

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Metode Bermain Balok

1. Pengertian Metode Bermain

Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaan, tangan atau seluruh anggota tubuhnya. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian.¹²

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Walaupun sama-sama mengandung unsur aktivitas, bermain dibedakan dari bekerja. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain tidak. Hasil akhir dalam kegiatan bermain bukanlah sesuatu hal yang penting. Kegiatan dalam bermain menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, sedangkan dalam bekerja efek tersebut tidak selalu muncul.¹³

¹² Sofia Hartati, *Op.Cit.*, h. 85.

¹³ Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005, h. 2.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jadi, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan semata tanpa memikirkan hasil akhir yang spontan dilakukan tanpa ada tujuan tertentu baik yang dilakukan dengan orang lain maupun dengan menggunakan benda tertentu tanpa ada unsur paksaan atau tekanan dari orang lain.

2. Fungsi Bermain

Menurut Hartley, Frank dan Goldenson, ada 8 fungsi bermain bagi anak, yaitu¹⁴ :

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa;
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata;
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata;
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat;
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima;
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan;
- g. Mencerminkan pertumbuhan; dan
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

3. Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak, bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu, bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang

¹⁴ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2004, h. 33-34.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sangat baik bagi anak. Oleh karena itu, kegiatan bermain pada anak hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut¹⁵ :

- a. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan;
- b. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan;
- c. Bermain dilakukan tanpa “iming-iming” apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan;
- d. Bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan;
- e. Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun psikis;
- f. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan;
- g. Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu;
- h. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

4. Bermain Balok

Balok-balok kayu atau plastik merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai konstruksi. Di Indonesia, alat permainan balok-balok kayu relatif harganya murah dibandingkan dengan harga di luar negeri.¹⁶

Alat permainan yang berupa balok ukuran besar dapat dimainkan di lantai, umumnya disebut pula balok lantai. Guru perlu memperkenalkan balok-balok dengan meletakkan atau menyimpan balok sedemikian rupa sehingga anak dengan mudah mengenal ukuran dan jenis balok yang ada.

¹⁵ Sofia Hartati, *Op.Cit.*, h. 91.

¹⁶ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2000, h. 115-117.

Anak-anak harus membiasakan diri menyimpan kembali balok-balok tersebut apabila telah selesai memainkannya.

Program kreativitas bermain susun balok secara spontan merupakan suatu proses belajar yang tepat untuk anak. Balok-balok ini akan menjadi media seni bagi anak. Mereka adalah ilmuwan-ilmuwan kecil yang ingin sekali menjelajah dunia, para seniman kecil menggunakan desain/bentuk polanya sendiri sesuai dengan bentuk, ukuran, warna dan pengulangannya. Hal yang menarik dari bermain balok ini adalah banyak pengalaman menarik dapat dituangkan anak secara kreatif dalam membangun balok tersebut, apalagi dengan dorongan guru/fasilitator/orang tua.

Dengan bermain balok, kemampuan mengamati maupun ingatan visual anak akan terlatih. Hari ini anak mengambil balok yang paling panjang dan mulai membangun. Esok hari dia akan mencari yang paling panjang dan mulai membangun lagi. Tidak mustahil anak tersebut akan berujar, “mana balok yang paling panjang? Aku minta yang paling panjang”. Kemampuan berbahasapun akan makin meningkat. Anak dapat berdiskusi secara spontan tentang bangunan yang mereka bentuk. Dalam permainan ini guru dapat memantau kemampuan anak.¹⁷

Balok-balok dengan bermacam ukuran dan warna dapat digunakan anak untuk disusun menjadi bangunan tertentu : perabotan rumah, rumah, kereta, istana, gedung, pencakar langit, kapal, jembatan, dan sebagainya sesuai dengan kreativitasnya.

¹⁷ Agung Triharso, *Op.Cit.* h. 27.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan ini mendorong anak untuk bekerja sama menyusun benda-benda yang sama dalam satu rangkaian. Permainan ini memungkinkan anak bergerak karena harus mengambil bagian-bagian balok yang diletakkan di tengah-tengah ruangan. Selain mengasah kecerdasan logika-matematik, permainan ini juga mengasah kecerdasan visual-spasial, kinestetik, dan intrapersonal.

Bermain balok sangat berperan dalam mengembangkan penalaran anak.¹⁸ Mencari keseimbangan dan memilih mana yang cukup panjang berarti membuat estimasi. Anak juga menaksir jumlah balok yang dibutuhkan olehnya dan teman-temannya. Anak-anak juga menaksir jumlah pemain tiap satu set balok, menentukan nama bangunan yang berhasil dibentuknya, menunjukkan atau membuat bangunan yang sama, bahkan lebih besar atau lebih kecil. Dengan melakukan eksplorasi yang didasarkan pada pilihan sendiri maka anak lebih mudah memahami berbagai konsep.

Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segiempat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.¹⁹

Di pusat permainan balok, anak bermain baik sendiri-sendiri maupun secara berkelompok menggunakan balok dengan berbagai bentuk serta

¹⁸ *Ibid.*, h. 27.

¹⁹ *Ibid.*, h. 50.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ukuran. Secara alami anak-anak dipancing untuk datang ke tempat ini karena sangat aktif, menyenangkan, dan kreatif. Permainan balok sangat penting bagi perkembangan anak diberbagai bidang termasuk bahasa, kemampuan sosial, pengetahuan, matematika, kemampuan motorik dan kemampuan dalam pembelajaran sosialnya.²⁰

5. Dampak Perkembangan Melalui Bermain Balok

Dampak dari perkembangan melalui bermain balok yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sistematisa berpikir dengan menggunakan media pembangunan terstruktur. Tujuannya untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi dari membuat susunan garis lurus ke atas ke representasi nyata dan dari bermain sendiri ke kemampuan bekerja dalam kelompok kecil, merencanakan, dan membangun.²¹

Kotak-kotak dapat digunakan untuk menelusuri konsep-konsep sebagai berikut :

- a. Ukuran, bentuk, masa, tinggi, isi, ruang, arah, pola, dan pemetaan;
- b. Pengamatan, penggolongan, pengurutan, peramalan;
- c. Penggunaan yang berbeda untuk tujuan yang sama;
- d. Keseimbangan dan kesetimbangan;
- e. Pengukuran dan penghitungan;
- f. Persamaan dan perbedaan;

²⁰ Pamela A. Coughlin, et.al., *Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak 3-5 Tahun*, Washington : Children Resources Internasional, 2010, h. 197.

²¹ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2013, h. 128.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- g. Pemesanan atas dasar ukuran dan bentuk;
- h. Pemecahan masalah; dan
- i. Pemikiran yang imajinatif dan kreatif;

6. Manfaat Bermain Balok Bagi Anak

Manfaat dari bermain balok ini dapat mengembangkan²² :

- a. Keterampilan hubungan dengan teman sebaya.

Anak bermain berkelompok, mengatur rencana tentang apa yang akan dibuat, menyepakati pekerjaan, dan saling tolong menolong dalam penyediaan balok dan alat main lainnya yang akan digunakan.

- b. Keterampilan komunikasi.

Anak saling menyepakati pekerjaan dan berkomunikasi setiap ada saran atau bantuan yang akan disampaikan, berbicara dan mendengarkan, dalam hal ini terbangun pula sikap menghargai.

- c. Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar.

- d. Konsep matematika dan geometri.

Anak mengenal bentuk lingkaran, silindris, segi empat, segitiga, dan lainnya.

- e. Pemikiran simbolik.

Anak bermain dengan cara menginterpretasikan apa yang pernah mereka lihat dengan menggunakan balok, kemudian bermain peran dengan menggunakan benda-benda yang menjadi simbol sebagai pengganti peran yang mereka inginkan.

²² *Ibid.*, h. 128-129.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

f. Pengetahuan pemetaan.

Anak belajar membuat sesuatu dengan komposisi ruang yang konstruktif, seperti membuat rumah dengan ruangan-ruangan sesuai fungsinya, membuat tempat parkir dan lain-lain yang ditempatkan dengan cara yang tepat.

g. Keterampilan membedakan penglihatan.

Anak akan belajar lebih teliti dengan melihat susunan balok yang mereka gunakan, misalnya : apakah susunan balok yang dibuat sama ukurannya, sudah tertata atau tersusun dengan rapi, apakah sejajar, jika rumah apakah sudah ada pintunya atau jendelanya, dan sebagainya.

B. Kecerdasan Kognitif Anak

1. Pengertian Kecerdasan Kognitif

Kosa kata “*cognitive*” merupakan adjektiva (*adjective*) yang berasal dari nomina (*noun*) “*cognition*” yang padanannya “*knowing*”, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologi manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.²³

²³ Muhibbin Syah, *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2014, h. 114.

Ranah psikologis anak yang terpenting adalah ranah kognitif. Ranah kejiwaan yang bermarkas pada otak ini, dalam perspektif psikologi kognitif adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Tidak seperti organ-organ tubuh lainnya, organ otak sebagai markas fungsi kognitif bukan hanya menjadi penggerak aktifitas akal pikiran saja, melainkan juga menara pengontrol, otak selalu bekerja siang dan malam. Sekali kita kehilangan fungsi-fungsi kognitif karena kerusakan berat pada otak, martabat kita hanya berbeda sedikit dengan hewan.²⁴

Demikian pula halnya orang yang menyalahgunakan kelebihan kemampuan otak untuk memuaskan hawa nafsu dengan mempertuhan hawa nafsunya, martabat orang tersebut tak lebih dari martabat hewan atau mungkin lebih rendah lagi.²⁵ Kelompok orang bermartabat rendah seperti ini dilukiskan dalam Surah Al-Furqan ayat 44 yang berbunyi :

أَمْ تَحْسَبُ أَنَّ أَكْثَرَهُمْ يَسْمَعُونَ أَوْ يَعْقِلُونَ ۚ إِنَّ هُمْ إِلَّا كَالْأَنْعَامِ بَلْ هُمْ أَضَلُّ سَبِيلًا ﴿٤٤﴾

Artinya : “Atau apakah kamu mengira bahwa kebanyakan mereka itu mendengar atau memahami ? Mereka itu tidak lain, hanyalah seperti binatang ternak, bahkan mereka lebih sesat jalannya (dari binatang ternak itu).” (Q. S. Al-Furqan : 44)²⁶

Dari ayat tersebut di atas dijelaskan bahwa orang-orang yang menyalahgunakan kelebihan kemampuan otak untuk memuaskan hawa

²⁴ *Ibid.*, h. 114.

²⁵ *Ibid.*, h. 114.

²⁶ Al-Aliyy, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jawa Barat : CV. Penerbit Diponegoro, 1995,

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

nafsu dengan mempertuhankan hawa nafsunya sama saja seperti binatang ternak bahkan bisa lebih lagi dari binatang ternak atau lebih sesat lagi jalannya. Itulah guna kita belajar agar kognitif kita berjalan sesuai dengan aturan sehingga kita bisa membedakan mana yang harus dikerjakan dan mana yang harus ditinggalkan karena manusia diberi Allah akal dan pikiran.

Selain itu, orang-orang yang memiliki kelebihan pengetahuan sudah tentu karena kelebihan kemampuan otak, apabila tidak disertai dengan iman mungkin pula akan memanipulasi (mengubah seenaknya) kebenaran Allah yang semestinya dipertahankan.²⁷ Orang-orang seperti ini dikecam oleh Allah dalam Surah Al-Baqarah ayat 75 yang berbunyi :

﴿ أَفَتَطْمَعُونَ أَنْ يُؤْمِنُوا لَكُمْ وَقَدْ كَانَ فَرِيقٌ مِّنْهُمْ يَسْمَعُونَ كَلِمَ اللَّهِ ثُمَّ تُحَرَّفُونَهُ مِنْ بَعْدِ مَا عَقَلُوهُ وَهُمْ يَعْلَمُونَ ﴾

Artinya : “Apakah kamu masih mengharapakan mereka akan percaya kepadamu, padahal segolongan dari mereka mendengar firman Allah, lalu mereka mengubahnya setelah mereka memahaminya, sedang mereka mengetahui?” (Q. S. Al-Baqarah : 75)²⁸

Dari ayat tersebut di atas dijelaskan bahwa pendidikan dan pengajaran perlu diupayakan sedemikian rupa agar ranah kognitif para peserta didik dapat berfungsi secara positif dan bertanggung jawab dalam arti tidak menimbulkan nafsu serakah dan kedustaan yang tidak hanya akan merugikan dirinya sendiri saja, tetapi juga merugikan orang lain.

²⁷ Muhibbin Syah, *Op. Cit.*, h. 115.

²⁸ Al-Aliyy, *Op. Cit.*, h. 10.

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual. Seperti juga kemampuan fisik. Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Ketika anak tertarik pada objek tertentu, keterampilan berfikir mereka akan lebih kompleks. Dilain pihak ketika anak mengalami kebingungan terhadap subjek tertentu, keterampilan berfikir menjadi lebih intensif.

Inteligensi adalah salah satu kemampuan mental, pikiran atau intelektual dan merupakan bagian dari proses-proses kognitif pada tingkatan yang lebih tinggi. Secara umum, inteligensi dapat dipahami sebagai kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi yang baru secara cepat dan efektif, kemampuan untuk menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, dan kemampuan untuk memahami hubungan dan mempelajarinya dengan cepat.²⁹

Dalam proses pendidikan di sekolah, inteligensi diyakini sebagai unsur penting yang sangat menentukan keberhasilan belajar anak. Namun inteligensi merupakan salah satu aspek perbedaan individual yang perlu dicermati. Setiap anak memiliki inteligensi yang berlainan. Ada anak yang memiliki inteligensi tinggi, sedang dan rendah. Untuk mengetahui tinggi rendahnya inteligensi anak, para ahli telah mengembangkan instrumen yang dikenal dengan “tes inteligensi”, yang kemudian lebih populer

²⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2010, h. 53.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan istilah *Intelligence Quotient* yang disingkat IQ.³⁰ Berdasarkan hasil tes inteligensi ini, anak dapat diklasifikasikan sebagai :

Tabel II.1
Klasifikasi Hasil Tes Inteligensi

a. Anak genius	IQ di atas 140
b. Anak pintar	110 – 140
c. Anak normal	90 – 110
d. Anak kurang pintar	70 – 90
e. Anak debil	50 – 70
f. Anak dungu	30 – 50
g. Anak idiot	IQ di bawah 30

Sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase orang yang genius dan idiot sangat kecil dan yang terbanyak adalah anak normal. Genius adalah sifat pembawaan luar biasa yang dimiliki seseorang, sehingga ia mampu mengatasi kecerdasan orang-orang biasa dalam bentuk pemikiran dan hasil karya. Sedangkan idiot atau pander adalah penderita lemah otak, yang hanya memiliki kemampuan berpikir setingkat dengan kecerdasan anak yang berumur tiga tahun.³¹

Suatu kegiatan yang digemari oleh anak TK/RA adalah kegiatan bermain. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, seperti permainan balok.

³⁰ *Ibid.*, h. 53-54.

³¹ *Ibid.*, h. 54.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Kognitif adalah ranah psikis pengendali pikiran, perasaan dan perbuatan anak karena berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Hal-hal penting yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak yaitu skema kognitif untuk menyimpulkan stimulus sesuai dengan kelompoknya, asimilasi proses merespon stimulus, akomodasi untuk menyesuaikan skema dengan stimulus yang direspon, dan ekuilibrium yakni keseimbangan antara skema dengan respons terhadap stimulus.³²

Sebagian besar psikolog terutama *cognitivist* (ahli psikologi kognitif) berkeyakinan bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak ia baru lahir. Bekal dan modal dasar perkembangan manusia, yaitu kapasitas motor dan kapasitas sensori ternyata sampai batas tertentu dan juga dipengaruhi oleh aktivitas ranah kognitif.³³

a. Tahap Sensori-Motor (0-2 Tahun)

Sensori-motor adalah inteligensi praktis anak usia 0-2 tahun untuk belajar berbuat sebelum mampu berfikir mengenai hal yang sudah diperbuat. Selama perkembangan dalam periode sensori-motor yang berlangsung sejak anak lahir sampai usia 2 tahun, inteligensi yang dimiliki anak tersebut masih berbentuk primitive dalam arti masih didasarkan pada perilaku terbuka.

³² Muhibbin Syah, *Op.Cit.*, h. 131.

³³ *Ibid.*, h. 117.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Tahap Pra-Operasional (2-7 Tahun)

Pra-operasional adalah inteligensi anak usia 2-7 tahun yang telah memiliki dan menggunakan representasi mental dalam skema kognitifnya yang memungkinkan anak berfikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu. Perkembangan ini bermula pada saat anak telah memiliki penguasaan sempurna mengenai *object permanence*. Artinya, anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksisnya suatu benda yang harus ada atau biasa ada.

c. Tahap Konkret-Operasional (7-11 Tahun)

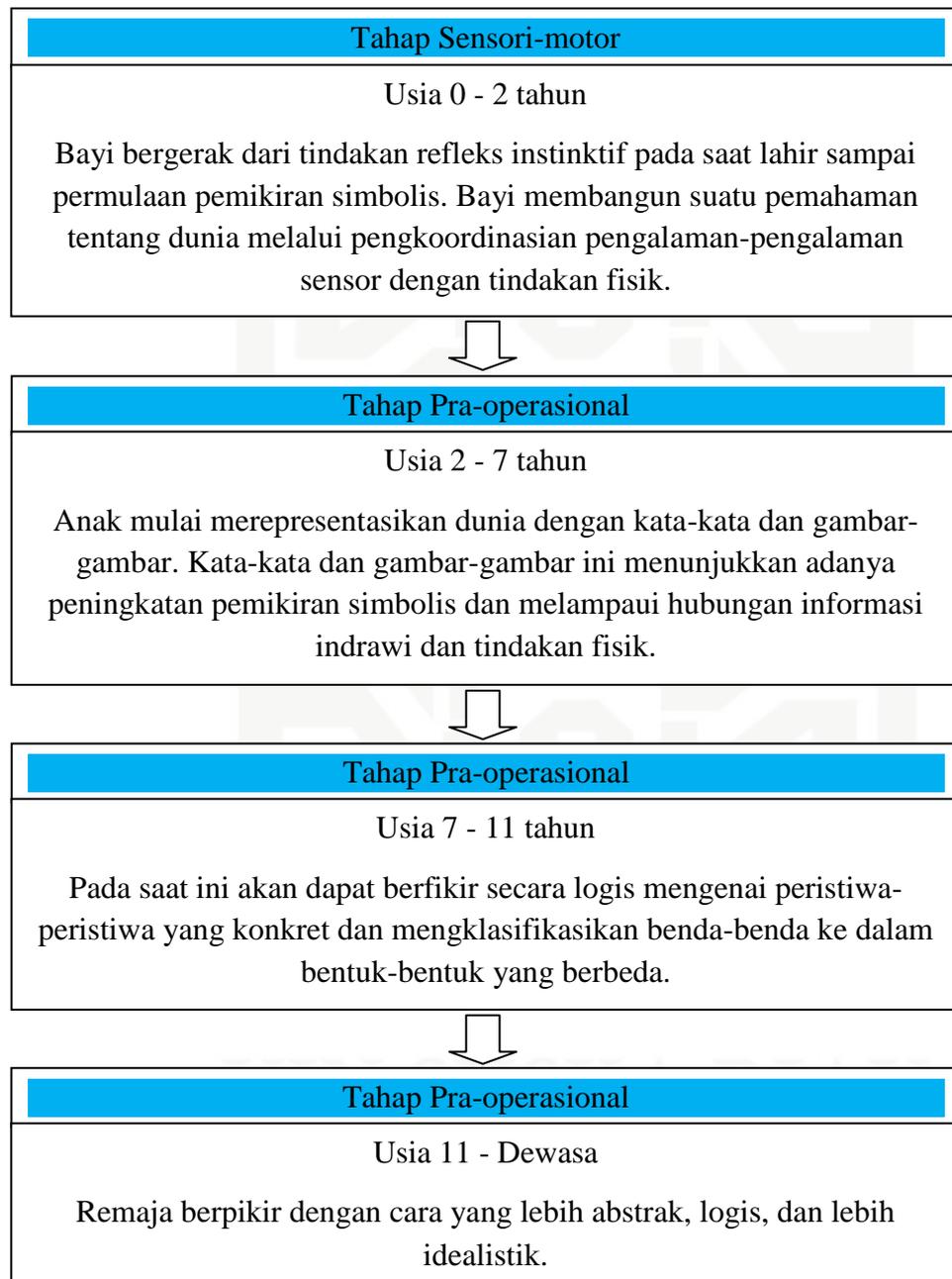
Konkret-operasional adalah inteligensi anak usia 7-11 tahun, dalam periode ini yang berlangsung hingga usia menjelang remaja, anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berfikir). Kemampuan ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri.

d. Tahap Formal-Operasional (11-15 Tahun)

Dalam tahap ini anak akan dapat mengatasi keterbatasan pemikiran konkret-operasional. Tahap perkembangan kognitif terakhir yang menghapus keterbatasan-keterbatasan tersebut sesungguhnya tidak hanya berlaku bagi remaja hingga usia 15 tahun, tetapi juga bagi remaja dan bahkan orang dewasa yang berusia lebih tua.

Untuk lebih jelasnya empat tahap perkembangan kognitif menurut Piaget ini dapat dilihat dalam tabel berikut³⁴ :

Gambar II.1
Tahap Perkembangan Kognitif Piaget



³⁴ Desmita, *Op. Cit.*, h. 101.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

C. Hubungan Antara Metode Bermain Balok terhadap Kecerdasan Kognitif Anak

Kita yang berada di alam bebas dan menyatu dengan suasana keriang-an anak, berusaha untuk memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada di sekitar kita. Tanpa harus meninggalkan dan menjauhi media elektronik. Kita akan terus mengembangkan media sederhana yang aman, murah, efektif, dan mudah dibuat. Banyak hal yang bisa kita buat dan kembangkan dari sejumlah media yang bisa dikembangkan dan dimanfaatkan oleh banyak kalangan guru yaitu salah satunya balok.³⁵

Hubungan dari penggunaan bermain balok dalam mengembangkan kognitif anak adalah :

1. Bermain balok dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri, memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif, misalnya menurut warna, bentuk dan ukurannya, serta memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif.
2. Bermain balok dapat memasang benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya dan persamaannya.
3. Dengan adanya bermain balok, anak dapat menyebutkan dan menceritakan perbedaan dua buah benda.
4. Dengan bermain balok, anak dapat menyusun benda dari benda besar ke benda kecil atau dari benda kecil ke benda besar.
5. Dengan bermain balok, anak dapat membuat bentuk-bentuk geometri.

³⁵ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Op.Cit.*, h. 8.15.



6. Dengan bermain balok, anak dapat menyusun kepingan puzzle menjadi utuh menciptakan bentuk bangunan dari balok.
7. Dengan bermain balok, anak dapat mengerjakan maze.

Bermain balok dapat memberikan dorongan kepada anak untuk belajar dengan baik dan tertib. Belajar dengan memperhatikan bentuk yang berbeda-beda, khususnya dalam mengembangkan kognitif anak. Dengan demikian anak akan lebih bersemangat dan tidak bosan, bahkan anak akan senang menceritakan bentuk dan bangunan yang berbeda-beda yang telah diciptakan oleh anak.

Adanya pengetahuan mengembangkan kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing-masing anak. Adapun tujuan mengembangkan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan yang salah satunya adalah geometri, satu dari ketujuh bidang pengembangan tersebut bukanlah suatu yang baru, artinya dengan semakin banyaknya penelitian dan pengembangan pada pendidikan anak usia dini maka akan semakin berkembang pula berbagai kajian dalam rangka mengoptimalkan potensi anak khususnya pada pengembangan kognitif.

Contoh permainan balok yang dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak TK/RA, yaitu dengan mencocokkan balok.³⁶ Bantu anak-anak untuk mengenali benda yang sama dengan ukuran, bentuk dan warna. Kumpulkan aneka macam bentuk balok mainan yang berbeda-beda. Pilihlah sebuah kubus

³⁶ Suminaring Prasojo, *Permainan Angka dan Logika (Aneka Aktivitas untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia 3-5 Tahun [PAUD])*, Yogyakarta : Penerbit Diva Press, 2010, h. 65-68.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan tunjukkan kubus itu kepada anak untuk diamati. Mintalah kepada anak untuk menemukan sebuah balok yang sama (bentuk, ukuran, dan warna). Dan berikan petunjuk kepada anak. Kemudian buat permainan menjadi lebih mudah atau lebih sulit dengan membatasi atau memperluas pilihan balok.

D. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian ini. Konsep operasional digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Pengaruh penerapan metode bermain balok disebut variabel X atau variabel yang mempengaruhi (*independent variabel*), sedangkan kecerdasan kognitif anak disebut variabel Y atau variabel yang dipengaruhi (*dependent variabel*).

1. Indikator Metode Bermain Balok

- a. Guru menciptakan pembelajaran dalam metode bermain balok yang berpusat pada anak.
- b. Guru menciptakan media balok yang sangat menarik sehingga anak tertarik dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Guru memberikan tes berupa LKA dalam kegiatan pembelajaran.

2. Indikator Kecerdasan Kognitif Anak

- a. Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel.
- b. Anak mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks yang baru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Anak mampu mengenal berbagai perbedaan bentuk benda (ukuran, bentuk, warna) seperti segitiga, lingkaran, dan persegi.
- d. Anak mampu mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, dan persegi.
- e. Anak mampu berfikir simbolik dalam menentukan bentuk benda yang sama seperti segitiga, lingkaran, dan persegi.
- f. Anak mampu merepresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar.
- g. Anak mampu mencocokkan benda sesuai dengan pasangannya.

E. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Yessi Susanti³⁷ dengan judul “Pengembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Balok di TK Nurul Islam Muaro Sentajo”. Hasil penelitian ini adalah didapatkan sebuah kesimpulan bahwa permainan balok ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Peningkatan ini dilakukan secara bertahap. Tahapan demi tahapan ini mampu dilalui anak dengan baik, sehingga anak bisa meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui balok.

³⁷ Yessi Susanti, *Pengembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Balok di TK Nurul Islam Muaro Sentajo*, Pekanbaru : Skripsi Mahasiswi STKIP Aisyiyah Riau, 2012.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Penelitian tentang kognitif anak, juga pernah diteliti oleh Diah Sari Widyastuti³⁸ dengan judul “Permainan Balok Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anak (Penelitian Pada Kelompok B TK Pertiwi Mlese Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2014/2015)”. Hasil penelitian ini adalah diperoleh hasil skor observasi awal kemampuan kognitif anak sebelum eksperimen dengan permainan balok sebesar 256 dengan nilai rata-rata 17.06667 dengan kategori belum berkembang. Hasil observasi akhir, kemampuan kognitif anak setelah eksperimen diperoleh skor 409 dengan nilai rata-rata 27.26667 dengan kategori berkembang sesuai harapan dan dapat disimpulkan bahwa permainan balok berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak pada Kelompok B di TK Pertiwi Mlese Kabupaten Klaten tahun ajaran 2014/2015.
3. Penelitian relevan selanjutnya di dalam jurnal³⁹ telah ada membahas tentang “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Balok *Cruissenaire* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif”. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari adanya peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada setiap siklus. Berdasarkan pelaksanaan penelitian siklus I, dapat diketahui pencapaian perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan sebesar 68,00% dan penelitian pada siklus II sebesar 84,66%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase perkembangan kognitif dalam mengenal lambang

³⁸ Diah Sari Widyastuti, *Permainan Balok Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anak (Penelitian Pada Kelompok B TK Pertiwi Mlese Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2014/2015)*, Surakarta : Skripsi Mahasiswi Universitas Muhammadiyah, 2015.

³⁹ E-Journal *PG PAUD* Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No. 1 Tahun 2014).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bilangan pada anak dari siklus I ke siklus II sebesar 16,66% dan berada pada kategori tinggi.

Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis penelitian. Penelitian yang diteliti oleh Yessi Susanti menggunakan jenis penelitian kualitatif, pada penelitian Diah Sari Widyastuti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode *One Group Pretest-Posttest Design*, dan dalam E-Journal *PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 2 No. 1 Tahun 2014) menggunakan jenis penelitian PTK, sedangkan peneliti sendiri menggunakan metode kuantitatif dengan metode eksperimen.

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0) sebagai berikut :

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode bermain balok terhadap kecerdasan kognitif anak Kelompok B di RA Taskim 1 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode bermain balok terhadap kecerdasan kognitif anak Kelompok B di RA Taskim 1 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.