

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN
BALOK ANAK KELOMPOK A TK NEGERI KEPANJENKIDUL**

KUSMIATI

TK Negeri Kepanjenkidul I

e-mail: kusmiati.tknkepanjenkidul@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mendiskrisikan penerapan bermain dan mendiskripsikan peningkatan kemampuan kognitif pada anak kelompok A TKN Kepanjenkidul I Kota Blitar. Minimnya atau rendahnya kemampuan kognitif anak dalam hal bermain balok pada anak kelompok A di TKN Kepanjenkidul I Kota Blitar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 siklus masing-masing siklus terdiri 2 pertemuan setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penerapan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif terlihat dari pada siklus I pertemuan pertama aktivitas guru memperoleh 61,5% dan aktivitas anak 69,5% nilai sikap anak 37,5% nilai pengetahuan anak 31,25% nilai ketrampilan anak 50% diperbaiki pada pertemuan 2. Pertemuan 2 aktivitas guru memperoleh 69,5%, aktivitas anak 61,5% nilai sikap anak 31,25% nilai pengetahuan anak 31,25% nilai ketrampilan anak 56,25% karena belum mencapai ketuntasan maka diperbaiki pada siklus 2. Hasil siklus II pertemuan pertama aktivitas guru memperoleh 76,92% aktifitas anak 69,23% nilai sikap anak 62,5%, nilai pengetahuan anak 68,75% nilai ketrampilan anak 75%. Pertemuan 2 aktivitas guru 100%, aktivitas anak 92,3% nilai sikap 81,25% nilai pengetahuan 93,75%, nilai ketrampilan anak 93,75%. Kesimpulan bahwa dengan penerapan bermain balok dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas anak serta kemampuan kognitif kelompok A TK Negeri Kepanjenkidul I Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar.

Kata Kunci: Kognitif Siswa, Bermain Balok, Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the application of play and to describe the increase in cognitive abilities in group A children of TKN Kepanjenkidul I Blitar City. The lack or low cognitive ability of children in terms of playing with blocks in group A children at TKN Kepanjenkidul I Blitar City. This study used classroom action research which was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings, each cycle consisting of planning, action, observation and reflection. The application of playing blocks can improve cognitive abilities seen from the first cycle of the first meeting the teacher's activity obtained 61.5% and the child's activity was 69.5% the child's attitude value 37.5% the child's knowledge value 31.25% the children's skill score 50% improved at the meeting 2. Meeting 2 teacher activities get 69.5%, children's activities 61.5% the value of the child's attitude 31.25% the value of the child's knowledge 31.25% the value of the child's skill 56.25% because it has not reached completeness then it is corrected in cycle 2. Results Cycle II, the first meeting of teacher activities, obtained 76.92% of children's activities, 69.23% of children's attitudes, 62.5% of children's knowledge, 68.75% of children's skills, 75% of children's skills. In the second meeting, teacher activities were 100%, children's activities were 92.3%, attitude values were 81.25%, knowledge values were 93.75%, and children's skills were 93.75%. The conclusion is that the application of playing blocks can increase teacher activity and children's activities as well as the cognitive abilities of group A TK Negeri Kepanjenkidul I, Kepanjenkidul District, Blitar City.

Keywords: Student Cognitive, Playing Blocks, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Menurut Pudjiati dan Alzena Masykouri dalam Novan (2014:61) “Kognitif merupakan kata sifat yang berasal dari kata kognisi (kata sifat)”. Kognisi juga diartikan dengan belajar atau berfikir yaitu keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, kemampuan untuk mempelajari konsep-konsep baru dan keterampilan, serta keterampilan dalam menyelesaikan soal-soal sederhana dan menggunakan daya ingat. Dilihat dari sudut pandang para ahli bahwa kemampuan berfikir anak akan terhubung dengan kondisi lingkungan sekitarnya (Wida Rianti, 2016). Selain itu juga kemampuan berfikir pada anak perlu dikembangkan, hal ini akan mendukung anak guna memiliki pemahaman akan permasalahan yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. (Taopik Rahman, Sumardi, Fitri Fuadatul, 2017). Jadi perkembangan kognitif diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikirnya, anak usia dini dapat mengeksplor dunianya, orang lain, tumbuhan dan hewan serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga anak-anak memperoleh berbagai pengetahuan.

Tahapan perkembangan kognitif menurut Bruner dalam (Aisyah, 2007:6) antara lain Tahap Enaktif (usia 0-2 tahun), tahap pertama dimana anak mulai memahami lingkungannya berdasarkan apa yang dipegang, yang disentuh dan apa yang digerakkan. Tahap Ikonik (usia 2-4 tahun), pada tahap ini anak mendapatkan informasi atau pengetahuan melalui suara dan apa yang mereka lihat. Tahap Simbolik (usia 5-7 tahun), tahap disaat anak melakukan tindakan tanpa disengaja dilakukan terlebih dahulu namun untuk pemahaman perseptual mereka sudah berkembang.

Bermain dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan memakai ataupun tanpa memakai alat yang menghasilkan pengertian, memberikan kesenangan, dan informasi, serta dapat mengembangkan imajinasi anak (Wiyani & Barnawi, 2012:93). Pendapat lain yang menyebutkan, M Fadillah (2014:25) bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi nyaman, senang, dan bersemangat. Manfaat bermain diantaranya meningkatkan perkembangan motorik. Baik untuk perkembangan psikologis. Meningkatkan perkembangan kognitif. Melatih keseimbangan nilai-nilai dari suatu permainan.

Balok yang digunakan dalam proses pembelajaran anak memiliki beberapa jenis. Menurut Dodge, *et al* (dalam Masnival, 2013:295) terdapat dua jenis balok yaitu balok unit merupakan alat permainan yang terbuat dari kayu dengan berbagai ukuran dan bentuk. Balok hollow merupakan alat permainan yang dibuat dari potongan kayu dengan ukuran lebih besar dari balok unit. Tahap permainan balok menurut Asmawati (2010) diantaranya membawa balok. Menumpuk balok dan meletakkannya di lantai. Menghubungkan balok untuk membentuk bangunan. Membuat bangunan yang jelas terlihat. Manfaat permainan balok Menurut Reifel dkk (dalam Asmawati, 2010:115-116) diantaranya mengembangkan kecerdasan baik kognitif maupun fisik motorik anak. Melatih bermain secara kelompok. Melatih anak untuk menyatakan pendapatnya

Hasil pembelajaran pada tema yang lalu masalah perkembangan kognitif cukup memprehatinkan, karena banyak anak yang sulit untuk merespon kegiatan yang ada hubungannya dengan ketrampilan, sedangkan hakekat kurikulum terkait dengan aspek kognitif adalah bagaimana guru mampu memfasilitasi perkembangan kognitif anak dan meletakkannya dalam sisi kepatuhan (Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di TK). Menurut para ahli psikolog, usia dini (0-8) sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya. Usia ini sering disebut “Usia Emas” yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya. Dalam kenyataannya selama saya mengajar di semester lalu kemampuan Kognitif anak Kelompok A dari 16 anak hanya 6 anak saja yang sudah berkembang atau hanya 25 %.

Hal ini disebabkan guru kurang menyiapkan media, anak kurang diajak bermain yang ada hubungannya dengan pengembangan Kognitif, metode yang digunakan belum dapat menyesuaikan. Dampaknya bidang pengembangan Kognitif anak yang dapat berkembang hanya 4 anak, hal ini merupakan permasalahan bagi guru. Perkembangan ini perlu ada pemecahannya, solusi pemecahannya dengan melalui bermain yaitu “ Bermain Balok “. Melalui bermain balok tanpa disadari kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik, diantaranya yaitu : menempatkan benda dalam urutan (paling kecil ke paling besar) mengenai konsep banyak, sedikit, dapat mengelompokkan bentuk yang sama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Kepanjenkidul I kelompok B dengan jumlah anak didik 16 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Waktu Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2021 selama 2 Siklus, dalam tiap siklus ada 2 pertemuan. Siklus 1 tanggal 8 September 2021 dan 16 September 2021 sedangkan Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2021 dan 6 Oktober 2021.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan perkembangan seni anak yang dilaksanakan 2 siklus, setiap siklus terdiri atas 2 pertemuan. Masing-masing siklus melalui tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data yang digunakan dalam proses penelitian ini meliputi (1) Data proses Aktifitas belajar selama pembelajaran mengecap dengan cotton buds yang meliputi data aktifitas guru dan anak (2) data perkembangan fisik motoric nilai sikap. Sumber data guru dan anak kelompok A TK Negeri Kepanjenkidul I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

1) Pertemuan 1

Hasil penelitian pada pertemuan pertama di peroleh dari hasil observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran oleh teman guru lainnya yang bertindak sebagai observer. Data yang diperoleh meliputi :

a. Aktifitas Guru

Tabel 1. Hasil Observasi aktifitas guru siklus 1 pertemuan1

Uraian	Kemunculan	
	Ya	Tidak
Jumlah skor dari 13 kegiatan	8	5
Persen keberhasilan	61,5 %	38,4%
Kriteria	Cukup	

Tabel 1 menginformasikan bahwa aktifitas guru pada siklus 1 pertemuan 1 dari 13 kegiatan yang muncul terdapat 8 kegiatan, sedang 5 kegiatan belum muncul sehingga persentase pencapaian guru 61,53% guru dapat melakukan kegiatan sesuai dengan RPPH pada pertemuan selanjutnya.

b. Aktivitas Anak

Tabel 2. Hasil Observasi aktifitas anak siklus 1 pertemuan1

Uraian	Kemunculan	
	Ya	Tidak
Jumlah skor dari 13 kegiatan	9	4
Persen Keberhasilan	69,5%	30,7%
Kriteria	Cukup	

Tabel 2 menginformasikan bahwa aktifitas anak pada siklus 1 pertemuan 1 dari 13 kegiatan yang muncul terdapat 9 kegiatan sedang 4 kegiatan belum muncul sehingga prosentase pencapaian 69,5%, anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai RPPH

c. Hasil Penilaian Sikap

Tabel 3. Hasil Penilaian Sikap anak pada siklus 1 Pertemuan 1

Uraian	Aspek yang dinilai											
	KOMPOSISI WARNA				Kerapian				Kecermatan			
Jumlah	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B
Present ase	6	6	4		6	5	5		7	4	5	
Ketuntasan	3	37	25		3	31,	31,		4	25	31,	
	7,	,5	%		7,	25	25		3,	%	25	
	5	0			5	%	%		7		%	
	%	%			%				%			
Kriteria	Kurang (Tidak Tuntas)				Kurang (Tidak Tuntas)				Kurang (Tidak Tuntas)			

Tabel 3 dapat dijelaskan dari 3 aspek yang dinilai anak yang sudah tuntas hanya 6 anak dari 16 anak atau 37,5 %

d. Pengetahuan

Tabel 4 Hasil penilaian Kognitif anak pada siklus 1 Pertemuan 1

Uraian	Aspek yang dinilai											
	Bentuk				Kesesuaian				Komposisi warna			
Jumlah	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B
Present ase	5	5	6		5	6	5		5	6	5	
Ketuntasan	3	31	37,		3	37,	31,		3	37,	31,	
	1,	,2	5		1,	5%	25		1,	5%	25	
	2	5	%		2		%		2		%	
	5	%			5				5			
	%				%				%			
Kriteria	Kurang (Tidak Tuntas)				Kurang (Tidak Tuntas)				Kurang (Tidak Tuntas)			

Tabel 4 dapat menjelaskan bahwa dari 3 aspek yang dinilai anak yang tuntas 5 anak dari 16 anak atau 31,25 %

e. Ketrampilan.

Tabel 5 Hasil Penilaian Ketrampilan anak pada siklus 1 Pertemuan 1

Uraian	Aspek yang dinilai		
	Kesesuaian	Keunikan	Ide/Imajinasi

Jumlah	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
Presentase Ketuntasan	85,0%	53,25%	31,75%		85,0%	53,25%	31,75%		85,0%	31,75%	53,25%	
Kriteria	Kurang (Tidak Tuntas)				Kurang (Tidak Tuntas)				Kurang (Tidak Tuntas)			

Tabel 5 dapat dijelaskan bahwa dari 3 aspek dinilai anak Tuntas 8 anak dari 16 anak atau 50 %

2. Siklus 1

2) Pertemuan 2

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer. Data yang diperoleh antara lain :

a. Aktivitas Guru

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 2

Uraian	Kemunculan	
	Ya	Tidak
Jumlah Skor dari 13 kegiatan	9	4
Persen Keberhasilan	69,2%	30,7%
Kriteria	Baik	

Tabel memberikan informasi bahwa aktifitas guru pada siklus 1 pertemuan 2 dari 13 kegiatan yang muncul 9 kegiatan sedangkan yang 4 kegiatan belum muncul sehingga presentase pencapaian 69,2%, guru dapat melakukan sesuai dengan RPPH pada pertemuan berikutnya.

b. Aktivitas Anak

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 2

Uraian	Kemunculan	
	Ya	Tidak
Jumlah Skor dari 13 kegiatan	8	5
Persen Keberhasilan	61,5%	33,3%
Kriteria	Cukup	

Tabel 7 menginformasikan bahwa aktivitas anak pada siklus 1 pertemuan 2 dari 13 kegiatan yang muncul terdapat 8 kegiatan, sedang yang 5 kegiatan belum muncul sehingga presentase pencapaian 61,5%, anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH.

c. Nilai Kognitif/Pengetahuan

Tabel 8. Rekapitulasi Kognitif/pengetahuan anak dalam pada siklus 1 pertemuan 2

Uraian	Aspek yang dinilai											
	Bentuk				Kesesuaian				Komposisi warna			
	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
Presentase Ketuntasan	73,3%	53,25%	31,75%		73,3%	31,75%	53,25%		73,3%	31,75%	53,25%	

	5 %	5 %			5 %				5 %			
Kriteria	Kurang (Tidak Tuntas)				Kurang (Tidak Tuntas)				Kurang (Tidak Tuntas)			

Tabel 8 dapat menjelaskan dari 3 aspek yang dinilai anak yang sudah tuntas hanya 5 anak dari 16 anak atau 31,25%

d. Nilai Ketrampilan.

Tabel 9. Rekapitulasi Ketrampilan anak pada siklus 1 pertemuan 2

Uraian	Aspek yang dinilai											
	Bentuk				Kesesuaian				Komposisi warna			
Jumlah	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B
Presentase Ketuntasan	8	4	3		9	4	2		5	3	7	
	5	25	18,		5	25	12,		3	18,	43,	
	0	%	75		6,	%	5%		1,	75	75	
	%		%		2				2	%	%	
					5				5			
					%				%			
Kriteria	Kurang (Tidak Tuntas)				Kurang (Tidak Tuntas)				Kurang (Tidak Tuntas)			

Tabel 9 dapat dijelaskan dari 3 aspek yang dinilai anak yang sudah tuntas hanya 5 anak dari 16 anak atau 31.25%

3. Siklus II

3) Pertemuan 1

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer. Data yang diperoleh antara lain

a. Aktifitas Guru

Tabel 10. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 1

Uraian	Kemunculan	
	Ya	Tidak
Jumlah Skor dari 13 kegiatan	10	3
Persen Keberhasilan	76,92%	23,0,7%
Kriteria	Baik	

Tabel 10 memberikan informasi bahwa aktifitas guru pada siklus 2 pertemuan 1 dari 13 kegiatan yang muncul 10 kegiatan, sedangkan yang 3 kegiatan belum muncul sehingga presentase pencapaian 76,92%, guru dapat melakukan sesuai dengan RPPH pada pertemuan berikutnya.

b. Aktivitas Anak

Tabel 11. Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus 2 Pertemuan 1

Uraian	Kemunculan	
	Ya	Tidak
Jumlah Skor dari 13 kegiatan	9	4
Persen Keberhasilan	69,23%	30,76%
Kriteria	Cukup	

Tabel 11 menginformasikan bahwa aktivitas anak pada siklus 1 pertemuan 2 dari 13 kegiatan yang muncul terdapat 9 kegiatan, sedang yang 4 kegiatan belum muncul sehingga

presentase pencapaian 69,23% anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH.

c. Nilai Sikap

Tabel 12. Rekapitulasi nilai Sikap anak pada siklus 2 pertemuan 1

Uraian	Aspek yang dinilai											
	Bentuk				Kesesuaian				Komposisi warna			
Jumlah	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B
Presentase	1	3	10	1	2	3	10		2	3	10	
Ketuntasan	6,	18	62,	6,2	1	18,	62,		1	18,	62,	
	2	,7	5	5%	2,	75	5%		2,	75	5%	
	5	5	%		5	%			5	%		
	%	%			%				%			
Kriteria	Baik				Baik				Baik			

Tabel 12 dapat menjelaskan dari 3 aspek yang dinilai yang sudah tuntas 10 anak dari 16 anak atau 62,5%

d. Nilai Kognitif/Pengetahuan

Tabel 13. Rekapitulasi nilai Kognitif anak pada siklus 2 pertemuan 1

Uraian	Aspek yang dinilai											
	Bentuk				Kesesuaian				Komposisi warna			
Jumlah	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B
Presentase	1	3	11		2	2	11		3	1	11	
Ketuntasan	6,	18	68,		1	12,	68,		1	6,2	68,	
	2	,7	75		2,	5%	75		2,	5%	75	
	5	5	%		5	%			5	%		
	%	%			%				%			
Kriteria	Baik				Baik				Baik			

Tabel 13 dapat dijelaskan dari 3 aspek yang dinilai anak yang sudah tuntas 11 anak dari 16 anak atau 68,75%

e. Nilai Keterampilan.

Tabel 14. Rekapitulasi nilai Keterampilan anak pada siklus 2 pertemuan 1

Uraian	Aspek yang dinilai											
	Bentuk				Kesesuaian				Komposisi warna			
Jumlah	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B
Presentase	2	1	12		1	2	12		2	1	12	
Ketuntasan	1	6,	75		6,	12,	75		1	6,2	75	
	2,	25	%		2	5%	%		2,	5%	%	
	5	%			5	%			5	%		
	%				%				%			
Kriteria	Baik				Baik				Baik			

Tabel 14 dapat menjelaskan dari 3 aspek yang dinilai anak yang sudah tuntas 12 anak dari 16 anak atau 75%.

4. Siklus II

4) Pertemuan 2

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer. Data yang diperoleh antara lain

a. Aktivitas Guru

Tabel 15. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 2

Uraian	Kemunculan	
	Ya	Tidak
Jumlah Skor dari 13 kegiatan	13	
Persen Keberhasilan	100%	
Kriteria	Sangat Baik	

Tabel 15 memberikan informasi bahwa aktifitas guru pada siklus 2 pertemuan 2 dari 13 kegiatan semua sudah muncul ,sehingga presentase pencapaian 100% guru dapat melakukan kegiatan sesuai RPPH.

b. Aktivitas Anak

Tabel 16. Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus 2 Pertemuan 2

Uraian	Kemunculan	
	Ya	Tidak
Jumlah Skor dari 13 kegiatan	12	1
Persen Keberhasilan	92,3%	7,6%
Kriteria	Baik	

Tabel 16 menginformasikan bahwa aktivitas anak pada siklus 2 pertemuan 2 dari 13 kegiatan yang muncul terdapat 12 kegiatan, sedang yang 2 kegiatan belum muncul sehingga presentase pencapaian 92,3%, anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH.

c. Nilai Sikap

Tabel 17. Rekapitulasi nilai Sikap anak pada siklus 2 pertemuan 2

Uraian	Aspek yang dinilai											
	Bentuk				Kesesuaian				Komposisi warna			
	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
Jumlah	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B
Presentase Ketuntasan		16,6%	13,6%	16,6%			13,3%	20,3%		20,3%	13,6%	
Kriteria	Sangat Baik				Sangat Baik				Sangat Baik			

Tabel 17 dapat menjelaskan dari 3 aspek yang dinilai anak yang sudah tuntas 13 anak dari 16 anak atau 81,25 %

d. Pengetahuan

Tabel 18. Rekapitulasi Kognitif anak pada siklus 2 pertemuan 2

Uraian	Aspek yang dinilai											
	Bentuk				Kesesuaian				Komposisi warna			
	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
Jumlah	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS	B	M	BS	BS
	B	B	H	B	B	B	H	B	B	B	H	B

Presentase Ketuntasan			15 93, 75 %	1 6,2 5%			1 6,2 5%	15 93, 75 %			15 93, 3%	1 6,2 5%
Kriteria	Sangat Baik				Sangat Baik				Sangat Baik			

Tabel 18 dapat dijelaskan dari 3 aspek yang dinilai anak yang sudah tuntas 15 anak dari 16 anak atau 93,75%

e. Ketrampilan

Tabel 19. Rekapitulasi Ketrampilan anak pada siklus 2 pertemuan 2

Uraian	Aspek yang dinilai											
	Bentuk				Kesesuaian				Komposisi warna			
Jumlah	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B
Presentase Ketuntasan			15 93, 75 %	1 6,2 5%			15 93, 75 %	1 6,2 5%			14 93, 75 %	1 6,2 5%
Kriteria	Sangat Baik				Sangat Baik				Sangat Baik			

Tabel 19 dapat menjelaskan dari 3 aspek yang dinilai anak yang sudah tuntas 15 anak dari 16 anak atau 93,75%.

B. Pembahasan

Penerapan Bermain Balok dalam meningkatkan kemampuan Kognitif di TK Negeri Kepanjenkidul I Kota Blitar. Penerapan bermain balok dalam pembelajaran kognitif dengan tema Tanaman di kelompok A TKN Kepanjenkidul I Kota Blitar dapat dilihat adanya peningkatan pada aktivitas Guru dan aktivitas anak. Sintak yang telah dilaksanakan guru sesuai dengan bermain balok yaitu (a) anak dibagi 2 kelompok yaitu kelompok A dan B (b) guru memperkenalkan berbagai bentuk balok (c) guru menjelaskan cara menggunakan balok bangun satu persatu. (d) jika anak sudah memahami cara menggunakan balok selanjutnya anak diberikan kesempatan untuk mencoba membuat berbagai bentuk.

Siklus I diperoleh data bahwa aktivitas guru telah sesuai pada sintak bermain balok namun belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru yang dicapai dari 13 kegiatan yang belum muncul 8 kegiatan, sehingga pada pertemuan 1 memperoleh 61,5%, kemudian diperbaiki pertemuan 2 meningkat memperoleh 69,5% dengan kategori baik. Pada pertemuan 2 yang belum muncul 6 kegiatan perlu di perbaiki pada siklus 2. Sedangkan hasil observasi aktivitas anak diperoleh 76,92% dari 13 kegiatan yang belum muncul 10 kegiatan, kemudian diperbaiki pada pertemuan 2 memperoleh 69,23% dari 13 kegiatan pada pertemuan 2 yang belum muncul 6 kegiatan. Pada siklus 1 pertemuan 2 aktivitas guru dan aktivitas anak sudah meningkat walaupun waktu kegiatan belum maksimal. Sehingga masih perlu perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II diperoleh aktivitas guru pada pertemuan 1 memperbaiki siklus I dengan memperoleh 76,92% kemudian meningkat menjadi 100% pada pertemuan 2 dengan kategori sangat baik. Presentasi keberhasilan aktivitas guru tersebut sudah menunjukkan bahwa guru dapat melaksanakan pembelajaran kognitif melalui bermain balok dengan tema Tanaman sub tema tanaman perdu dengan optimal hal ini sesuai dengan teori B.E.F Montolalu (6.220 mengemukakan bahwa balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran terakhir. Sedangkan observasi aktivitas anak memperoleh 69,23% kemudian diperbaiki pada pertemuan 2 dari 13 kegiatan yang belum

muncul ada 7 kegiatan. Pada pertemuan 2 memperoleh 100% dari 13 kegiatan semua sudah muncul. Pada siklus II anak sudah memahami cara dalam bermain balok dengan baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran kemampuan kognitif melalui Bermain balok dengan tema Tanaman berhasil dan berpengaruh baik terhadap aktivitas belajar anak di TKN Kepanjenkidul I kota Blitar

Peningkatan kemampuan kognitif melalui penerapan bermain balok. Hasil pembelajaran kemampuan kognitif melalui bermain balok dengan tema Tanaman dikelompok B TKN Kepanjenkidul I Kota Blitar mengalami peningkatan. Tidak hanya kemampuan kognitif saja yang meningkat tetapi juga nilai sikap, Pengetahuan dan ketrampilan. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan kognitif, sikap, ketrampilan anak mulai dari siklus I sampai siklus II.

Dalam penelitian ini ketuntasan anak meliputi aspek penilaian Sikap, Pengetahuan, Ketrampilan selama kegiatan pembelajaran kognitif dengan tema Tanaman melalui bermain balok mengalami peningkatan yang sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bermain balok terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan Kognitif anak, dan sejalan dengan penelitian yang saya lakukan tentang Peningkatan Kemampuan Kognitif Kelompok A melalui Bermain Balok di TK Negeri Kepanjenkidul I Kota Blitar.

KESIMPULAN

Penerapan bermain balok sesuai dengan teori B.E.F Montolalu (6.22) mengemukakan bahwa Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit bahkan sampai tahun ajaran terakhir. Dapat meningkatkan aktifitas guru dan aktifitas anak kelompok A TK Negeri Kepanjenkidul I Kota Blitar. Bermain balok dapat meningkatkan kemampuan Kognitif anak. Hal ini dilihat dari hasil kemampuan Kognitif siklus I dan siklus II dari 16 anak yang tuntas 15 anak dan yang belum tuntas 1 anak. Tingkat kemampuan Kognitif 93,3% mendapat kriteria Berkembang Sangat Baik (BSH) Dengan menerapkan bermain balok guru lebih mudah dalam mencapai tujuan kegiatan pembelajaran, serta memudahkan bagi anak didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Sehingga tanpa disadari, melalui bermain balok kemampuan Kognitif anak dapat berkembang dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. 2006. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelola Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Fadillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA*. Yogyakarta : Ar-Ruzz
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi. 2012. *Format Paud (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Rahman, T., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal PAUD Agapedia, 1(1)*, 118-128.
- Wida Rianti. 2016. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tata Angka pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Volume 2 Nomor 2*