Vygotsky (dalam Thobroni, 2013: 217) dengan pemikiran ZPD (*Zone of Proximal Development*) yaitu jarak antara tahap aktual dan potensial sehingga anak membutuhkan pendamping atau bantuan untuk dapat mencapai apa yang diinginkan. ZPD yang mengonsep perkembangan kemampuan seorang anak dapat dibedakan menjadi dua tingkat, yaitu tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. Kolaborasi dan interaksi antara orang dewasa dengan anak atau anak dengan teman sebaya menjadikannya lebih kompeten dalam menyelesaikan tugas-tugas. Orang dewasa atau teman yang mampu dalam membantu berbagai hal. seperti memberikan contoh, umpan balik, menarik kesimpulan dan sebagainya dalam meningkatkan perkembangan kemampuannya.

Dengan demikian, dari berbagai pendapat tentang pengertian perkembangan kognitif dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif seseorang tidak hanya karena bawaan secara genetis tetapi ditentukan oleh individu sendiri secara aktif juga oleh lingkungan sosial yang aktif pula yang menstimulasi anak sehingga meningkatkan kemampuan secara optimal.

### 2.1.3 Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Banyak hal yang bisa mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Faktor hereditas atau Turunan

Teori hereditas atau disebut dengan *nativisme* yang dikemukakan oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia sejak dilahirkan sudah mempunyai potensi yang tidak bisa dipengaruhi oleh lingkungan. Menurut Para ahli psikologi Leherin, Lindzey, dan Spuhier mengatakan bahwa taraf inteligensi seseorang 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan mempengaruhi pengalamannya. Misalnya anak yang terbiasa terkungkung didalam rumah akan berbeda pengetahuannya dengan anak yang terbiasa bermain di halaman dengan teman sebayanya.

c. Faktor kematangan

Dikatakan matang apabila sudah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing. Kematangan berhubungan dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor pembentukan

Pembentukan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi.

e. Faktor minat dan bakat

Minat adalah dorongan seseorang untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat dapat adalah kemampuan bawaan, sebagai potensi yang perlu dibimbing dan dibina agar dapat terwujud. Bakat seseorang dapat dipengaruhi tingkat kecerdasannya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan manusia dalam berpikir dalam memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah.

## 2.2 Permainan Balok Geometri Anak Usia Dini

Dalam pengembangan permainan balok geometri pada anak usia dini banyak kemampuan yang dikembangkan. Menurut Sujiono dkk (2006 : 2.17) kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Kemampuan yang akan dikembangkan dalam hal ini adalah :

- 1) Memilih benda menurut bentuk, warna dan ukurannya.
- 2) Mencocokkan benda menurut bentuk, warna, dan ukurannya.
- 3) Mengklasifikasikan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, rendah.
- 4) Mengukur benda secara sederhana.
- 5) Mencontoh bentuk-bentuk geometri.

Dalam penelitian ini permainan balok dengan menggunakan geometri yang sesuai dengan judul penelitian adalah pada point a) Memilih benda menurut warna bentuk dan ukurannya, dan b) Menyebut, menunjukkan

dan mengelompokkan persegi, persegi panjang dan lingkaran. Maka selanjutnya poin inilah yang digunakan sebagai komponen klasifikasi yang diukur.

### **2.2.1 Pengertian Permainan**

Conny R. Semiawan (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dirancang dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan berdasarkan pengalaman belajarnya. Hurlock (1978: 280) mengemukakan pengertian permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bermain merupakan kegiatan yang khas dilakukan oleh anak-anak sebagaimana aktivitas yang dilakukan oleh orang dewasa dalam kehidupan. Senada dengan pendapat diatas, Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2009: 16) mendefinisikan bahwa permainan merupakan aktivitas yang dapat membantu perkembangan anak yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan suatu aktivitas yang menyenangkan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak adalah permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan seluruh aspek yang ada pada diri anak.



### **2.2.2 Manfaat bermain**

Menurut Montolalu, dkk (2005: 19) mengungkapkan bahwa manfaat bermain antara lain :

- 1) Bermain dapat mengembangkan kreativitas
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan intellegensi
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- 4) Bermain bermanfaat melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat melatih pancaindera
- 6) Bermain sebagai media terapi ( pengobatan)
- 7) Bermain itu melakukan penemuan.

### **2.2.3. Tahapan Bermain**

Ada beberapa tahapan bermain menurut Para ahli diantaranya:

#### **1. Jean Piaget**

Tahapan kegiatan bermain menurut Piaget dalam Wiyani & Barnawi (2012; 94-95) adalah:

##### **1.1 Permainan sensori motorik (3-18 bulan)**

Kegiatan ini hanya kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Permainan ini hanya merupakan pengulangan dari kegiatan sebelumnya dan disebut reproduktif assimilation.

##### **1.2 Permainan simbolik (2-7 tahun)**

Permainan simbolik terjadi pada anak usia 2-7 tahun (pra-operasional) di tandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada tahap ini anak sering bertanya dan menjawab pertanyaan, suka mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas.

### 1.3 Permainan sosial yang memiliki aturan (8-11 tahun)

Pada permainan ini, anak lebih banyak terlibat langsung dalam kegiatan games with rules. Kegiatan anak lebih dikendalikan oleh peraturan permainan. Kegiatan bermain yang mempunyai aturan seperti olahraga.

2. Elizabeth Hurlock Empat tahapan bermain menurut Hurlock dalam Wiyani & Barnawi (2012; 95-96) yaitu:

#### 2.1 Tahapan penjelajah (*eksploratory stage*)

Dalam tahapan ini kegiatan berkenaan dengan orang lain atau objek, yang mencoba menjangkau benda disekelilingnya kemudian mengamatinya. Penjelajahan semakin luas pada saat anak dapat merangkak sampai berjalan sehingga anak bisa mengamati segala benda yang diraihnya.

#### 2.2 Tahapan mainan (*toy stage*)

Puncak pada tahapan ini pada usia 5-6 tahun. Saat anak pada usia 2-3 tahun anak hanya melihat-lihat alat permainan tetapi setelah anak memasuki usia pra-sekolah, mereka akan mengajak

bermain dan mengobrol boneka saat bermain seperti layaknya bermain dengan teman.

### 2.3 Tahapan bermain (*play stage*)

Pada masa ini, permainan yang dilakukan anak semakin bermacam-macam dengan bermain menggunakan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi olahraga, games dan bentuk permainan lain yang dimainkan orang dewasa.

### 2.4 Tahapan melamun (*day dream stage*)

Pada tahap ini diawali saat menginjak masa pubertas, ketika anak kurang berminat terhadap permainan yang tadinya mereka sukai, mereka mulai menghabiskan waktu dengan melamun dan berkhayal.

## **2.3 Permainan Balok.**

### **2.3.1 Pengertian Permainan Balok**

Permainan balok merupakan permainan berbentuk balok-balok kecil yang dapat di susun oleh anak. Bentuk permainan balok sangat beragam sering kita temui dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan.

Triharso (2013: 50) mengemukakan membangun konsep geometri pada anak usia dini dimulai dari menyelidiki, mengidentifikasi bentuk-bentuk balok, dan memisahkan gambar-gambar seperti,

lingkaran, segi empat, dan segitiga. Dengan bermain balok akan memberikan kesempatan kepada anak sehingga dapat mendorong mereka agar berani mencoba. Apabila kesempatan untuk berani mencoba terus-menerus diberikan kepada anak, maka anak akan mampu mengembangkan proses berpikirnya sehingga akan meningkatkan perkembangan kognitif pada diri anak. Menurut Plato (Tedjasaputra 2003:1) “anak-anak akan lebih mudah dalam belajar aritmatika dengan cara perantara membagikan apel kepada anak-anak, atau melalui pemberian alat permainan miniature balok kepada anak usia dini sehingga anak-anak tersebut dapat berkreasi menjadi seorang ahli bangunan”.

### **2.3.2 Manfaat Permainan Balok**

Menurut Surviani (2004) mengemukakan manfaat daripada permainan balok diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan motorik halus dan kasar seorang anak
- b. Mengenalkan konsep dasar matematika mengenai berat, ringan, panjang, pendek, besar, kecil, tinggi atau rendah.
- c. Belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna
- d. Merangsang kreatifitas dan imajinasi anak
- e. Mengembangkan ketampilan bahasa, (anak bisa memberikan lebel pada benda yang serupa).

### 2.3.3 Jenis-Jenis Balok

Balok sendiri yang sering dijumpai terbuat dari potongan kayu yang terstruktur secara rapi yang di buat oleh orang yang berpengalaman dalam pembuatan permainan balok. Balok banyak sekali ragamnya dari yang paling sederhana sampai ketinggian yang rumit. Menurut Mayke jenis-jenis balok diantaranya adalah :

1. Lotto-lotto warna.
2. Puzzel yang terdiri dari 3 – 12 keping (puzzle gambar, puzzle angka, puzzle mencocokkan, puzzle alfabet).
3. Papan-papan pasak.
4. Papan-papan hitung.
5. Papan paku.
6. Papan mosaik.
7. Menara balok, menara kunci dan menara gelang.

Sedangkan menurut Khadijah jenis-jenis balok diantaranya adalah :

1. Papan jahit.
2. Papan alur.
3. Balok natural, susun, warna, balok aksesoris, dan balok keseimbangan.
4. Papan planel
5. Timbangan persegi.
6. Memancing huruf.
7. Aneka balok berhitung.

#### 8. Papan geometri.

Balok sangat efektif bila diterapkan sebagai media dalam pembelajaran pada anak usia dini untuk mengenal bentuk geometri, karena dengan mengenalkan bentuk geometri pada anaka usia dini maka otomatis tingkat perkembangan kognitif anak akan meningkat. Anak mengenal bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Sehingga bisa mengkalsifikasikan bentuk geometri yang sejenis dll.

Balok dengan bentuk geometri tidak dapat dipisahkan, dengan bentuk balok. Oleh karena itu, memperkenalkan bentuk-bentuk geometri dapat menggunakan media balok yang dilakukan dalam satu kegiatan yang mencakup dalam pembelajaran.

#### **2.3.4 Langkah-langkah permainan balok**

Adapun langkah-langkah permainan balok dalam bentuk geometri yaitu:

1. Guru menjelaskan bentuk dan warna balok geometri
2. Guru mengadakan tanya jawab tentang jumlah, serta ukuran balok
3. Guru menanyakan benda apa saja yang bentuknya seperti balok geometri, ini untuk menggali imajinasi anak dengan benda sebenarnya.
4. Kemudian guru memperlihatkan jenis balok geometri yang sudah disusun dengan model kontruksi bangunan.
5. Guru mejelaskan bahwa bentuk geometri dapat diklasifikasin menurut jenis dan bentuknya.

6. Setelah itu guru tanya jawab tentang bentuk geometri dalam permainan balok.
7. Guru memberi tugas pada anak untuk mengelompokkan balok yang sejenis.

### **2.3.5 Keuntungan Permainan Balok**

Keuntungan dari permainan balok adalah sebagai berikut :

#### **1) Menstimulasi Mental**

Ketika anak bermain balok, maka anak berusaha akan membangun dan menyusun balok. Ketika beberapa kali mencoba malah runtuh, maka anak akan berpikir untuk menemukan sebuah strategi agar bangunan runtuh lagi. Berpikir logis yang berkembang akibat dari permainan rancang bangun sangat dibutuhkan, terutama dalam menstimulasi otak dan mentalnya.

#### **2) Membangun Kreativitas**

Sebagaimana telah jelaskan pada diatas, bermain bagi anak sangat mempengaruhi kreativitas. Begitu pula dengan permainan balok, anak akan memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif anak dan mampu berpikir logis.

#### **3) Kemampuan Motorik**

Bermain dengan media balok membuat anak antusias untuk menyusun balok sesuai yang dikehendaki. Dalam penyusunan anak akan berusaha agar penyusunannya tepat dan tidak mudah roboh.



Dengan demikian, manfaat dalam permainan balok pada anak adalah dapat mengkoordinasi panca inderanya, antara mata, tangan, dan otak harus sinkron agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan.

#### 4) Melatih Kesabaran

Bermain merapikan mainan dan menyusun balok sangat dibutuhkan kesabaran. Hal itu hanya bisa dilakukan secara bertahap, satu demi satu. Hal ini dapat memberikan pelajaran pada anak untuk tidak berputus asa, menyadari bahwa hal yang besar harus dimulai dari yang kecil dan melakukan sejak dari awal secara terus dan runtuthingga akhir.

#### 5) Daya Ingat Berbahasa dan Berhitung

Dengan permainan balok secara tidak langsung anak akan dituntun dalam mempelajari bahasa. Hal ini terjadi karena anak secara otomatis akan mengenali dan kemudian menghafal banyak hal akan Bahasa yang sudah diberitahu, diantaranya adalah belajar mengenai warna yang ada pada balok, bentuk balok, dan ukurannya. Sedangkan mengenai pembelajaran berhitung anak dapat otomatis berhitung meskipun belum tahu simbolnya seperti apa.

#### 6) Interaksi Sosial

Seperti permainan pada umumnya, saat bersama teman-temannya bermain balok dapat melatih anak dalam bergaul bekerja

sama dan berbagi. Interaksi sosial yang terjadi dapat diketahui dan tercipta di sini, sehingga anak dapat toleransi sesama teman.

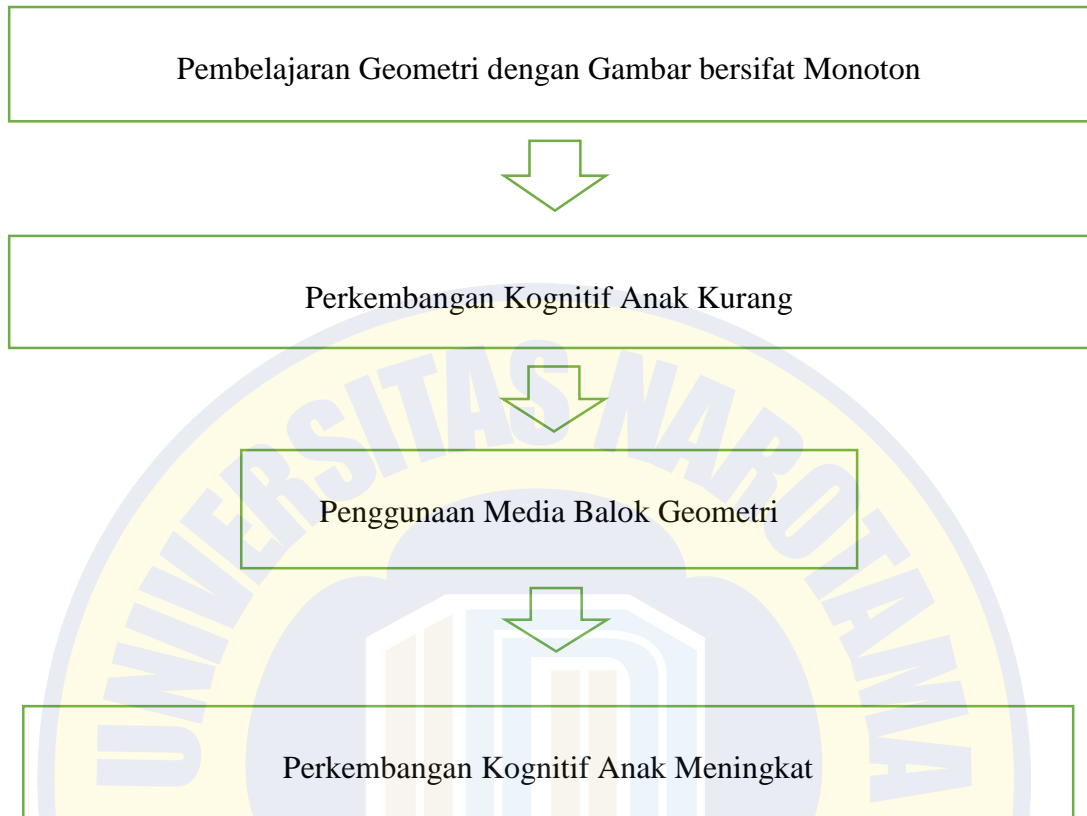
#### **2.4 Hubungan Perkembangan Kognitif dengan Permainan Balok Geometri**

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.

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.

Dapat dipahami bahwa sangat erat hubungannya antara media balok dengan pembentukan perkembangan kognitif anak usia dini, dikarenakan dengan anak belajar sambil bermain menggunakan balok, maka anak akan mudah mengenal hal-hal yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari, contohnya pada saat anak bermain balok anak akan mengenal warna, bentuk dan berbagai macam ukuran.

## 2.5 Kerangka Berpikir



**Gambar 1. Alur kerangka berfikir**