

**TERDAPAT PENGARUH PERMAINAN BALOK *CUISENAIRE*
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK**

(Penelitian di KBI-RA Taqiyya Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014)

NASKAH PUBLIKASI ILMIAH

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat

Guna Mencapai Derajat

Sarjana S1

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Diajukan Oleh:

RITA TRIYANTI

NIM: A520100014

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp (0271) 717417, Fax:
715448 Surakarta
57102 Website: <http://www.ums.ac.id> email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd.

NIK : 354

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Rita Triyanti

NIM : A520100014

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN BALOK *CUISENAIRE*
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA
KELOMPOK A DI KBI-RA TAQIYYAKARTASURA
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Naskah artikel tersebut layak dan dapat dipakai disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 1 Februari 2014

Pembimbing

Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd.
NIK.354

PERSETUJUAN
SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrohmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rita Triyanti

NIM : A520100014

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : PENGARUH PERMAINAN BALOK *CUISENAIRE*
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA
KELOMPOK A DI KBI-RA TAQIYYA KARTASURA
TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan. Mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan serta menampilkannya dalam bentuk soft copy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 1 Februari 2014
Yang Menyatakan


Rita Triyanti

A. PENDAHULUAN

Gambaran awal yang diperoleh dari hasil observasi di lokasi penelitian, yaitu di KBI-RA Taqiyya Kartasura, secara keseluruhan pembelajaran sudah baik, akan tetapi dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak khususnya dalam pengenalan konsep masih perlu variasi dan inovasi metode serta permainan. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung anak cenderung pasif dan kurang optimal dalam memberikan permainan untuk pembelajaran. Metode pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak khususnya dalam pengenalan konsep yang diberikan guru hanya dengan metode ceramah dengan media LKS saja, sehingga anak kurang tertarik dan cepat bosan.

Usia dini/prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. 5 aspek perkembangan yang dimiliki anak harus dapat dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk mengembangkan kemampuan kognitif agar anak dapat menyelesaikan masalah sendiri dalam hidupnya nanti.

Istilah kognitif, intelegensi dan kecerdasan tidak memiliki arti yang berbeda secara tegas, melainkan berhubungan satu dengan yang lain, sehingga sering digunakan secara bergantian tergantung konteksnya (Darsinah, 2011: 1). Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Menurut Piaget dalam Suyanto (2005: 5) semua anak memiliki pola perkembangan

kognitif yang sama yaitu melalui 4 tahap antara lain sensori-motor, pre-operasional, konkret-operasional, dan formal-operasional.

Menurut Prasetyarini (2010: 26) perkembangan kognitif meliputi kemampuan intelegensi, kemampuan berpersepsi dan kemampuan mengakses informasi, berpikir logika, memecahkan masalah kompleks menjadi simpel dan memahami ide yang abstrak menjadi konkrit, bagaimana menimbulkan prestasi dengan kemampuan yang dimiliki anak. Darsinah (2011: 5) perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan. Ketika anak berada dalam satu tahapan perkembangan kognitif, tidak berarti secara langsung anak meninggalkan tahapan perkembangan sebelumnya secara penuh, tetapi terkadang anak juga kembali ke tahapan sebelumnya.

Bagi setiap orang tua, tentu mereka menginginkan agar anaknya menjadi orang yang cerdas dan memiliki kemampuan luar biasa. Ada kebanggaan tersendiri ketika orang tua memiliki anak yang seperti itu. Namun, tidak semua orang tua maupun guru mengetahui apa yang harus mereka lakukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Untuk mengembangkan kognitif pada anak tidak harus dilakukan dengan susah. Guru perlu menciptakan jenis-jenis permainan untuk merangsang otak anak yang menjadikan anak merasa senang melakukannya.

Penelitian ini memfokuskan pada permainan balok *cuisenaire* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak

dalam mengenalkan konsep pada anak. Penggunaan permainan balok *cuisenaire* dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam memahami konsep misalnya konsep warna, angka, ukuran maupun bentuk. Selain itu juga untuk memberikan kegiatan yang bervariasi agar anak tertarik dalam kegiatan sehingga tidak mudah bosan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh permainan balok *cuisenaire* terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok A di KBI-RA Taqiyya Kartasura tahun pelajaran 2013/2014.

Atas dasar permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan balok *cuisenaire* terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok A di KBI-RA Taqiyya Kartasura tahun pelajaran 2013/2014.

Untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak, maka guru perlu memperhatikan kebutuhan anak dalam memaksimalkan perkembangan anak. Dari kenyataan yang ada dapat dilihat bahwa kegiatan yang berorientasi pada guru tidak sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan. Adapun penggunaan alat permainan edukatif akan menjadikan anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan di kelas.

Salah satu peralatan atau alat permainan edukatif adalah balok *cuisenaire* yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenalkan konsep ukuran, bentuk, angka dll.

Sudono (2000: 21) mengatakan bahwa balok-balok cuisenaire digunakan dari tingkat TK sampai tingkat sekolah dasar.

George Cuisenaire menciptakan balok cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan ketrampilan anak dalam bernalar (Surtikanti, 2011: 107). Balok cuisenaire tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja tetapi juga aspek-aspek perkembangan yang lain seperti motorik halus, bahasa, serta melatih koordinasi mata dan tangan anak untuk membedakan ukuran balok.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu bahwa terdapat pengaruh permainan balok *cuisenaire* terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di KBI-RA Taqiyya Kartasura tahun pelajaran 2013/2014.

B. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini adalah KBI-RA Taqiyya Kartasura. Waktu penelitian ini direncanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2013/2014, yang meliputi persiapan penelitian sampai penyusunan laporan penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok A di KBI-RA Taqiyya yang berjumlah 20 anak.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan

untuk menguji hubungan sebab-akibat (Sukmadinata, 2012: 194). Desain penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi atau pengamatan dengan menggunakan instrumen penelitian. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan, karena peneliti tidak terlibat dalam kegiatan, tetapi hanya sebagai observer saja. Instrumen yang digunakan untuk menilai kemampuan anak berupa tanda check list (√) pada kategori sangat mampu sampai belum mampu, serta menggunakan *rating scale* sebagai alat pengamatan. Sistem *rating scale* dapat mengetahui secara langsung tingkat kemampuan anak. Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan permainan balok *cuisenaire*.

Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode statistik *Independent Sample T-test* untuk menguji signifikan beda rata-rata dua kelompok. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Untuk menghitung harga-harga yang ada di tabel persiapan *Independent Sample T-test* tersebut dapat diolah dengan menggunakan bantuan analisis program SPSS 16. Jika nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Berdasarkan perbandingan

nilai probabilitas (sig.) jika probabilitas > 0.05 , maka H_0 diterima, atau jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

C. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan pegujian secara statistik yaitu *Independent Sample T-test* dengan bantuan SPSS 18 maka diperoleh hasil $t_{hitung} = - 4.720$ sedangkan $t_{tabel} = - 1.686$ dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga hipotesis yang penulis ajukan dapat diterima, artinya terdapat pengaruh permainan balok *cuisenaire* terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok A di KBI-RA Taqiyya Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran dengan permainan balok *cuisenaire* yang dilakukan oleh guru kepada anak sangat menarik. Guru yang semangat, antusias dan kreatif dapat menambah semangat anak-anak untuk melakukan permainan dengan balok *cuisenaire*.

Manfaat permainan balok *cuisenaire* adalah untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak khususnya dalam memahami konsep warna, ukuran maupun lambang bilangan, hal ini dikarenakan pada saat melakukan permainan balok *cuisenaire* anak dapat memahami konsep bahkan dapat berkreaitivitas melalui balok *cuisenaire*.

Penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh outbound low impact terhadap kognitif anak (Wulansari, 2012). Melalui bermain tebak-tebakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal konsep-konsep sederhana pada kelompok B (Wulandari, 2012). Melalui permainan dakon

dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak (Handayani, 2012).

Penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A di KBI-RA Taqiyya Kartasura memiliki kemampuan kognitif yang diambil dari observasi setelah eksperimen dengan kategori cukup sebanyak 2 anak, kategori mampu sebanyak 13 anak, dan kategori sangat mampu sebanyak 5 anak, sehingga mayoritas nilai kemampuan kognitif anak setelah dilakukan eksperimen dengan permainan balok *cuisenaire* adalah berkategori mampu dengan nilai rata-rata 24.4. Hal ini berbeda sekali dengan hasil observasi sebelum dilakukan eksperimen dengan permainan balok *cuisenaire* yang memiliki kemampuan kognitif anak dengan kategori rendah sebanyak 3 anak, kategori cukup sebanyak 7 anak, dan kategori mampu sebanyak 10 anak, sehingga mayoritas nilai kemampuan kognitif anak sebelum eksperimen berkategori mampu dengan nilai rata-rata 17.95.

Dalam melakukan kegiatan dengan permainan balok *cuisenaire* anak dapat berpartisipasi aktif dalam permainan tidak mengerjakan perintah guru saja, tetapi anak juga memanfaatkan balok tersebut untuk berkreaitivitas, sehingga suasana pembelajaran sangat menarik dan mendorong anak untuk lebih aktif dan rasa ingin tahu lebih tinggi. Dalam kegiatan yang menggunakan permainan balok *cuisenaire* sebagian besar anak sangat tertarik dan antusias bahkan lebih aktif dari biasanya karena APE balok ini baru pertama kalinya diberikan dalam kegiatan sehingga rasa ingin tahu anak lebih tinggi untuk memanfaatkan APE balok *cuisenaire* tersebut.

Dengan demikian banyak anak yang dapat memahami konsep ukuran, warna, maupun konsep lambang bilangan dengan balok *cuisenaire* tersebut karena banyak ukuran, warna, dan angka-angka yang menempel pada balok *cuisenaire* sehingga memudahkan anak dalam memahami konsep-konsep tersebut dan kemampuan kognitif anak dapat berkembang lebih optimal setelah dilakukan eksperimen dengan permainan balok *cuisenaire*.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan balok *cuisenaire* terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok A di KBI-RA Taqiyya Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Zainal. 2012. Penelitian Pendidikan. Remaja Rosdakarya Offset: Bandung.
- Astuti, Wili. 2010. Bermain dan teknik permainan. Surakarta: UMS.
- Darsinah. 2011. Perkembangan Kognitif. Qinant: Surakarta.
- Depdiknas RI. 2009. Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Emzir. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan. Raja Grafindo Persada: Jakarta.

- Hasan, Maimunah. 2011. Pendidikan Anak Usia Dini. Diva Press: Yogyakarta.
- Kasmadi. 2013. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta: Bandung.
- Prasetyarini, Aryati. 2010. Psikologi Pendidikan. UMS: Surakarta.
- Riduwan. 2009. Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabet.
- Simanjuntak, Lisnawaty. 1993. Metode Mengajar Matematika (Jilid 1). Rineka Cipta: Jakarta.
- Sudono, Anggani. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan. Gramedia: Jakarta.
- Surtikanti. 2011. Media dan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini. UMS: Surakarta.
- Sutama. 2010. Metode Penelitian Pendidikan. Fairus Media: Surakarta.
- Suyanto, Slamet. 2005. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi: Jakarta.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Remaja Rosdakarya Offset: Bandung.