



**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN EDUKATIF BALOK DENGAN  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KELOMPOK  
BERMAIN TUNAS MULIA GLENMORE BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**EKA DEAJENG ARUMNIATI  
110210201031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**



**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN EDUKATIF BALOK DENGAN  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KELOMPOK  
BERMAIN TUNAS MULIA GLENMORE BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh :**

**EKA DEAJENG ARUMNIATI  
110210201031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**

## PERSEMBAHAN

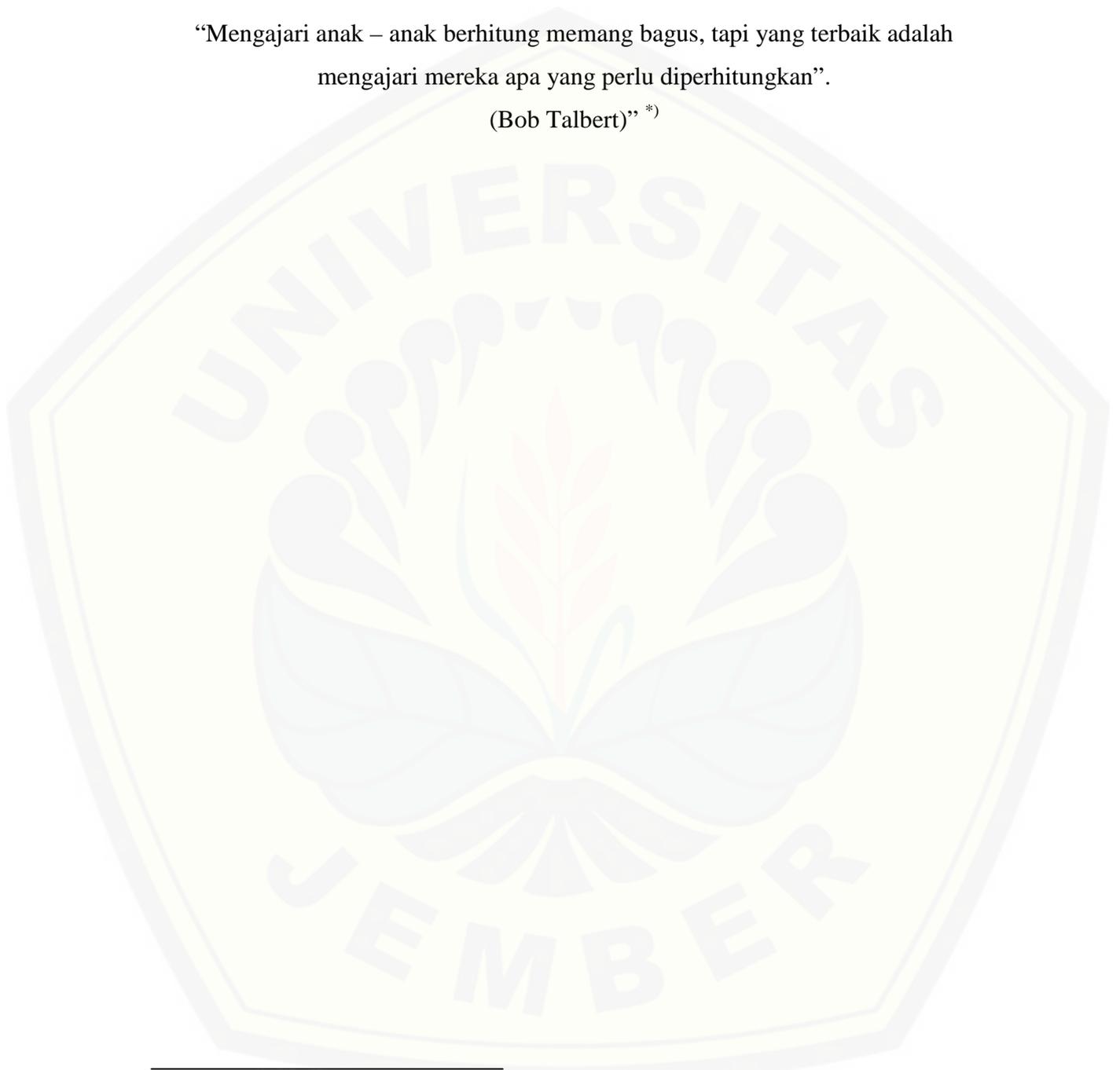
Puji syukur pada kehadiran ALLAH SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, serta karunianya. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan nabi kita Muhammad SAW. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah sebagai rasa hormat dan terima kasih skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidupku.

1. Kedua Orang Tua saya, Ayah dan Ibunda tercinta, Ayah Hartoyo dan Ibu Insiyah terima kasih yang selalu memberikan kepercayaan dan semangat untuk memberikan dukungan serta nasehat, terima kasih atas segala doa dan kasih sayang yang selalu dicurahkan kepada saya.
2. Dosen pembimbing skripsi Drs. H. A.T. Hendrawijaya S.H., M.Kes, dan Deditiani Tri Indrianti, S.Pd., M.Sc, terima kasih atas segala bimbingannya selama ini;
3. Buat teman-teman saya terima kasih untuk dukungannya
4. Almamater Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**MOTTO**

“Mengajari anak – anak berhitung memang bagus, tapi yang terbaik adalah mengajari mereka apa yang perlu diperhitungkan”.

(Bob Talbert)” \*)



---

\*) <http://duniabaca.com/kata-kata-mutiara-tentang-pendidikan-dari-para-tokoh.html>. [online] [20 Oktober 2015]

**PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Deajeng Arumniati

NIM : 110210201031

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Hubungan antara Permainan Edukatif Balok dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 30 Oktober 2015

Yang menyatakan,

Eka Deajeng Arumniati

NIM 110210201031

**PENGAJUAN**

**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN EDUKATIF BALOK DENGAN  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KELOMPOK  
BERMAIN TUNAS MULIA GLENMORE BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Luar Sekolah (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Oleh :

Nama : Eka Deajeng Arumniati  
NIM : 110210201031  
Tempat dan Tanggal Lahir : Banyuwangi, 21 Desember 1992  
Jurusan / Program : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Luar Sekolah

Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. H. A.T.Hendrawijaya, S.H., M.Kes  
NIP. 19581212 198602 1 002

Deditiani Tri Indrianti, S.Pd. M.Sc  
NIP. 19790517 200812 2 003

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN EDUKATIF BALOK DENGAN  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI KELOMPOK  
BERMAIN TUNAS MULIA GLENMORE BANYUWANGI**

Oleh :

Eka Deajeng Arumniati

NIM 110210201031

Pembimbing :

Dosen Pembimbing Utama : Drs. H. A.T.Hendrawijaya, S.H., M.Kes

Dosen Pembimbing Anggota : Deditiani Tri Indrianti, S.Pd., M.Sc

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul “Hubungan antara Permainan Edukatif Balok dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi ” Telah diuji dan disahkan pada.

Hari, Tanggal : Selasa, 10 November 2015

Tempat : Ruang 35A310 (PPG 7) Gedung 3

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Niswatul Imsiyah, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19721125 200812 2 001

Deditiani Tri Indrianti, S.Pd., M.Sc  
NIP. 19790517 200812 2 003

Anggota I

Anggota II

Drs. H. A.T.Hendrawijaya, S.H., M.Kes  
NIP. 19581212 198602 1 002

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd  
NIP. 19610729 198802 2 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.  
NIP. 19540501 198303 1 005

## RINGKASAN

**Hubungan Antara Permainan Edukatif Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi;** Eka Deajeng Arumniati; 110210201031; 2015; 61 halaman; Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pendidikan anak usia dini merupakan wilayah pembahasan yang sangat luas dan semakin menarik, karena usia dini merupakan awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Penggunaan media balok merupakan media yang tepat dan menjadi perhatian tersendiri bagi peneliti, karena dari segi ketersediaan, kemudahan dan kemampuan lembaga dalam menyediakan sarana penunjang bagi proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah hubungan antara permainan edukatif balok dengan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi tahun pelajaran 2015? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara permainan edukatif balok dengan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi tahun 2015. Adapun manfaat dari penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan dan evaluasi diri program-program yang sudah dilaksanakan yang kemudian dapat dijadikan titik tolak dalam upaya pengembangan program dilembaga tersebut .

Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional tata jenjang dengan pendekatan kuantitatif. Penentuan lokasi penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling area*, yaitu lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian adalah Kelompok Bermain Tunas Mulia Kecamatan Glenmore Kabupaten Banyuwangi. Teknik penentuan subyek penelitian menggunakan populasi, sehingga subyek penelitiannya adalah seluruh anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Tunas Mulia Kecamatan Glenmore yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan *Rank Spearman*.

Hasil analisis, hasil yang diperoleh dari analisis antara Permainan Edukatif Balok dengan Perkembangan Kognitif, diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,870. Nilai tersebut lebih besar dari  $r_{tabel}$  sebesar 0,450 (dengan  $N=20$  dan taraf kepercayaan 95%). Berdasarkan indikator yang dijadikan pengukuran dapat diketahui bahwa indikator variabel X (ketrampilan motorik halus) memberikan sumbangan sebesar 93.7% pada indikator variabel Y (mengonsep). Indikator variabel X (ketrampilan motorik halus) memberikan sumbangan sebesar 90.6% pada indikator variabel Y (imajinasi). Indikator variabel X (memecahkan masalah) memberikan sumbangan sebesar 98% pada indikator variabel Y (mengonsep). indikator variabel X (Memecahkan masalah) memberikan sumbangan sebesar 97.6% pada indikator variabel Y (imajinasi)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, Permainan Edukatif Balok berhubungan dengan Perkembangan Kognitif siswa dan terbukti secara statistik dengan tingkat hubungan yang kuat, artinya semakin edukatif permainan tersebut maka akan berdampak pada perkembangan kognitif siswa. Selain itu terdapat hubungan pula antara indikator variabel X (ketrampilan motorik halus) dan indikator variabel Y (mengonsep) memiliki tingkat hubungan yang kuat. Sehingga guru perlu menerapkan beragam permainan edukatif pada siswa untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk guru hendaknya dapat menerapkan permainan edukatif balok dalam pembelajaran sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif, berfikir kritis dan berfikir kreatif melalui kegiatan permainan yang menarik yang dapat dilakukan.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena dengan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Antara Permainan Edukatif Balok dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Dalam Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Drs. H. A.T. Hendrawijaya, S.H., M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Luar sekolah (PLS) sekaligus Dosen Pembimbing satu dan Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
4. Deditiani Tri Indrianti S.Pd., M.Sc selaku Dosen Pembimbing dua, dan Niswatul Imsiyah, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktu serta pikiran dalam penyelesaian skripsi ini;
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Luar Sekolah serta staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
6. Ir Suharni selaku Kepala PAUD Tunas Mulia Kecamatan Glenmore Kabupaten Banyuwangi dan keluarga besar PAUD Tunas Mulia yang telah membantu serta memberikan pengarahan, saran serta kritik demi terselesaikannya skripsi ini;
7. Kedua orang tua tercintaku, Ibu Insiyah dan Ayah Hartoyo yang tanpa mengenal lelah demi memberikan doa dan semangat agar terselesaikannya skripsi ini, Adek tersayang Cahya Satrio Laksono serta Andika Wiradarma yang telah memberikan kasih sayang, mendoakan, mendukung dan

menyemangati. Kalianlah sumber motivasi dan semangatku sehingga skripsi dan studi ini dapat segera terselesaikan.

8. Keluarga Keduaku di Jawa VI no 2B (Ellen, Icha, Indah, Wulan dan Elyana) yang slalu memberikan dukungan dan semangat, serta motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini
9. Teman-teman seangkatan dan seperjuangan “PLS 2011 (Tari, Ardan, Herlin, Zelfy, Mega dan Carissa) yang telah memberi dukungan dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh Dosen, Karyawan dan seluruh pihak yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan semangat yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT selalu memberikan Hidayah dan Rahmat kepada semua pihak yang telah membantu dengan ikhlas sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis juga memberikane segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan pengetahuan bagi yang membacanya.

Jember, 30 Oktober 2015

Penulis

**DAFTAR ISI**

	<i>Halaman</i>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Perumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Tujuan</b> .....	3
<b>1.4 Manfaat</b> .....	4
1.4.1 Bagi Penelitian .....	4
1.4.2 Bagi Universitas Jember .....	4
1.4.3 Bagi Program Studi Pendidikan Luar Sekolah .....	4
1.4.4 Bagi Lembaga Pendidikan .....	4
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
<b>2.1 Permainan Edukatif Balok</b> .....	5
2.1.1 Keterampilan Motorik Halus .....	7
2.1.2 Memecahkan Masalah .....	9
<b>2.2 Perkembangan Kognitif</b> .....	10
2.2.1 Mengonsep .....	12

2.2.2 Mengembangkan Imajinasi.....	13
<b>2.3 Hubungan antara Permainan Edukatif Balok Terhadap Perkembangan Kognitif.....</b>	<b>14</b>
<b>2.4 Hipotesis.....</b>	<b>15</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>16</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian.....</b>	<b>16</b>
<b>3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....</b>	<b>16</b>
<b>3.3 Teknik Penentuan Responden.....</b>	<b>17</b>
<b>3.4 Definisi Operasional.....</b>	<b>18</b>
3.3.1 Permainan Balok.....	18
3.3.2 Perkembangan Kognitif.....	18
<b>3.5 Desain Penelitian.....</b>	<b>18</b>
<b>3.6 Data dan Sumber Data.....</b>	<b>20</b>
<b>3.7 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>20</b>
3.6.1 Metode Observasi.....	20
3.6.2 Metode Dokumentasi.....	21
<b>3.8 Metode Pengolahan Data dan Analisis Data.....</b>	<b>22</b>
3.8.1 Pengolahan Data.....	22
3.8.2 Analisis Data.....	23
a. Uji Validitas.....	24
b. Uji Reliabilitas.....	25
<b>BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>27</b>
<b>4.1 Penyajian Data.....</b>	<b>27</b>
4.1.1 Sejarah Berdirinya TK Tunas Mulia.....	27
4.1.2 Geografis TK Mulia.....	27
4.1.3 Sarana dan Prasarana.....	28
4.1.4 Keadaan Siswa TK Tunas Mulia.....	30
<b>4.2 Penyajian dan Interpretasi Data.....</b>	<b>31</b>
4.2.1 Permainan Balok.....	31
4.2.2 Perkembangan Kognitif.....	32

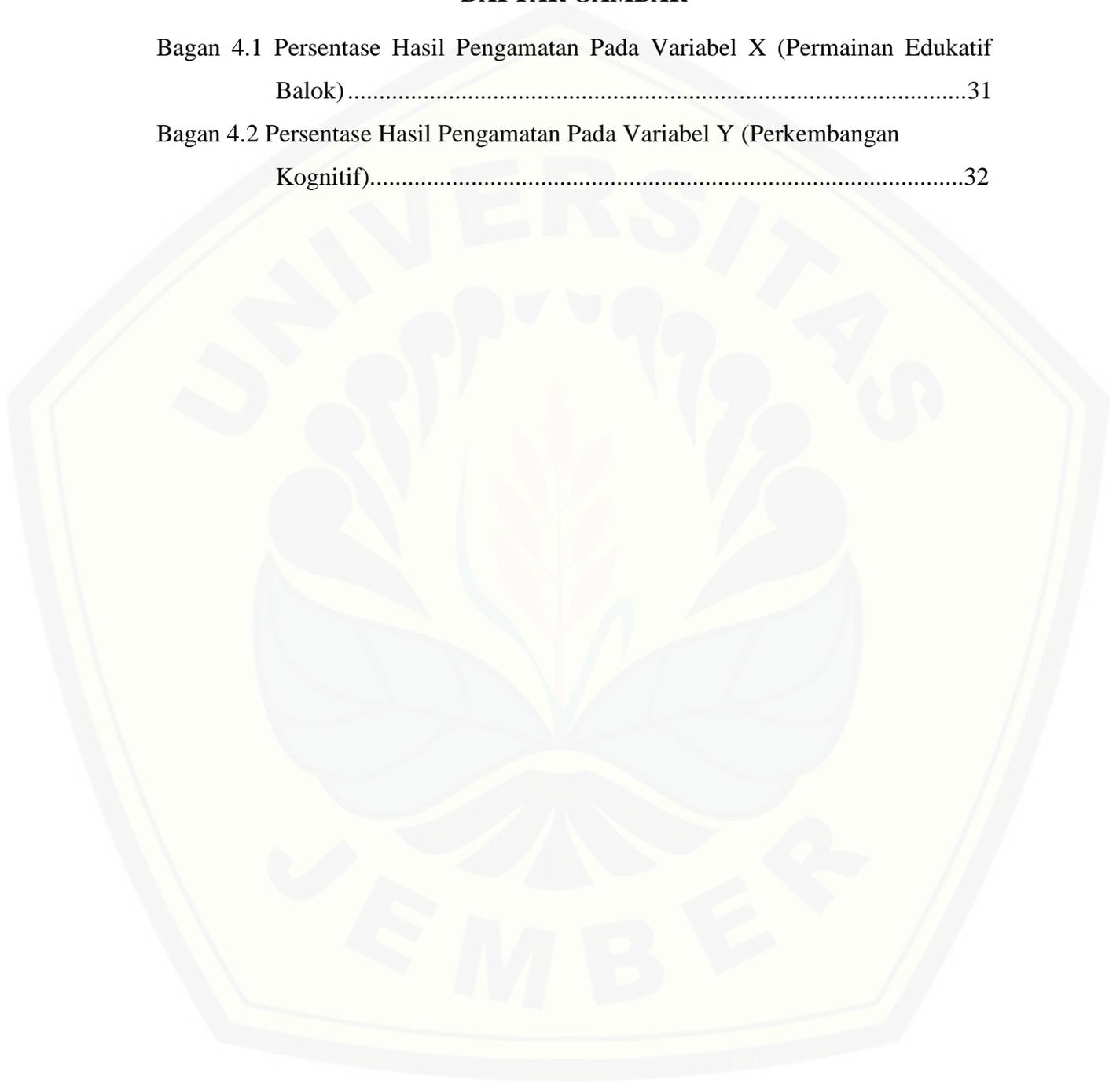
4.2.3 Hubungan Permainan Edukatif Balok dengan Perkembangan	
Kognitif ... ..	33
a. Hubungan Motorik Halus dengan Mengonsep.....	34
b. Hubungan Motorik Halus dengan Mengembangkan	
Imajinasi.....	36
c. Hubungan Memecahkan Masalah dengan Mengonsep .	38
d. Hubungan Memecahkan Masalah dengan Mengembangkan	
Imajinasi .....	39
<b>4.3 Analisis Data.....</b>	<b>41</b>
4.3.1 Hubungan Permainan Edukatif Balok dengan Perkembangan	
Kognitif ... ..	41
a. Hubungan Motorik Halus dengan Mengonsep.....	42
b. Hubungan Motorik Halus dengan Mengembangkan	
Imajinasi.....	44
c. Hubungan Memecahkan Masalah dengan Mengonsep .	46
d. Hubungan Memecahkan Masalah dengan Mengembangkan	
Imajinasi .....	47
<b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>50</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>50</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>51</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>

**DAFTAR TABEL**

	<i>Halaman</i>
3.8 Validitas Instrumen.....	25
4.1 Sarana dan Prasarana.....	29
4.2 Kondisi Siswa.....	30
4.3 Hubungan antara Permainan Edukatif Balok dengan Perkembangan Kognitif.....	33
4.4 Hubungan antara Keterampilan Motorik Halus dengan Mengonsep.....	35
4.5 Hubungan antara Keterampilan Motorik Halus dengan Mengembangkan Imajinasi.....	36
4.6 Hubungan antara Memecahkan Masalah dengan Mengonsep.....	38
4.7 Hubungan antara Memecahkan Masalah dengan Mengembangkan Imajinasi .....	39
4.8 Hubungan Antara Indikator Permainan Edukatif Balok dengan Indikator Perkembangan Kognitif.. ..	49

**DAFTAR GAMBAR**

Bagan 4.1 Persentase Hasil Pengamatan Pada Variabel X (Permainan Edukatif Balok).....	31
Bagan 4.2 Persentase Hasil Pengamatan Pada Variabel Y (Perkembangan Kognitif).....	32



**DAFTAR LAMPIRAN**

A. Matrik Penelitian.....	55
B. Instrumen Penelitian.....	56
C. Lembar Observasi.....	57
D. Lampiran Rubriks.....	59
E. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas.....	64
F. Pedoman Tingkat Keeratan Hubungan Variabel X dan Y.....	78
G. Pedoman Tingkat Relibilitas.....	79
H. Tabel Kritik Rho Spearman.....	80
I. Gambaran Fisik PAUD Tunas Mulia.....	81
J. Keadaan Siswa TK Tunas Mulia Tahun Pelajaran 2015-2016.....	82
K. Biodata Siswa.....	83
L. Sarana dan Prasarana.....	86
M. Stuktur Organisasi Yayasan PAUD Tunas Mulia.....	87
N. Stuktur Organisasi PAUD Tunas Mulia.....	88
O. Stuktur Organisasi Komite Sosial.....	89
P. Visi, Misi dan Motto PAUD Tunas Mulia.....	90
Q. Surat Ijin Penelitian.....	91
R. Foto Penelitian.....	93
S. Lembar Konsultasi.....	95

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

Pada bab ini peneliti akan menguraikan : 1.1 Latar Belakang, 1.2 Rumusan Masalah, 1.3 Tujuan Penelitian, 1.4 Manfaat Penelitian

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini adalah topik yang sangat luas dan semakin menarik untuk selalu dikaji, karena pada masa tersebut merupakan tahap awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga akan membawa dampak pada perkembangan kehidupannya. Penelitian dan pengkajian berkaitan dengan pendidikan anak juga kian banyak. Untuk memperjelas tentang konsep pendidikan anak usia dini, akan dijelaskan beberapa pengertian tentang pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan undang-undang tentang system pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14)

Secara lebih tegas disebutkan dalam pasal 28 UU tersebut bahwa:  
1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. 2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan atau informal. 3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk TK, RA atau bentuk lain yang sederajat. 4) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal berbentuk kelompok bermain taman penitipan anak, atau berbentuk lainnya yang sederajat. 5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 8% sehingga para ahli menyebut periode perkembangan masa kanak-kanak sebagai masa emas (*Golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia.

Pada tahun pertama s/d tahun ketiga merupakan masa terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak, salah satunya melalui permainan yang mendidik. Hal ini dilakukan sebagai bentuk persiapan kepada generasi berikutnya agar anak tidak merasa terasing dalam mempergunakan permainan tersebut.

Persoalan permainan edukatif bagi anak, sebagian besar membantu dan memudahkan para tenaga pendidik atau orang tua untuk memilih, menyediakan dan mengembangkan permainan edukatif yang tepat dan bermanfaat bagi anak usia dini agar dapat mengelola dan memilih pengalamannya, sehingga anak dapat mengembangkan semua potensi kecerdasannya dengan baik.

Kegiatan selama pembelajaran hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif melalui pemberian kesempatan pada anak untuk mengenalkan permainan edukatif, salah satunya dengan mengenalkan bangunan dari balok. Para orang tua harus membantu merangsang perkembangan otak anak dengan memberikan pelajaran melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan pada anak. Melalui bermain anak dapat melewati tahap-tahap perkembangan untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif pada anak.

Menurut Alexander (dalam Fajarwati, 2009:35) permainan balok merupakan suatu permainan yang menggunakan aktivitas otot besar dimana permainan ini dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dengan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta dalam ide-ide kreatif.

Sebagian besar Taman Kanak-Kanak (TK) dan Kelompok Bermain (Playgroup) tak terkecuali "Tunas Mulia" yang juga menggunakan media Balok sebagai sarana belajar dan bermain. Selain mengasah keterampilan anak, Balok juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan

kognitif anak berhubungan dengan kemampuan menyesuaikan bentuk-bentuk balok dan mengkombinasikan warna yang ada pada balok. Dengan sedikit arahan dan bimbingan dari seorang pendidik, anak sudah dapat mengembangkan imajinasinya dan mengonsep suatu balok.

Penggunaan media balok merupakan media yang tepat dan menjadi perhatian tersendiri bagi peneliti, karena dari segi ketersediaan, kemudahan dan kemampuan lembaga dalam menyediakan sarana penunjang bagi proses pembelajaran. Menurut peneliti media tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Permainan Edukatif Balok merupakan salah satu permainan yang banyak disukai anak-anak. Selain itu juga, latar belakang dari penelitian ini, karena di Kelompok Belajar Tunas Mulia ada masalah tentang perkembangan kognitif anak kemudian di Kelompok Belajar Tunas Mulia tersebut ada permainan edukatif balok dan peneliti ingin melihat apakah ada Hubungan antara Permainan Edukatif Balok dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Adakah hubungan antara permainan edukatif balok dengan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi tahun pelajaran 2015?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara permainan edukatif balok dengan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi tahun 2015

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat peneliti memamparkan kegunaan hasil dari sebuah penelitian yang akan dicapai, baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk kepentingan umum. Adapun manfaat dari peneliti ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Bagi peneliti

- a. Dapat menambah ilmu pengetahuan baru disamping pengetahuan yang didapatkan dibangku kuliah
- b. Dapat memberikan pengalaman baru ketika terjun langsung dalam penelitian dilapangan
- c. Dapat menjadi bekal sebelum terjun langsung sebagai pendidik yang profesional

1.4.2 Bagi Perguruan Tinggi

- a. Dapat menjadi tambahan kepustakaan bagi perguruan tinggi
- b. Untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama proses perkuliahan
- c. Untuk menjunjung tinggi almamater pada saat terjun dimasyarakat.

1.4.3 Bagi Program studi Pendidikan Luar Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan program-program PLS
- b. Dapat mewujudkan eksistensi PLS di masyarakat luas melalui penelitian yang dilakukan

1.4.4 Bagi Lembaga Pendidikan “Kelompok Bermain Tunas Mulia”

- a. Dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan dan evaluasi diri program-program yang sudah dilaksanakan yang kemudian dapat dijadikan titik tolak dalam upaya pengembangan program dilembaga tersebut.
- b. Dapat dijadikan masukan secara teoritis dan praktis dalam proses pembelajaran

## BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan tentang: 2.1 Permainan Edukatif Balok, 2.2 Perkembangan Kognitif, 2.3 Pengaruh Permainan Edukatif Balok Terhadap Perkembangan Kognitif, 2.4 Hipotesis

### 2.1 Permainan Edukatif Balok

Menurut Adam (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran atas pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sifat tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam katagori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif (Adam,1975)

Menurut Wikipedia Bahasa Indonesia (2013) Balok adalah bangunan ruang tiga dimensi yang dibentuk tiga pasang persegi atau persegi panjang. Paling tidak salah satu pasang diantaranya berukuran berbeda. Bermain menurut Hurlock (1978:34) adalah kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan kesenangan dan kegembiraan saja. Akan tetapi, didalam kegiatan bermain inilah anak akan mendapatkan pengalaman dan akan menjadi proses pembelajarannya secara tidak langsung.

Menurut Alexander (dalam Fajarwati, 2009:35) permainan balok merupakan suatu permainan yang menggunakan aktifitas otot besar dimana permainan ini dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dengan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta dalam ide-ide kreatif. Sedangkan permainan menurut Mulyadi

(2004:59) adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun suatu menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.

Menurut Ardita Destiani (2013), Balok mempunyai tempat dihati anak dan menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir. Ketika bermain balok banyak anak dapat memperoleh banyak pengetahuan dan keterampilan. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir anak. Daya penalaran anak akan bekerja aktif. Konsep pengetahuan matematika anak akan mereka temukan sendiri, seperti nama bentuk, ukuran, warna, pengertian sama/tidak sama, seimbang. Sosialisasinya juga terjadi pada saat anak membagi tugas, menentukan pilihan, berbagi pengalaman tenggang rasa dan berkomunikasi dengan baik. Imajinasinya juga dapat timbul, misalnya membuat kota, gedung-gedung, kantor, rumah, stasiun. Begitu juga kemampuan berbahasanya timbul saat anak menyebutkan nama hasil kreasinya.

Permainan balok merupakan permainan yang mengarah pada pembentukan karakter bagi anak dan mengembangkan kognitif dalam diri anak (Hariyati,2012). Permainan balok merupakan permainan yang bersifat konstruktif, sebab dalam praktiknya, anak harus melatih keterampilan motorik halus, memecahkan masalah dan memanipulasi benda berdasarkan imajinasinya untuk menjadi suatu bentuk atau benda baru yang mungkin berbeda dengan bentuk asalnya. Permainan ini cocok untuk mengembangkan kemampuan mengonsepanya dan mengembangkan imajinasi anak dalam membuat berbagai bangunan.

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif balok adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar yang menggunakan kemampuan otot besar dan melatih kemampuan anak dalam menyusun suatu kegiatan yang sifatnya konstruktif agar dapat melatih anak dalam memecahkan masalah dan berimajinasi.

Dari variabel diatas yaitu permainan edukatif balok dapat dijelaskan dua indikator dari permainan edukatif balok menurut teori Alexander (dalam

Fajarwati, 2009:35), Indikator tersebut antara lain yaitu keterampilan motorik halus dan memecahkan masalah. Berikut penjelasan mengenai keterampilan motorik halus dan memecahkan masalah

### 2.2.1 Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan Motorik menurut Heri Rahyubi (2012) merupakan gambaran kemampuan motorik seseorang yang ditunjukkan melalui penguasaan suatu gerakan. Dalam proses pembelajaran motorik, seseorang pembelajar diharapkan mampu menguasai keterampilan motorik yaitu kemampuan seseorang untuk melakukan suatu tugas gerak secara maksimal sesuai dengan kemampuannya.

Keterampilan motorik halus menurut Olvista adalah kemampuan mengkoordinasi gerakan otot kecil dari anggota tubuh. Keterampilan motorik halus terutama melibatkan jari tangan, dan biasanya dengan koordinasi mata. Sedangkan menurut Sujiono, dkk (2005:1.11) gerakan motorik halus adalah bila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Motorik halus dapat mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan jari-jarinya, khususnya ibu jari dan jari telunjuk (Yamin, 2010:134)

Menurut Sumantri (2005:143) keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan dengan alat-alat untuk bekerja dan obyek yang kecil atau pengontrolan terhadap mesin, misalnya mengetik, menjahit dan lain-lain. Definisi lain tentang motorik halus diungkapkan oleh Suryani, Muis dan Gunarti (2008:2.17) kemampuan motorik halus merupakan kemampuan anak untuk melakukan kegiatan yang melibatkan koordinasi antara mata, tangan, dan otot-otot kecil pada jari-jari, pergelangan tangan, lengan yang digunakan untuk aktivitas seni, seperti menggunting, melukis, mewarnai, dan menyusun benda.

Perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik, apabila sesuai dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang. Gerakan-gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan dan minatnya, serta cenderung menunjukkan gerakan-gerakan motorik yang cukup gesit dan lincah, bahkan sering kelebihan gerak atau *over activit*. Oleh karena itu, anak usia dini merupakan masa kritis bagi perkembangan motorik dan masa yang paling tepat untuk mengajarkan berbagai keterampilan motorik seperti, menulis, merangkai, menyusun, menggambar, mewarnai, melipat, melukis, berenang, dan bermain bola (Mulyasa, 2012:24)

Keterampilan motorik adalah keterampilan alami yang akan digunakan seumur hidup. Namun demikian anak dalam masa perkembangan harus difasilitasi untuk mengembangkan keterampilan motoriknya. Anak yang memiliki keterampilan motorik yang baik akan mudah mempelajari hal-hal baru yang sangat bermanfaat dalam menjalani pendidikan. Penguasaan keterampilan motorik juga dapat memacu anak untuk menekuni bidang tertentu sejak dini seperti bermain musik, melukis, membuat kerajinan, membuat gambar desain, dan lain sebagainya. Banyak sekali anak usia muda yang menonjol bakatnya karena kemampuan motorik halus yang baik.

Gerakan dalam motorik halus tidak terlalu memerlukan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Gerakan motorik halus yang terlihat pada usia dini diantaranya, anak mulai dapat menyikat giginya, menyisir, membuka dan menutup reseleting, mengancing pakaian, makan sendiri dengan menggunakan sendok dan garpu serta memakai sepatu sendiri.

Gerakan motorik halus yang semakin baik dapat ditandai dengan anak mampu berkreasi dengan baik, seperti menggunting kertas dengan hasil guntingan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menjahit, menganyam kertas serta bermain balok dengan menyusun balok menjadi sebuah bangunan yang diinginkan. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama. Usia menjadi salah satu hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus. Sehubungan dengan hal tersebut Sujiono dkk (2005:1.12) mengemukakan daftar

perkembangan motorik anak usia dini menurut usianya yaitu pada kegiatan motorik halus anak usia dini usia 3-4 tahun dimulai dengan aktivitas-aktivitas sederhana seperti menggunting kertas menjadi dua bagian, menyusun balok, anak mampu melakukan kegiatan mandiri secara sederhana. Pada usia 5-6 tahun kegiatan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak dapat dikembangkan, misalnya dengan kegiatan mandiri yang lebih sulit, seperti mengikat tali sepatu, membasuh muka tanpa membasahi baju dan kegiatan kegiatan lain.

Sesuai daftar perkembangan yang dikemukakan oleh Sujiono tersebut dapat diketahui bahwa semakin tinggi usia anak semakin berkembang pula kreativitas motorik halus dan aktivitas-aktivitas motorik halus yang dilakukan pun semakin rumit.

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah kemampuan seorang anak untuk mengkoordinasi gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil khususnya jari-jari tangan.

### 2.2.2 Memecahkan Masalah

Balok merupakan salah satu permainan yang banyak disukai oleh anak-anak. Dalam bermain balok kebanyakan anak-anak hanya menyusun tanpa mereka mengetahui apa yang akan mereka susun, menurut Abdul Fatah (2013). Oleh karena itu memilih permainan balok merupakan salah satu jenis permainan yang tepat untuk melatihnya memecahkan masalah. Melalui balok anak-anak akan mencoba menyelesaikan masalah yaitu menyusun balok-balok menjadi sebuah bangunan yang di inginkannya. Dengan sedikit arahan dan contoh yang diberikan anak-anak sudah dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitifnya dengan cara mengembangkan imajinasinya dan kemampuan mengkonsepnya. Misalnya, anak-anak akan membuat rumah-rumahan, jembatan, menara dan gedung dari balok. Sedikit demi sedikit mereka diajarkan tentang membuat bangunan tersebut menggunakan kemampuan mengkonsepnya dan imajinasinya.

Ini merupakan manfaat dari bermain balok yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak untuk belajar dan memecahkan masalah.

Permainan balok memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak usia dini terutama bagi perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif anak terjadi pada saat anak menyusun balok dengan menggunakan kemampuan mengkonsepnya dan kemampuan imajinasinya. Anak menyusun sebuah bangunan berdasarkan imajinasinya sehingga menjadi sebuah bangunan yang diinginkannya. Bermain balok juga berkaitan erat dengan kemampuan intelektual dan koordinasi motorik anak. Di sini anak dapat mengekspresikan gagasan yang ada dalam pikirannya, mengorganisasikan material yang ada, serta berkonsentrasi membuat bangunan atau suatu konstruksi menurut Lara Fridani, dosen pendidikan anak usia dini (PAUD) di Universitas Negeri Jakarta.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa memecahkan masalah dalam bermain balok yaitu suatu pembelajaran kepada anak untuk memecahkan suatu masalah, yaitu berupa menyusun balok-balok menjadi sebuah bangunan berdasarkan konsep dan imajinasi anak tersebut. Jika anak berhasil menyusun suatu balok menjadi sebuah bangunan yang diinginkan berdasarkan imajinasinya berarti anak tersebut mampu mengatasi masalah dengan berbagai caranya mengatasi masalah tersebut yang berupa permainan.

## **2.2 Perkembangan Kognitif**

Menurut Arnold Gesel (dalam Nurhayati,2012) perkembangan merupakan suatu proses kematangan atau fisiologi. Selagi kematangan fisiologi tidak dicapai, apa saja yang dilakukan seperti berjalan tidak akan bisa tercapai. Sedangkan menurut Werner (1969) perkembangan adalah suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Perkembangan secara luas dapat diartikan sebagai proses yang kekal dan tetap menuju kearah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi berdasarkan pertumbuhan, pematangan dan belajar.

Menurut Mussen (1984:194) kognisi merupakan konsep yang luas dan inklusif yang berhubungan dengan kegiatan mental dalam memperoleh,

mengolah, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuan. Kognisi mencakup mendeteksi, mengintrepati, mengklasifikasi, mengingat informasi, mengevaluasi gagasan, menyaring prinsip, membayangkan/mengonsep, mengatur strategi fantasi dan bermimpi.

Perkembangan Kognitif menurut Susanto (2011:52) adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, penghayalan/imajinasi, dan pengertian. Perkembangan Kognitif juga dapat diartikan sebagai perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang atau perkembangan intelektual. Terjadinya proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik. Pendapat lain menyebutkan bahwa Kognisi merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, penghayalan/imajinasi, pengambilan keputusan dan penalaran. Dengan kemampuan kognisi inilah individu mampu memberikan respons terhadap kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal.

Menurut Gagne (dalam Jamaris, 2006) Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Pengertian yang luasnya cognition (kognisi) menurut Neisser (dalam Nadhirin: 2010) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.

Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget, (1972) diantaranya adalah pertama, pembelajaran yang aktif merasa ingin tahu dan berusaha mencari informasi untuk dipahami. Kedua anak belajar dari pengalaman dan dari apa yang telah dia lakukan. Ketiga anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya melalui proses asimilasi dan akomodasi. Keempat proses ekullibrasi menunjukkan peningkatan ke bentuk pemikiran yang kompleks.

Kognitif merupakan salah satu aspek penting dari perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan proses pengasuhan dan pendidikan serta sangat menentukan keberhasilan orang tua dan guru PAUD dalam mengasuh dan mendidik anak usia dini (Jean Piaget, 1972). Sama dengan aspek perkembangan lainnya, kemampuan kognitif anak usia dini juga mengalami perkembangan tahap

demikian tahap menuju kesempurnaannya. Secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan untuk melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif ini, anak dapat dengan mudah menguasai pengetahuan yang luas sehingga anak mampu menjalankan fungsinya secara wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungan sehari-hari.

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah (Umi, 2013). Balok adalah permainan yang menarik bagi balita karena anak balita pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Bermain balok anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu dengan menyusun balok. Pada tahap awal mengenal balok, mereka mungkin mencoba untuk menyusun bentuk balok dengan cara mencoba memasang-masangkan bentuk balok tanpa mereka mengetahui bentuk apa yang akan mereka susun. Dengan sedikit arahan dan contoh anak-anak diajarkan tentang mengkonsep dan mengembangkan imajinasi dalam bermain balok, agar mereka tidak hanya sekedar menyusun balok tetapi juga mempunyai gambaran untuk membuat sesuatu. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain balok dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mengkonsep dan mengembangkan imajinasi

Jadi berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses berfikir yang terjadi secara internal didalam susunan saraf manusia untuk menuju ke arah yang lebih sempurna

### 2.2.1 Mengonsep

Dalam bermain balok, pada umumnya dari anak-anak tidak mengetahui apa yang akan mereka bangun dan apa yang akan mereka susun. Mereka hanya menyusun dan membangun saja tanpa mereka tahu bentuk apa saja yang akan mereka buat dan ciptakan.

Menurut Soedjadi (2000:14) pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada

umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata. Dan menurut Woodruff mendefinisikan Konsep adalah suatu gagasan/ide yang relatif sempurna dan bermakna, suatu pengertian tentang suatu objek, produk subjektif yang berasal dari cara seseorang membuat pengertian terhadap objek-objek atau benda-benda melalui pengalamannya (setelah melakukan persepsi terhadap objek/benda).

Menurut Wikipedia bahasa Indonesia mendefinisikan Konsep merupakan abstrak, entitas mental yang universal yang menunjuk pada kategori atau kelas dari suatu entitas, kejadian atau hubungan.

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan, maka peneliti menyimpulkan bahwa mengonsep dalam bermain balok adalah suatu gagasan atau ide abstrak yang dapat menggambarkan suatu pemikiran anak dalam menciptakan sesuatu melalui sejumlah balok agar tercipta sebuah bangunan yang diharapkan.

### 2.2.2 Mengembangkan Imajinasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Mengembangkan adalah suatu usaha seseorang untuk memperluas dan memperlebar sebuah pemikiran.

Menurut Webster's New World Dictionary (1986) pengertian Imajinasi adalah sedikit banyak berkaitan dengan serangkaian citra atau gambaran, seperti yang muncul dalam lamunan, yang biasanya mengandung sejumlah hasrat yang tidak terpenuhi. Hal-hal yang muncul dalam fantasi tak ayal yang serba indah, serba cakap, serba kuat (ideal).

Imajinasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013) yaitu sebagai daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang atau dapat juga diartikan sebagai khayalan. Imajinasi Secara Umum, adalah kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide. Sedangkan menurut Suyanto, imajinasi adalah daya khayal atau khayalan atau fantasi.

Menurut Generasi Platinum (2010) Anak-anak adalah makhluk yang terbiasa berpikir menggunakan imajinasi. Kemampuan imajinatif anak merupakan

bagian dari aktivitas otak kanan yang bermanfaat untuk kecerdasannya. Di masa balita, imajinasi merupakan bagian dari tugas perkembangannya, sehingga anak sangat suka membayangkan sesuatu, mengembangkan khayalannya, dan bercerita membagi ide-ide imajinatifnya kepada sekitarnya. Imajinasi juga memperkaya pengetahuan anak, karena rasa keingintahuan mereka yang besar mendorong mereka untuk mencari dan menggali lebih dalam sesuatu yang ingin mereka tahu. Hal ini sangat wajar karena seiring pertambahan usianya, otak anak lebih aktif merespon setiap rangsangan. Di benaknya muncul banyak pertanyaan yang mendorongnya untuk melakukan banyak pengamatan. Pertanyaan dan pengamatan yang dilakukannya itu, akhirnya membuat anak merasa nyaman berada di dalam imajinasinya. Namun, imajinasi juga dapat muncul secara murni dan orisinal dari dalam benaknya. Jika kita mampu mengasah, mengembangkan dan mengelola imajinasi anak, maka berimajinasi akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kecerdasan kreatifnya, membuatnya lebih produktif karena potensi dan kemampuan imajinatif anak merupakan proses awal tumbuh kembangnya daya cipta dalam diri anak yang dapat menghasilkan sebuah kreasi yang menarik dan bermanfaat untuk perkembangan kepribadiannya (Generasi Platinum, 2010). Kebanyakan dari anak-anak bermain balok dengan menggunakan imajinasinya, apa yang mereka lihat sehari-hari, akan mereka tuangkan dalam permainan balok.

Jadi dapat disimpulkan mengembangkan imajinasi adalah suatu usaha seseorang untuk memperluas dan memperlebar daya pikir atau khayalannya dalam membayangkan (angan-angan) dan menciptakan gambar (lukisan, karangan dan sebagainya) dalam bentuk yang nyata.

### **2.3 Hubungan Permainan Edukatif Balok Terhadap Perkembangan Kognitif**

Permainan balok merupakan permainan yang mengarah pada pembentukan karakter bagi anak dan mengembangkan kognitif dalam diri anak (Hariyati, 2012). Permainan balok merupakan permainan yang bersifat konstruktif, sebab dalam praktiknya dapat melatih anak dalam melatih keterampilan motorik halus, memecahkan masalah dan memanipulasi benda berdasarkan imajinasinya

untuk menjadi suatu bentuk atau benda baru yang mungkin berbeda dengan bentuk asalnya. Permainan ini cocok untuk mengembangkan perkembangan kognitifnya dalam kemampuan mengonsepnya dan mengembangkan imajinasi anak dalam membuat berbagai bangunan. Maka perkembangan kognitif dapat diartikan sebagai perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang atau perkembangan intelektual.

Menurut Hariyati (2012) permainan edukatif balok berhubungan dengan perkembangan kognitif anak, seperti yang diuraikan di atas karena dalam menyusun balok anak harus menggunakan imajinasi dan kemampuan mengkonsepnya yang termasuk dalam perkembangan kognitif anak.

#### 2.4 Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang artinya bawah dan “*thesa*” yang artinya kebenaran. Penggabungan kedua kata tersebut kemudian disesuaikan dengan pedoman pembentukan istilah bahasa Indonesia menjadi “hipotesis” (Masyhud, 2012:51).

Hipotesis penelitian dalam Masyhud (1993:64), hipotesis dibagi menjadi dua yaitu: 1) hipotesis nihil ( $H_0$ ), yaitu yang menyatakan tidak adanya hubungan antara dua variabel atau lebih sedangkan 2) hipotesis alternatif ( $H_a$ ), yaitu yang menyatakan adanya hubungan antara dua variabel atau lebih.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak ada hubungan antara permainan edukatif balok dengan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi tahun pelajaran 2015?”

$H_a$  : Adanya hubungan antara permainan edukatif balok dengan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi tahun pelajaran 2015?”

Berdasarkan teori-teori di atas, maka penelitian ini menggunakan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan “adanya hubungan antara permainan edukatif balok dengan perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain Tunas Mulia Glenmore Banyuwangi tahun pelajaran 2015?”

### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang: 3.1 Jenis Penelitian, 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian, 3.3 Penentuan Subjek Penelitian, 3.4 Definisi Operasional Variabel, 3.5 Desain Penelitian, 3.6 Data dan Sumber Data, 3.7 Metode Pengumpulan Data, 3.8 Metode Pengolahan Data dan Teknik Analisis Data.

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan korelasi *tata jenjang* menurut Masyhud (2012:104-103) yaitu suatu penelitian yang berusaha untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini mencari hubungan antara variabel (X) dengan variabel (Y), alasan menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan korelasi *tata jenjang*. Maka dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui ada tidaknya Hubungan Permainan Edukatif Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain “TUNAS MULIA”

#### **3.2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat atau lokasi penelitian adalah daerah yang dijadikan sebagai tempat untuk melakukan penelitian. Sebelum menentukan tempat penelitian peneliti terlebih dahulu mempertimbangkan apakah tempat tersebut memungkinkan untuk dikaji dan dengan menentukan tempat penelitian dapat mencegah kompleksitas masalah penelitian. Djaja (2001:16) menyatakan bahwa tempat penelitian bermanfaat untuk membatasi masalah yang akan diteliti. Sedangkan menurut Margono (1996:88) bahwa pembatasan daerah dan waktu penelitian dapat menghemat sumber daya yang ada dan mempertegas kesimpulan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini daerah penelitian ditentukan dengan metode purposive yaitu menentukan daerah penelitian pada suatu tempat tertentu dengan

maksud untuk mencari lokasi yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Diperkuat dengan pendapat Arikunto (2006:139) bahwa *purposive sampling area* adalah metode yang dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan atas strata, random, atau diacak tetapi berdasarkan dengan adanya tujuan tertentu. Dengan memperhatikan hal tersebut, maka ditetapkan bahwa lokasi yang dijadikan tempat sebagai penelitian adalah Kelompok Bermain “TUNAS MULIA”. Karena dianggap relevan untuk dijadikan tempat penelitian, Berikut ini beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan tempat penelitian yaitu:

1. Di Kelompok Bermain “TUNAS MULIA” terdapat masalah tentang perkembangan kognitif dan di Kelompok Bermain “Tunas Mulia” juga terdapat permainan edukatif balok dan membuat peneliti ingin mencari tahu adakah hubungan permainan edukatif balok dengan perkembangan kognitif di Kelompok Bermain “Tunas Mulia” tersebut
2. Peneliti sudah mengenal situasi dan kondisi daerah penelitian sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.
3. Di Kelompok Bermain “TUNAS MULIA” belum pernah diadakan penelitian dengan judul dan permasalahan yang sama dengan penelitian ini.
4. Adanya kesediaan lembaga yaitu dan Lembaga Kelompok Bermain “TUNAS MULIA” untuk dijadikan tempat penelitian.
5. Kelompok Bermain “TUNAS MULIA” Merupakan salah satu dan sasaran Pendidikan Nonformal.

Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 4 bulan antara bulan April 2015 sampai dengan Juli 2015, dengan perincian 1 bulan persiapan penelitian, 2 bulan dilapangan, dan 1 bulan pembuatan laporan.

### **3.3 Penentuan Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik populasi. (Masyhud 2014:90) teknik populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan diuji atau diteliti. Sedangkan Sugiyono (2012:61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri

atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda yang lain (Sugiyono, 2012:61). Maka, penelitian ini mengambil semua peserta Anak Usia Dini di Kelompok belajar Tunas Mulia sebanyak 20 peserta sebagai responden

### **3.4 Definisi Operasional Variabel**

Menurut Masyhud (2012:32) setelah dilakukan identifikasi dan klasifikasi terhadap variabel-variabel penelitian yang ada, maka variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan secara operasional. Definisi operasional variabel ini diperlukan untuk menghindari salah tafsir antara peneliti dan pembaca. Maka, peneliti akan menjelaskan beberapa kosa kata variabel pada judul, diantaranya:

a. Permainan balok

Permainan balok adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar yang menggunakan kemampuan otot besar dan melatih kemampuan anak dalam menyusun suatu kegiatan yang sifatnya konstruktif agar dapat melatih anak dalam memecahkan masalah dan berimajinasi.

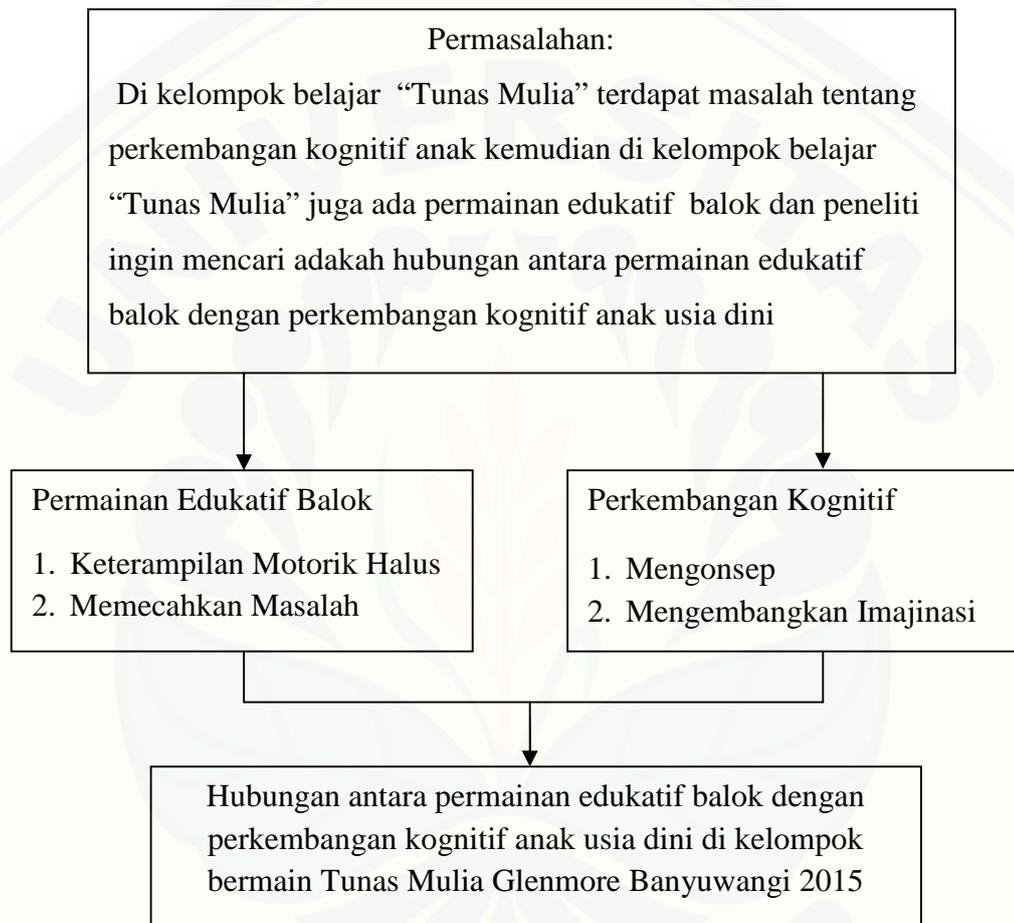
b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan Kognitif adalah suatu proses berfikir yang terjadi secara internal didalam susunan saraf manusia untuk menuju ke arah yang lebih sempurna

### **3.5. Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan sebuah strategi yang berfungsi untuk mengukur tujuan penelitian agar dapat menghasilkan data yang valid sehingga dapat dipertanggung jawabkannya. Didalam buku pedoman karya tulis ilmiah (2009:3) menyebutkan bahwa rancangan penelitian atau desain penelitian berisi uraian tentang langkah-langkah yang ditempuh atau komponen-komponen yang ada untuk meraih hasil yang dicapai. Untuk melakukan suatu penelitian

dibutuhkan persiapan yang matang, maka peneliti harus menyiapkan kerangka atau desain penelitian terlebih dahulu secara sistematis, Sehingga penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana. Adapun desain penelitian yang telah disiapkan dan akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu:



Keterangan :

- : adanya hubungan
- ↓ : searah
- ↔ : adanya hubungan timbal balik

### 3.6. Data dan Sumber Data

Menurut Arikunto (2006:129) data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka. Data adalah bahan keterangan tentang suatu objek penelitian menurut Bungin (2001:123), Sedangkan sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh Arikunto (2006:192).

Data dalam penelitian ini meliputi:

- a. Data primer adalah data yang diperoleh dan hasil observasi peserta didik dalam bermain balok yang berhubungan dengan perkembangan kognitif.
- b. Data Sekunder adalah data pclngkap yang diperoleh dan dokumentasi ataupun kepustakaan.

### 3.7. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan maksud untuk memperoleh bahan bahan yang relevan dan akurat, dimana metode-metode yang digunakan memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda. Menurut Arikunto (2006:127), metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode utama yaitu observasi dan dokumentasi. Hasil dan pengumpulan data ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif balok terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain “TUNAS MULIA”

#### 3.7.1. Metode Observasi

Observasi merupakan cara untuk mengadakan pengamatan terhadap obyek baik yang dilakukan secaralangsung maupun tidak langsung. Arikunto(2006:156) menyatakan bahwa observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian pada sesuatu obyek dengan menggunakan alat indra. Selanjutnya Hadi (1996:60) menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan yang dilakukan dengan semua gejala, data, fakta, secara langsung dalam waktu lama dan dimana fakta, data, dan gejala tersebut diketemukan.Nawawi (1995:100) menambahkan bahwa observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala-gejala pada obyek penelitian.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa observasi adalah pengamatan atau pencatatan secara sistematis, yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap fenomena-fenomena yang diteliti dengan menggunakan panca indra. Menurut Arikunto (2006:157), jenis observasi dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Observasi sistematis adalah observasi yang dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan.
2. Observasi non sistematis adalah observasi yang jenis observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrument pengamatan.

Jenis Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Observasi Sistematis yaitu dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Adapun dalam penelitian ini data yang akan diperoleh dengan menggunakan metode ini adalah hasil pembelajaran peserta didik baik hasil permainan balok maupun perkembangan kognitif anak usia dini di Kelompok Bermain "TUNAS MULIA"

### 3.7.2. Metode Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang (Sugiyono, 2005:82). Menurut Arikunto (2006:158) bahwa dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Keuntungan dari metode ini adalah biaya relatif murah, waktu dan tenaga relatif efisien. Sedangkan kelemahannya adalah data yang diambil dan dokumen cenderung sudah lama.

Kesimpulannya, dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang bersal dan catatan-catatan keterangan buku dan sejenis, yang telah dibuat atau didokumentasikan yang berhubungan dengan penelitian. Data penelitian yang diperoleh dan metode dokumentasi ini merupakan data pelengkap yang digunakan sebagai jaminan objektivitas penelitian ini. Artinya, data tersebut tidak dianalisis dan hanya bersifat melengkapi dan keseluruhan hasil penelitian ini.

Adapun data yang diperoleh dan dokumentasi ini adalah data yang bersangkutan dengan penelitian seperti, daftar peserta didik, daftar pendidik, rekapitulasi nilai belajar, profil lembaga, struktur organisasi lembaga.

### **3.8 Metode Pengolahan Data dan Analisis Data**

#### **3.8.1 Pengolahan Data**

Sebelum data diolah dengan menggunakan data statistik, ada langkah – langkah yang perlu dilakukan setelah data terkumpulkan dan kemudian baru dilakukan pengolahan data. Adapun langkah-langkah pengolahan data adalah sebagai berikut:

##### *a. Editing*

Sebelum data diolah, data tersebut perlu diedit lebih dahulu. Dengan perkataan lain, data atau keterangan yang telah dikumpulkan perlu dibaca sekali lagi dan diperbaiki, jika disana sini masih terdapat hal-hal yang salah atau masih meragukan. Menurut Faisal (1992:33), “editing adalah kegiatan memeriksa data yang terkumpul, apakah sudah terisi secara sempurna atau tidak, lengkap atau tidak, cara pengisiannya sudah benar atau tidak”.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian editing adalah kegiatan memeriksa kembali kelengkapan data, sehingga data yang diperoleh akan valid dan tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam pendekatan.

Proses Editing pada penelitian ini dilakukan setelah semua data diolah guna untuk memeriksa data baik cara pengisian maupun kelengkapan semua data yang telah diperoleh.

##### *b. Coding*

Data yang dikumpulkan dapat berupa angka, kalimat pendek atau panjang, ataupun hanya ya atau tidak. Untuk memudahkan analisis, maka jawaban – jawaban tersebut perlu diberi kode. Pemberian kode pada jawaban sangat penting artinya, jika pengolahan data dilakukan dengan komputer. Coding menurut Faisal (1992:33) berpendapat bahwa “mengkodekan data berarti memberikan kode-kode

tertentu pada masing-masing kategori atau nilai dan setiap variabel yang dikumpulkan datanya”. Di sisi lain menurut Margono (2004:191), “*coding* adalah usaha mengklasifikasikan jawaban – jawaban dengan jalan menandai masing-masing kode – kodetertentu biasanya berupa angka”.

### c. *Scoring*

Scoring merupakan langkah pemberian skor atau langkah memberikan kategori untuk setiap butir jawabannya dan objek penelitian, dalam penelitian ini scoring digunakan dalam bentuk instrumen penelitian yang disertai dengan Rubrik sebagai pedoman penilaian.

Pemberian skor pada setiap butir jawaban dari pedoman observasi penelitian untuk variabel (X) permainan edukatif balok dan variabel (Y) perkembangan kognitif yaitu :

Skor 1 = tidak dapat melakukan tanpa bantuan

Skor 2 = dapat melakukan tetapi masih membutuhkan bantuan

Skor 3 = dapat melakukan tanpa bantuan

Skor 4 = dapat melakukan sendiri dengan baik

### e. *Tabulating*

Menurut Margono (2000:192), “*tabulating* adalah usaha penyajian data terutama pengolahan data yang akan menjurus ke analisis kuantitatif, biasanya menggunakan tabel, baik tabel distribusi frekuensi atau tabel silang”. Membuat tabulasi termasuk dalam kerja memproses data. Membuat tabulasi tidak lain adalah memasukkan data ke dalam tabel-tabel dan mengatur angka-angka sehingga dapat dihitung jumlah kasus dalam berbagai kategori. Tujuan tabulasi ini adalah untuk memudahkan dalam membaca data.

## 3.8.2 Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan atau dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah : metode rank spearman, metode ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara permainan edukatif balok terhadap

perkembangan kognitif anak usia dini di kelompok bermain Tunas Mulia Kecamatan Glenmore Kabupaten Banyuwangi. Agar hasil yang diperoleh lebih terarah, maka menggunakan bantuan *software* SPSS (*Statistical Program for Social Science*) v.15 windows. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :Uji Validitas dan Realibilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahitan suatu instrumen (Arikunto, 2002:144). Uji validitas berfungsi untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurnya yaitu agar data yang diperoleh bisa relevan/sesuai dengan tujuan diadakannya pengukuran tersebut. Uji validitas juga digunakan untuk menentukan indikator atau tolak ukur yang digunakan populasi karena peneliti mengambil keseluruhan subjek atau objek penelitian. Uji validitas dapat menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  :Koefisien Validitas

$n$  : Banyaknya subjek

$x$  : Nilai Pembanding

$y$  : Nilai dari instrumen yang akan dicari validitasnya

Dikatakan valid jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dengan taraf signifikan 95%. Sedangkan dikatakan tidak valid jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel dengan taraf signifikan 95%. Dari hasil penelitian diketahui bahwa instrumen penelitian valid. Berdasarkan  $r_{hitung}$   $r_{tabel}$  maka butir-butir dalam penelitian ini dinyatakan valid.

Tabel 3.8: Validitas Instrumen

Item	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
Item 1	0.762	0,576	Valid
Item 2	0.587	0,576	Valid
Item 3	0.586	0,576	Valid
Item 4	0.670	0,576	Valid
Item 5	0.682	0,576	Valid
Item 6	0.651	0,576	Valid
Item 7	0.706	0,576	Valid
Item 8	0.641	0,576	Valid
Item 9	0.626	0,576	Valid
Item 10	0.591	0,576	Valid
Item 11	0.640	0,576	Valid
Item 12	0.589	0,576	Valid

Sumber: Data primer diolah tahun 2015

#### b. Uji Relibilitas

Menurut Gronlund dan Linn (1990) Reliabilitas adalah ketepatan hasil yang diperoleh dari suatu pengukuran. Peneliti memilih teknik *Alpha Croanbach* untuk menguji realibilitas alat ukur. Rumus *Alpha* digunakan mencari relibilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0 tapi berupa rentang skala (Arikunto, 2006). Tujuan uji relibilitas adalah untuk mengetahui atau menunjukkan keajekan suatu tes dalam mengukur gejala yang sama pada waktu dan kesempatan yang berbeda. Adapun rumus yang digunakan adalah *Alpha* yaitu :

$$R_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

R<sub>11</sub> : Reabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan pada instrumen

$\sum \sigma_b^2$  : Jumlah Varians Butir

$\sigma_t^2$  : Varian Total

Dikatakan reliabel jika nilai *Croanbach's Alpha* > r tabel dengan taraf signifikan 95%, sedangkan dikatakan tidak reliabel jika nilai *Croanbach's Alpha* < r tabel dengan taraf signifikan 95%

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat untuk pengumpul data karena instrumen itu sudah baik (Arikunto, 2006: 1134). Untuk menguji realibilitas ini peneliti juga menggunakan *software* SPSS (*Statistical Program For Social Science*)v. 15 for window, dengan kriteria sebagai berikut: (1) reliabel jika nilai Cronbach's Alpha > r kritik dengan taraf signifikan 95%. (2) tidak reliabel jika nilai Cronbach's Alpha < r kritik dengan taraf signifikan 95%. Berdasarkan nilai *alpha* (0,909) > 0,70 sehingga instrumen pada penelitian ini adalah reliabel.

