

## PENGEMBANGAN BALOK *CUISSENAIRE* UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF DI PAUD TK INSAN KAMIL

**Kartini**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, , STKIP Melawi Perguruan Tinggi Peneliti 1 & 2 (jika sama)  
Jalan RSUD KM 04 Kelakik Nanga Pinoh Kabupaten Melawi  
E-mail : [kartini.lombok88@gmail.com](mailto:kartini.lombok88@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan alat permainan edukatif untuk menstimulasikan perkembangan kognitif anak secara maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan balok *cuisenaire* guna meningkatkan perkembangan kognitif anak. Metode pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi, analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif deskriptif. Hasil penelitian dibuktikan dengan tahap pengembangan I permainan balok *cuisenaire* terlaksana 50% dengan perkembangan kognitif mencapai 48,16%, pada tahap pengembangan II permainan balok *cuisenaire* terlaksana 71,87% dengan perkembangan kognitif meningkat menjadi 62,99% dan tahap pengembangan III mencapai 90,62% dan perkembangan kognitif mencapai 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif balok *cuisenaire* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Jonggat.

**Kata kunci:** Balok *Cuisenaire*, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

### PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas atau golden age dimana pada masa ini anak mengalami masa yang paling peka terhadap perkembangannya (Murniati, et al., 2022).

Masa inilah yang akan menentukan seperti apa anak dimasa depan, baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasannya (Habibi, 2015). Pendidikan anak usia dini 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 (Fahrudin, et al., 2022).

Kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan pada anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak. Untuk itu orang tua memiliki kesadaran tentang pentingnya pendidikan anak usia dini untuk mempersiapkan anak masuk sekolah. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai perkembangan seluruh potensi anak. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Semua aspek perkembangan anak tidaklah berkembang secara sendiri-sendiri, namun

berkembang secara menyeluruh dan pesat (Nurfadnati, et al., 2022). Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Nuraini, et al., 2022), melalui kegiatan bermain yang menggunakan alat permainan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan terutama aspek perkembangan kognitif (Binsa & Lestari, 2021). Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2012). Perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan anak yang tidak lepas dari lingkungan dan budaya yang membentuknya (Yustiqvar, et al., 2019). Piaget, kognitif adalah suatu pikiran yang dapat menyusun aktivitas dan dapat melakukan adaptasi terhadap lingkungan. Adapun kegiatan bermain yang mendukung perkembangan kognitif anak usia dini yang dimana dapat menstimulasikan pencapaian perkembangan anak.

Balok *cuissenaire* adalah permainan yang dapat mengembangkan beberapa aspek anak, terutama pada perkembangan kognitif anak, dengan bermain balok anak mampu berpikir serta dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, dan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan balok tersebut (Istikomah 2020). Balok *cuissenaire* merupakan permainan balok kayu dengan kartu warna yang terdiri dari 10 warna yang berbeda, yang dimainkan secara berkelompok dengan cara menempatkan dan menyusun balok *cuissenaire* ke tiang penyangga balok sesuai dengan warna pada kartu dan mengitung susunan balok (Talango, 2022). Permainan ini ditunjukan pada anak rentang usia 5-6 tahun. Adapun manfaat dari permainan balok *cuissenaire* yaitu meningkatkan kemampuan kognitif untuk belajar pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Insan Kamil Nanga Pinoh Kabupaten Melawi peneliti mengamati bahwa perkembangan kognitif anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran dimana anak-anak masih menggunakan poster bergambar dan APE yang penggunaannya masih terbatas atau dari sarana dan prasarana yang kurang mendukung dan variatif serta jarang nya tenaga pendidik menggunakan alat permainan sebagai cara menstimulasi perkembangan kognitif. Oleh karena itu TK Insan Kamil Nanga Pinoh Kabupaten Melawi sangat membutuhkan langkah efektif untuk mengatasi permasalahan diatas, salah satunya dengan menyediakan alat permainan edukatif yang beragam agar anak dapat tertarik untuk memainkannya dan stimulasi perkembangan anak dapat berjalan sesuai dengan tahap perkembangannya.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu alat permainan balok *cuissenaire* untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Isnan Kamil Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Penelitian dilakukan pada semester II tahun 2025. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 tahapan pengembangan yang masing-masing tahapan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan

refleksi/analisis data.

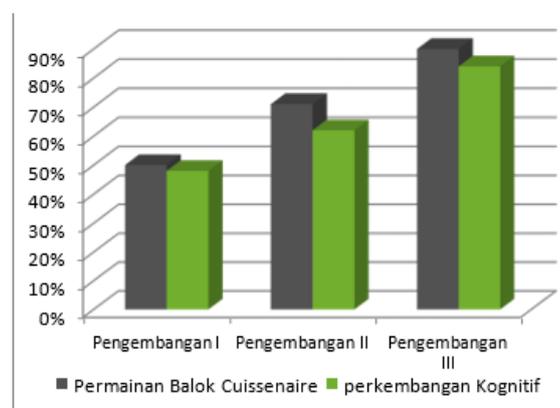
Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Insan Kamil Nanga Pinoh Kabupaten Melawi Pembina Jonggat pada tahun 2025 yang terdiri dari 17 anak. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Dalam melakukan observasi peneliti mengacu pada pedoman observasi dimana pedoman observasi terdapat instrument pelaksanaan permainan balok *cuissenaire* dan instrument perkembangan kemampuan kognitif melalui permainan balok *cuissenaire*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif yang tujuannya untuk melihat perkembangan kognitif anak yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Insan Kamil Nanga Pinoh Kabupaten Melawi dengan subjek penelitian anak kelompok B di TK Insan Kamil pada tahun 2025 yang terdiri dari 17 anak. Penelitian ini dilakukan pada semester genap selama 2 minggu dari tanggal 8-17 2025.

Berdasarkan perhitungan terhadap data penelitian yang dilakukan, maka didapatkan hasil deskripsi data terkait pelaksanaan permainan balok *cuissenaire* dan perkembangan kognitif anak di TK Insan Kamil Nanga Pinoh Kabupaten Melawi Tahun 2025. Adapun deskripsi tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pengembangan Permainan

Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan yang diterapkan oleh peneliti dapat dikatakan berhasil karena di dalam penerapan pembelajaran

menggunakan permainan balok *cuisenaire* mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Seperti yang terlihat pada masing-masing deskriptor pada instrumen perkembangan kognitif anak yang persentasenya dari tiap tahap pengembangan selalu meningkat.

Beberapa peningkatan tersebut dapat terlihat dengan cara memperhatikan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pengembangan sebelumnya dan mampu memperbaiki kekurangan tersebut pada tahapan pengembangan selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian pada tahapan pengembangan I, dan II, terdapat peningkatan baik secara individu dan keseluruhan. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan balok *cuisenaire* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Insan Kamil Nanga Pinoh Kabupaten Melawi Tahun 2025.

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B. melalui kegiatan bermain balok *cuisenaire* dengan menggunakan Rancangan penelitian pengembangan menurut Arikunto yang dilaksanakan dalam 3 tahapan yaitu tahapan pengembangan I, II, dan tahap pengembangan III yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi atau analisis. Tahapan ini terus dilakukan perbaikan sampai hasilnya dapat dikatakan mencapai keritirria berkembang sangat baik, yang dapat dipaparkan di bawah.

Pada tahap pengembangan I hasil kegiatan permainan balok *cuisenaire* berada pada kategori mulai terlaksana dengan presentase 50%. Sedangkan untuk hasil capaian perkembangan kognitif anak berada pada kategori mulai berkembang dengan presentase 48,16%. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya dengan cara: 1) Guru dan peneliti memberikan contoh untuk membuat kesepakatan bermain dengan sederhana, 2) Guru dan peneliti memberikan arahan yang lebih jelas kepada setiap masing-masing kelompok untuk menentukan urutan bermain dan cara mengingatkan langkah-langkah bermain serta aturan mainnya, 3) Pada saat selesai menentukan bermain, guru dan peneliti meminta anak untuk duduk sesuai dengan urutan mainnya dan menyebutkan urutan mainnya agar tidak lupa, 4) Guru dan peneliti memberikan bimbingan secara

merata pada setiap siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa sehingga kemampuan kognitif siswa dapat berkembang secara optimal.

Pada tahap pengembangan II terlihat peningkatan dimana permainan balok *cuisenaire* berada pada kategori terlaksana dengan baik dengan persentase 71,87% dan hasil capaian perkembangan kognitif anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 62,99%. Peningkatan kemampuan kognitif terlihat dari anak telah mengerti cara bermain balok *cuisenaire*. Adapun beberapa perbaikan pada tahapan ini yang akan disempurnakan pada tahapan selanjutnya diantaranya: 1) Guru dan peneliti memberikan penjelasan yang lebih rinci pada saat melakukan permainan disertai dengan contoh cara melakukan intruksi kartu warna untuk mengambil balok dan menempatkannya di tiang, dan 2) Guru dan peneliti memberikan bimbingan secara merata pada setiap anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak agar dapat berkembang secara baik.

Kemudian pada tahap pengembangan III dilakukan perbaikan ditinjau dari pengembangan sebelumnya, sehingga terlihat peningkatan diantaranya: 1) kegiatan anak dalam proses bermain balok *cuisenaire* telah terlaksana sesuai langkah langkah, dan 2) meningkatnya kemampuan kognitif siswa dengan bermain balok *cuisenaire* yang didukung oleh aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan kegiatan, membuat kesepakatan bermain, menjelaskan langkah bermain balok *cuisenaire* secara rinci dan bertahap. Sehingga skor yang diperoleh meningkat dimana permainan balok *cuisenaire* berada pada kategori terlaksana secara maksimal dengan presentase 90,62% dan hasil capaian perkembangan kognitif anak mencapai 85% termasuk berkembang sangat baik.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan balok *cuisenaire* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak di TK Insan Kamil Nanga Pinoh Kabupaten Mealwi. Hal ini sesuai dengan pendapat Jean Piaget (dalam Nurhasanah, 2018: 61-62) menyatakan bahwa kemampuan kognisi seorang anak itu berkembang melalui proses rangsangan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, dan pada tahap tingkat pengembangan anak usia 5-6 tahun termasuk dalam tahapan pra – operasional dimana pada tahapan ini pemikiran anak masih

didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan persepsinya sendiri. Hal ini diperjelas dengan pendapat PUSTAKAPAUD (2016) menyatakan bahwa permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagaitempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Permainan adalah bagian kehidupan anak-anak dan merupakan bagian dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya dengan bermain anak juga dapat menyalurkan energi melalui kegiatan yang dipilih sendiri dan meningkatkan perkembangan anak.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan; (1) Permainan balok *cuissenaire* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan perbaikan beberapa kali; (2) Permainan balok *cuissenaire* ini sudah dimodifikasi sedemikian rupa yang dimainkan oleh anak dan dilakukan secara berkelompok. Dimana Permainan ini terdiri dari balok *cuissenaire* dan kartu warna. Balok *cuissenaire* terdiri dari 55 balok yang berukuran 3cm x 2cm x 2cm yang terbuat dari kayu dengan berbagai macam warna yakni, berwarna kayu asli yang terdiri dari 1 balok, warna kuning terdiri dari 2 balok, warna ping terdiri dari 3 balok, warna putih terdiri dari 4 balok, warna biru tua terdiri dari 5 balok, warna hijau tua terdiri dari 6 balok, warna merah terdiri dari 7 balok, warna oren terdiri dari 8 balok, warna biru muda terdiri dari 9 balok dan yang terakhir warna coklat terdiri dari 10 balok. Balok ini memiliki 6 sisi dimana sisi atas dan bawah dilubangi untuk memasukan balok.

### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pedekatan Praktik*

Binsa, U. H., & Lestari, S. A. (2021). Implementasipermainan Edukatif Barang Bekas Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paudar-Rohim Desa Sumberbening Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi. *Kurikula: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 28-47.

Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action*

*Research*, 4(1), 49-53.

Habibi Muazar. (2015). Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini. Yogyakarta: CV Budi Utama

Istikomah. Titis., Lian. Bukman., Noverina. Romadona. (2020). *Pengaruh permainan balok cuissenaire terhadap kemampuan berhitung pada anak Kelompok A TK Nusa Indah Palembang*. Yaa Bunaya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4 No. 2, 133-137

Kementrian Pemdidikan Nasional. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mentri Pendidikan Nasional.

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. Kurikulum Taman Kanak-Kanak (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak). Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Murniati., Makki, M., & Musaddat, S. (2022). Analisis Buku Siswa Sekolah Dasar Kelas III Tema I Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Aspek Bahasa, Penyajian dan Tampilan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 10-15.

Nuraini., Jaelani, A. K., Suarta, I. N., & Astini, B. N. (2023). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 33-40.

Nurfadniati., Habibi, M. M., Jaelani, A. K., & Astini, B. N. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).

Nurhasanah. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. Mataram: Arga Puji Press

Rahayu, Dwi. Istat. (2018) *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Mataram: FKIP Universitas Mataram

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susanto., Ahmad. (2012) *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group

Suyadi. 2010. Psikologi Belajar PAUD. Yogyakarta: Pedagogia

Talango, S. R. (2022). *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intellegence*. Runzune Sapta Konsultan.

Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green

chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.