

**PENGARUH PERMAINAN BALOK HURUF TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD
TERPADU AISYAH MADONG RAYA**

Jamaliyana¹, Waridah² Nur sulistyomutaqin³

PG PAUD, Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Melawi
Jl Rsud Melawi Kelakik Kec. Nanga Pinoh, Kode Pos 79672

E-mail : jamaliyanaliya@gmail.com 1) , iedha898901@gmail.com 2) ,
nursulistyostkipm@gmail.com3)

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan sekelompok anak dengan usia 0-7 tahun yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari permainan balok huruf terhadap perkembangan kognitif anak, Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif dengan *desain one grup pre test -post test*. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi di Paud Terpadu Aisyah Madong Raya yang berjumlah 27 orang, penelitian ini dilaksanakan dengan dua tahapan yaitu *pre test* atau tes awal dan *post test* yang merupakan tes akhir yang telah diberikan *treatments* dari kedua nilai rata-rata dari tes tersebut dihitung dengan SPSS21 dengan rumus *paired sampel t tes* . Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Permainan balok huruf berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dengan indikator berikut: Mengurutkan huruf dari a-z ,Mengelompokkan benda, Membedakan huruf balok dan kapital dan Merangkai kata atau kalimat .Pengaruh permainan balok huruf bagi anak usia dini sebesar -133.000 yang diperoleh melalui hasil rata-rata *pre test* sebesar 51,26 dan rata-rata *post test* sebesar 184,26. Maka berdasarkan hasil uji t bahwa $t_{tabel} < t_{hitung}$ atau $0.001(p < 0,005)$ berarti H_0 diterima.

Kata Kunci: Permainan Balok Huruf, Perkembangan Kognitif, Dan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Melalui wawancara yang telah dilakukan, peneliti menemukan masalah yang mana dari 27 anak, ada beberapa anak yang perkembangannya kognitifnya belum berkembang dengan baik, selain itu perhatian anak-anak pada saat kegiatan belajar juga sering teralihkan dengan orang tua yang menunggu di luar ruangan, permainan yang ada di luar dan ada orang tua yang masuk ke dalam ruangan kelas untuk menemani anaknya, selain itu melalui observasi

yang dilakukan yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Terpadu Aisyah Madong Raya.

Peneliti menemukan permasalahan dimana masih kurangnya media permainan yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran untuk membantu perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan dalam mengenal huruf, bentuk, ukuran dan warna dalam pengenalan huruf pada anak. Peneliti berusaha

untuk mencari solusi dalam memecahkan permasalahan dengan menggunakan permainan balok huruf. Melalui metode ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Selain ini juga diharapkan anak akan terfokus dengan apa yang akan kita sampaikan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif jika anak belajar sambil bermain. Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat mendasar dalam memberikan kerangka dasar membentuk perkembangannya dasar-dasar pengetahuan sikap dan keterampilan pada anak.

Menurut Suyudi (2013: 1) PAUD merupakan anak pada usia 0-6 tahun atau disebut dengan *golden age* dimana pertumbuhan menentukan masa depan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum sekolah dasar yang mana merupakan suatu upaya pembimbingan pada anak dari sejak lahir sampai usia enam tahun dengan memberikan rangsangan atau stimulus. Hal ini juga tertera dalam UU pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14. Sedangkan Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun, pada usia ini anak masih dalam pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Menurut Mutiah (2015: 61) bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat penting untuk penyempurnaan proses perkembangan anak.

Bermain haruslah dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan akan menghasilkan kesenangan. Permainan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan mengembirakan dan dengan cara menyenangkan. Membiarkan anak-anak bermain pada

masa usia pra sekolah merupakan salah satu upaya dalam peningkatan perkembangan mental pada anak selain dari menimbulkan kesenangan. Balok huruf adalah huruf yang dicetak atau dituliskan dengan tegak pada suatu balok yang tidak dirangkai dan difungsikan sebagai huruf cetak.

Kognitif berasal dari kata "*Cognition*" atau "*Knowing*" yang berarti konsep luas dan mengacu pada perkembangan mental yang tampak dalam perolehan, organisasi dan penggunaan pengetahuan. Kognitif merupakan salah satu aspek dalam perkembangan anak yang dapat digunakan untuk mengetahui seberapa jauhnya pengetahuan anak. Menurut teori *Jeant Piaget* kognitif merupakan kemampuan dasar anak dalam berpikir. Berdasarkan teori Jeant Piaget, dalam jurnal Alami (2018: 2) pada tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun berada pada tahapan *pra operasional* yang mana pada tahapan perkembangan kognitif anak dapat dilihat melalui simbol-simbol pemikiran yang intuitif.

Dalam skripsi oleh Ramona Siska Putri Alami "Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu" dalam penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis dan hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa permainan edukatif balik memberikan pengaruh (Peningkatan) oleh sebab itu permainan balok efektif untuk perkembangan kognitif bagi anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen kuantitatif.

Menurut Sugyiono (2018: 13) data kuantitatif merupakan metode Tabel uji t menggunakan SPSS21

Analisis Data	Hasil Analisis	Keterangan
Uji T (SPSS21)	.001	Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan apabila uji $t(0,001) < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh dari penelitian yang dilakukan
Nilai sig-	0,05	

Penelitian yang berdasarkan data yang konkrit dan berupa angka-angka yang akan dapat diukur menggunakan statistik yang berkaitan dengan masalah diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

Metode penelitian eksperimen kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh sebab akibat dari perlakuan tertentu terhadap hasil belajar siswa. Rancangan ini peneliti memilih menggunakan jenis penelitian *pre eksperimental* dengan design *one group pretest-posttes design* dengan penggunaan strategi kegiatan bermain balok huruf dalam perkembangan kognitif anak.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Terpadu Aisyah Madong Raya dengan jumlah sampel 27 orang siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 12 orang dan siswa perempuan 14 orang yang dilakukan di kelas B dengan rentan usia 4-5 tahun.

Sampel Penelitian

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok sampel, pada sampel ini juga yang dijadikan sebagai kelas *control* dan juga kelas *eksprimen dengan* terlebih dahulu anak diberikan tes awal (*pre test*) untuk mengetahui kemampuan kognitif pada anak sebelum diberikan perlakuan. Dan pada tahapan terakhir anak diberikan tes akhir (*post tests*) dengan tujuan untuk mengetahui apakah dengan permainan balok huruf berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.

Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara, pada pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari permainan balok huruf terhadap perkembangan kognitif anak usia dini maka dalam pengujiannya dapat menggunakan uji t pada SPSS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan judul Pengaruh Permainan Balok Huruf Anak Usia Dini di PAUD Terpadu Aisyah Madong Raya ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif dengan jenis penelitian *pre eksperimental* yang menggunakan *design one grup pretest-posttes*. Adapun sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa di PAUD Terpadu Aisyah Desa Madong Raya yang berjumlah 27 orang siswa, Nilai *pre-test* yang didapat dari proses pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh guru dengan kondisi awal keseluruhan sebelum diberikanya *treatments* yaitu hasil rata-rata 7,9. Data dari hasil observasi telah memberikan *treatmen* pada anak dalam perkembangan

kognitifnya sebelum dan sesudah menggunakan media balok huruf.

Melalui proses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh guru dengan nilai rata-rata 10,1. Berdasarkan hasil perhitungan dari SPSS21 dengan menggunakan rumus *paired sampel t tes* dapat dilihat sebagai berikut: Tabel *paired sample tes* merupakan tabel utama dari *output* yang menunjukkan hasil dari uji yang telah dilakukan hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi (2-tailed). Berdasarkan nilai signifikansi(2-tailed) dari uji *t* ini adalah 0.001($p < 0.005$) sehingga tes awal dan tes akhir mengalami perubahan yang signifikan (berarti).

Berdasarkan hasil data statistika deskriptif tes awal dan tes akhir lebih tinggi maka dapat disimpulkan bahwa permainan balok huruf berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini atau hipotesis (H_a) diterima

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan balok huruf berpengaruh terhadap perkembangan kognif anak usia dini dengan indikator berikut:
 - a. Mengurutkan huruf dari a-z,
 - b. Mengelompokkan benda,
 - c. Membedakan huruf balok dan kapital
 - d. Merangkai kata atau kalimat.

Pengaruh permainan balok huruf bagi anak usia dini sebesar -133.000 yang diperoleh melalui hasil rata-rata *pre tes* sebesar 51,26 dan rata-rata *post test* sebesar 184,26. Maka berdasarkan hasil uji *t* bahwa $t_{tabel} <$

t_{hitung} atau 0.001($p < 0,005$) berarti H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Alami, R. S. P. (2018). Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu. [Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/2844/](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/2844/)
- Andiyani, S. L. (2015). Penggunaan Media Balok Huruf Pada Kemampuan Mengenal Huruf Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(4), 1-13.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1. Airlangga University Press.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Humairah, S., Jati, S. N., & Sudarti, S. (2014). Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Balok Huruf Dalam Mengenal Abjad Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Pembina Pontianak Selatan (Studi Kasus Pada Anak Kelas B2). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Holis, A. (2017). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23-37.
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Mufarrikoh, Z. (2019). Statistika Pendidikan (Konsep Sampling

- dan Uji Hipotesis). Jakad Media Publishing.
- Mutmainah, M., Prihartanti, N., & Pratisti, W. D. (2014). *Penerapan Metode Beyond Center And Circle Time Untuk Meningkatkan Kemandirian Pada Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Nasution, S. (2017). Variabel Penelitian. *Jurnal Raudhah*, 5(2).
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Pradana, P. H. (2016). Pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 117-124.
- Purwanto, E. A., & Sulistyasturi, D. R. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS. Prenada Media
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102-113.
- Sari, A. M. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tabung Menggunakan Balok Angka Dan Huruf. *Jurnal Pelita PAUD*, 3(2), 95-105. <https://doi.org/10.33222/Pelita-paud.V3i2.598>
- Sari, B. F., Sari, S. E., Chedeng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dengan Menyebutkan Huruf Awal melalui Media Kartu Gambar. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 74-83.
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
- Susanto, A. (2020). Perkembangan Anak Usia Dini. Kencana.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media.
- Widyastuti, D. S. (2015). Permainan Balok Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anak (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

BIODATA PENULIS



Jamaliyana (Liya) lahir di Madong 10 Maret 2001 anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Ratamsyah dan ibu Karnita.

Pendidikan taman kanak-kanak (TK) di selesaikan pada juni 2007 di TK Islamiyah Kota Baru Kecamatan Tanah Pinoh Kabupaten Melawi. Setelah tamat TK saya melanjutkan sekolah dasar (SD) tepatnya di SD N 04 Madong Keranji dan tamat pada Juni 2013, setelah selesai dari SD saya melanjutkan ke SMPN 04 Tanah Pinoh dan selesai pada Juni 2016 dan kemudian saya melanjutkan ke MA Iklas Beramal Kota Baru dan selesai pada Juni 2019, saya meneruskan kuliah di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) melawi dengan program studi Pendidikan anak usia dini (PG-PAUD), dan pengalaman Berorganisasi saya selama saya kuliah di STKIP Melawi adalah saya pernah menjadi anggota HIMA (Himpunan Mahasiswa) PG PAUD sebagai seekretaris, kemudian di UKM terkhusus Lembaga Dakwah Kampus saya pernah menjabat menjadi sekretaris dan ketua LDK Al Iltizam STKIP Melawi priode 2021/ 2022