

## SENDIKSA 2019

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar  
2019

### PENGARUH PERMAINAN BALOK ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA KELOMPOK B DI TK KASIH IBU KECAMATAN PAMPANGAN

**ROZHA AGMANIAR**

[Rozhaagmaniar@gmail.com](mailto:Rozhaagmaniar@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Kasih Ibu Kecamatan Pampangan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen, desain penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah treatment-pretest-posttest. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh anak kelompok B di TK Kasih Ibu Kecamatan Pampangan yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi, untuk analisis data Uji-t. Berdasarkan hasil penelitian, dari analisis data hasil, pretest dan posttest perhitungan dengan uji-t dengan taraf signifikan 61.06 dan  $dk = 16 - 94,5$  didapat nilai Dari data tersebut dapat diperoleh  $t_{hitung} = -8.397$  dan  $-t_{tabel} = -2.160$ , karena  $t_{hitung} < -t_{tabel} = -8.397 < 2.160$  uji-t diperoleh = 131.40 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, kegiatan balok angka memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK Kasih Ibu Kecamatan Pampangan.

**Kata Kunci :** *permainan balok angka, kemampuan kognitif*

#### 1. Pendahuluan

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang memperolehnya dari lingkungan. Melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan

dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang memiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Saat peneliti melakukan wawancara dengan guru sebagian besar anak ternyata tidak diberi rangsangan atau pembelajaran untuk mengeksplorasi kemampuan kognitif anak sehingga, perkembangan kognitif anak belum berkembang maksimal. Adapun cara yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan media balok dengan banyak warna-warna dan terdapat bilangan angka di balok tersebut.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa 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.

Guru dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak khususnya dalam memahami konsep masih perlu variasi dan inovasi metode pembelajaran dan penggunaan alat permainan edukatif, melalui permainan balok angka. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran membedakan konsep bentuk, warna dan ukuran dengan benda-benda disekitar anak belum begitu memahami. Belum maksimalnya kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran karena kegiatan di kelas masih berorientasi pada guru dan guru hanya memberikan kegiatan dan permainan yang monoton sehingga anak kurang tertarik dan cepat bosan

Sementara itu, penggunaan alat permainan edukatif kurang optimal dan keterbatasan media, guru hanya menggunakan lembar kerja siswa atau majalah untuk memberikan kegiatan didalam kelas sehingga anak cenderung pasif, kurang kreatif dan kurang mandiri. Menurut Susanto (2011, hal. 46) kognitif adalah

suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang memadai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Berdasarkan observasi di TK Kasih Ibu proses pembelajaran dalam pengembangan kognitif pada anak menggunakan permainan balok angka belum maksimal, karena disebabkan proses pengembangan pembelajaran yang di berikan pada anak hanya monoton, proses pembelajaran belum maksimal. Untuk itu dibutuhkan stimulasi pengembangan kognitif anak tersebut. melalui permainan balok angka. Sehingga Indikasi ini terlihat dari 20 anak hanya 7 anak yang mampu mengerti dalam melakukan proses permainan balok angka tanpa bantuan guru, adapun cara yang akan dilakukan peneliti dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu memberi perlakuan mengenalkan permainan balok angka, warna balok angka, dan bentuk geometri tersebut.

Berdasarkan yang telah dijelaskan diatas maka peneliti menarik kesimpulan untuk memilih fokus penelitian pada “Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B di TK Kasih Ibu Kecamatan Pampangan ”.

## **2. Landasan Teori**

Permainan balok angka adalah dalam konsep permainan sebagai sebuah aktifitas, berbeda dengan makna yang dibahas pada tinjauan sebelumnya yang mengacu pada rancangan, dan sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan. Permainan adalah bentuk aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktifitas tersebut.

Menurut Putra (2017, hal. 7) permainan balok angka adalah sebuah aktifitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan merupakan sebuah langkah kreatif dari aktifitas rekreasi yang dilakukan dengan memasukkan nilai-nilai pembelajaran. Biasanya dilakukan di bawah pengawasan seorang instruktur dan terprogram. Permainan merupakan

simulasi yang dapat mengungkapkan kepribadian, mediasi anak, memotivasi serta menumbuhkan jiwa sosial dalam diri anak.<sup>1</sup>

Menurut Fauziddin (2017, hal. 6) permainan balok angka merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Permainan merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi. Aktifitas permainan dilakukan anak, dan aktifitas anak selalu menunjukkan kegiatan permainan. Permainan dan anak sangat erat kaitannya.<sup>2</sup>

Menurut Darmadi (2009, hal. 22) permainan balok angka adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.<sup>3</sup> permainan balok angka adalah usaha olah diri yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Dari beberapa teori diatas permainan balok angka adalah sebuah aktifitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan, dan aktifitas anak selalu menunjukkan kegiatan permainan balok, simulasi yang dapat mengungkapkan kepribadian, mediasi anak, memotivasi serta menumbuhkan jiwa sosial dalam diri anak. Untuk usaha olah diri yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan dalam melaksanakan tugas dan kepentingan intelektual, sosial moral, dan emosional anak.

Kemampuan Kognitif merupakan individu-individu yang sedang tumbuh dan berkembang dalam rangkai pencapaian kepribadian yang dewasa. Pertumbuhan individu terlihat pada bertambahnya aspek fisik yang bersifat kualitatif. Dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran, keduanya dilayani secara seimbang, selaras dan serasi agar dapat terbentuknya kepribadian yang integral.

Menurut Akhmat Sudrajat (2010, hal. 10) kemampuan Kognitif adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan dengan memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan.<sup>4</sup> Jadi kemampuan ialah kecakapan

---

<sup>1</sup> Wikanda Satria Putra Permainan edukatif untuk Melatih Kecerdasan dan Kreativitas Anak (Jogjakarta: 2017) h. 7

<sup>2</sup> Mohammad Fauziddin Pembelajaran PAUD (Bandung: 2017) h. 6

<sup>3</sup> Darmadi Asyiknya Belajar Sambil Bermain (Guepedia: 2009) h 22

<sup>4</sup> Akhmat Sudrajat, Kemampuan (201,hal.10) h. 10

yang dimiliki oleh seseorang individu untuk melakukan pembelajaran yang dimiliki seseorang siswa dalai mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki.

Menurut Robbins (2009, hal. 10) kemampuan Kognitif adalah kesanggupan atau kecakapan seseorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk menngerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.<sup>5</sup> kemampuan kognitif ialah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh seseorang untuk bekerja keras dalam pembelajaran yang akan digunakan siswanya dengan baik.

Menurut Yusdi (2011, hal. 8) Kemampuan Kognitif merupakan suatu dasar seseorang dalam pelaksanaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil menguasai keahliannya dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan dengan memenuhi kapasitas seseorang individu untuk melakukan dalai suatu pekerjaan dengan baik.<sup>6</sup> Kemampuan Kognitif adalah suatu dasar seseorang dalam pelaksaan pekerjaan secara efektif atau sangat berhasil untuk memenuhi syarat yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan baik.

Kemampuan Kognitif adalah individu-individu yang sedang tumbuh dan berkembang dan memiliki kesanggupan dalam melakukan sesuatu atau kecakapan seseorang untuk mengerjakan beragam tugas dengan memenuhi kapasitas seseorang individu dalam melaksanakan pekerjaan secara efektif.

Kemampuan kognitif adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang mampu apabila ia bisa melakukannya dengan memiliki kecakapan dan menguasai suatu keahlian untuk mengerjakan berragam tugas dalam suatu pekerjaan sesuai dengan pembelajaran yang akan digunakan siswanya dengan baik.

Kemampuan kognitif diartikan bahwa kemampuan kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Kemampuan Kognitif potensi intelektual yang terdiri dari tahapan pengetahuan, pemahaman, evaluasi yang berarti persoalan yang menyangkut kemampuan rasional (akal) secara umum kemampuan kognitif memberikan batasan tentang kecerdasan pengetahuan dan hubungan anak didik dengan lingkungannya, kecerdasan merupakan proses yang diperlukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya.

---

<sup>5</sup> Robbins, Kemampuan Kognitif Anak (2009:10) h 10

<sup>6</sup> Milman Yusdi, Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak (2011: 8) h 8

Menurut Sujiono (2009, hal. 17) dia berpendapat bahwa kemampuan kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (*general factor*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (*specific factors*). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.<sup>7</sup> Kemampuan Kognitif anak mempunyai kemampuan tersendiri yang berbeda-beda baik dalam penampilan atau mentalnya. Menurut Desmita (2015, hal.103) perkembangan kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengamatan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.<sup>8</sup> Seorang anak dalam berpikir dilingkungan tersebut berbeda-beda.

Ahmad Susanto (2012, hal. 47) menyatakan kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>9</sup> Kemampuan Kognitif anak harus berkembang sesuai dengan kemampuan anak tersebut dan menerima apa yang disampaikan oleh gurunya bagaimana cara seorang anak berfikir dalam melakukan sesuatu. Menurut Susanto (2012,hal.51) mengemukakan potensi kemampuan kognitif seseorang tercemrin dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang menyakutkan pemahaman dan penalaran.<sup>10</sup> Kemampuan Kognitif dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran anak.

### **3. Metodologi Penelitian**

#### **Metode Penelitian**

Sugiyono (2009:47) Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif.<sup>11</sup> Penelitian ini termasuk dalam desain penelitian Pre-Experimental Designs dengan jenis *One-Shot Case Study*. Dalam desain ini terdapat suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (Treatment adalah sebagai variabel independen dan hasil sebagai variabel dependen).

---

<sup>7</sup> Yuliani Nurani Sujiono., Metode Perkembangan Kognitif (2009:17) h.17

<sup>8</sup> Desmita, Psikologi Perkembangan (Bandung :PT. Remaja Rosdakarya 2015) h.103

<sup>9</sup> Susanto Ahmad, Pengembangan Anak Usia Dini (Jakarta: Kecana 2012) h.47

<sup>10</sup> Ibid h.51

<sup>11</sup> Ibid., Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h.47.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Noor (2011:138) Teknik Pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan permasalahan penelitian.<sup>12</sup> Umumnya cara mengumpulkan data dapat menggunakan teknik :

#### **Observasi**

Observasi adalah kegiatan dalam mengamati gejala - gejala yang terjadi atau aktivitas anak didik dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

#### **Dokumentasi**

Dokumentasi adalah kumpulan data anak yang telah disusun berupa sebuah arsip yang berbentuk tulisan maupun gambar, seperti foto hasil karya anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### **Teknik Validasi Instrumen**

Menurut Siregar (2013:75) Validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. karena variabel yang diukur berbentuk kemampuan pada variabel (Y), dan proses kegiatan pada variabel (X).<sup>13</sup> Peneliti telah menentukan kisi-kisi materi yang akan disampaikan dalam rangka mencapai aspek indikator yang akan di capai.

#### **Teknik Analisis Data**

Siregar (2012:178).<sup>14</sup> Data yang diperoleh setelah diberi perlakuan balok angka digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak pada anak. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan prosedur uji statistik dua sampel independent dengan tahapan menentukan nilai  $t_{hitung}$  diantaranya: Cara menyusun atau menghitung dari beberapa hasil yang didapatkan.

##### **a. Uji Normalitas**

Sebelum menguji hipotesis statistic uji t maka terlebih dahulu dilakukan Uji Normalitas Data, sebagai berikut:

#### **1. Data *Pretest* dan *Posstest***

##### **a. Menghitung rentang**

$$\text{Rentang} = \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}$$

---

<sup>12</sup> Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2011) h.138.

<sup>13</sup> Siregar, syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif*.( Jakarta: Kencana, 2013), h.75.

<sup>14</sup> Ibid h.178

- a. Menghitung banyak kelas Interval

$$\text{Banyak Kelas} = 1 + (3,3) \text{ Log } n$$

- b. Menghitung panjang kelas interval

$$\text{Panjang Interval} = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

- c. Membuat tabel data distribusi frekuensi

- d. Menghitung nilai rata-rata Pretest dan Posttest dengan rumus:

$$X_{\Sigma} = \frac{\Sigma f_1 x_1}{\Sigma f_1}$$

- e. Menentukan Kelas Modus

- f. Menghitung Varians

$$(S_E^2)$$

- g. Menguji normalitas data menggunakan rumus kemencengan kurva yaitu rumus koefisien kemiringan person

#### **b. Uji Homogenitas**

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

#### **c. Uji Hipotesis**

Uji Hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji *t-tets* dengan rumus:<sup>15</sup>

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}$$

### **4. Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kasih Ibu Desa Sepang Kecamatan Pampangan Kabupaten OKI yaitu pada anak kelas B sebanyak 6 kali pertemuan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Kasih Ibu Kecamatan Pampangan. Dalam penelitian ini terdapat sampel 16 orang anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Sebelum proses pembelajaran peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPPH, media pembelajaran, dan alat dokumentasi.

---

<sup>15</sup> Prof.Dr.Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*, (jakarta:PT RINEKA CIPITA,2014,.h.349khs

Dalam penelitian ini digunakan instrumen penelitian berupa alat permainan balok angka untuk mengetahui bahwa rata-rata permainan balok angka dengan cara menyusun balok dari yang terbesar hingga terkecil, mengenalkan warna, dan mengenalkan bentuk. anak kelas B data *pretest* 61.06 (sesuai) sedangkan rata-rata data *posttest* 84.93 (sesuai). Setelah memperoleh data hasil balok angka anak dilakukan penyusunan permainan balok angka dengan menggunakan uji normalitas data, homogenitas, uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu penyebaran data, kemudian Homogenitas data diperlukan untuk pembuktian persamaan varians data.

Berdasarkan perhitungan yang didapat untuk data *pretest* uji normalitas data yang diperoleh adalah 0,71 dan data *posttest* diperoleh 0.97 sehingga dapat dikatakan dari kedua data tersebut terdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan uji normalitas data untuk  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,34 < 2,11$ , maka varians-variens dinyatakan normal. Selanjutnya setelah pengujian normalitas data dan homogenitas dilakukan dan dinyatakan data tersebut terdistribusi normal dan varians dalam penelitian tersebut homogen, maka tahap berikutnya dilakukan pengujian hipotesis dari hasil perhitungan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 131.40$  jika dibandingkan dengan  $t_{tabel} 16 = 94,5$  berarti tolak  $H_0$  dan diterima  $H_a$  maka, perbandingan data *pretest* dan data *posttest* dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan kognitif dalam proses belajar mengajar terjadi peningkatan.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan di kelas, anak melakukan kegiatan seperti menyusun balok dari yang terbesar hingga terkecil sesuai dengan urutannya, permainan balok angka sudah menunjukkan perubahan yang cukup baik pada kemampuan kognitif anak di TK Kasih Ibu Kecamatan Pampangan. Karena didalam permainan balok angka tersebut anak mampu mengembangkan daya persepsinya, anak mampu melatih ingatannya, anak mampu mengembangkan pemikirannya, dan anak mampu memahami simbol misalnya anak dapat menyebutkan macam-macam bentuk balok.

Dan hasil penelitian teori permainan balok angka terhadap kemampuan kognitif anak yang sesuai dengan teori menurut Roesminingsih (2012, hal. 14) balok angka adalah mengenal angka anak akan belajar memahami konseptual satu-satu, menyebutkan bilangan secara berulang-ulang kemudian mengenal

angka apabila anak dapat melakukannya.<sup>16</sup> Jadi dalam pembelajaran permainan edukatif dapat mengembangkan kemampuan menghitung melalui balok angka.

Sehubungan dengan menurut Abdullah (2007, hal. 3) balok angka merupakan media balok termasuk ke dalam media *visual* yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang terlihat dan merupakan media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.<sup>17</sup> Pada usia dini anak mampu mengasah kognitifnya dalam permainan balok angka melalui media *visual*.

Dan hasil ini menunjukkan pada TK Kasih Ibu Kec. Pampangan. Ada Pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan kognitif anak. Melalui permainan balok angka dikarenakan pembelajaran ini sangat menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.

Dengan penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh Widiastuty (2015) yang berjudul Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap kemampuan Kognitif Anak.<sup>18</sup> Pada kelompok B TK Pertiwi Mlese Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2014/2015. Kesimpulan ini berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, memperoleh 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. Dari data tersebut dapat diperoleh  $t_{hitung} = -8.397$  dan  $-t_{tabel} = -2.160$ , karena  $t_{hitung} < -t_{tabel} = -8.397 < 2.160$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa permainan balok berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Pertiwi Mlese Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2014/2015

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pelaksanaan pembelajaran dalam permainan balok angka terhadap kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari indikator-indikator kognitif. Kognitif anak sudah menunjukkan peningkatan dari minggu-minggu.

---

<sup>16</sup> Erny Roesminingsih Pengaruh Penggunaan Balok Angka (Surabaya: 2012) h. 14

<sup>17</sup> M Husni Abdullah Pengaruh Permainan Balok Angka (Surabaya: 2007) h. 3

<sup>18</sup> Winda sari Widiastuty., Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan kognitif Anak. (Vol No10 2015) h. 103

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2012) yang berjudul Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di R.A KBI-RA Taqiyya Kartasura Surakarta.<sup>19</sup> Hasil uji normalitas menggunakan teknik statistik yang memiliki kemampuan kognitif dan 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 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.

## **5. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian melalui data dan pembahasan, bahwa terdapat pengaruh antara permainan balok angka terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Kasih Ibu Kecamatan Pampangan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Rata-rata permainan balok angka pada data *pretest* sebesar 61.06 kriteria sesuai dan data *posttest* 84.93 sangat sesuai.
2. Hasil hipotesis menunjukkan ada pengaruh permainan balok angka terhadap kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Kasih Ibu Kecamatan Pampangan dengan hasil uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 131.40$   $t_{tabel} 16 = 94,5$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sangat Sesuai

## **Daftar Pustaka**

- Abdullah, M. Husni. 2007. Pengaruh Permainan Balok Angka. (Surabaya).  
Arikunto, Sukarmi. 2007. *Persedur Penelitian Suatu Pendekatan Kuantitatif, dan R&D* (Jakarta:Rineka Cipta).  
Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka.

---

<sup>19</sup> Handayani (2012), Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak “ (Vol.5 No.23, 2012) h.112

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*, (jakarta:PT Rineka Cipta).
- Arikunto, Sukarmi. 2014 *Persedur Penelitian Suatu Pendekatan Kuantitatif, dan R&D* (Jakarta:Rineka Cipta).
- Darmadi. 2009. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* (Guepedia).
- Desmita. 2015. *Psikolgi Perkembangan*. Bandung :PT. Remaja Rosdakarya.
- Fauziddin, Mohammad 2017. *Pembelajaran PAUD*. (Bandung).
- Handayani. 2012. Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak, (Vol.5 No.23, 2012).
- Handayani, (2012). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak (Vol.5 No.23, 2012) h.112
- Kutha, Ratna Nyoman. 2010. *Metodelogi Penelitian* (Yogyakarta :Pustaka).
- Margono S. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Cipta.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana.
- Putra, Wikanda Satria. 2017. *Permainan edukatif untuk Melatih Kecerdasan dan Kreatifitas Anak*. (Jogjakarta).
- Roesminingsih, Erny. 2012. *Pengaruh Penggunaan Balok Angka* (Surabaya).
- Robbins. 2009. *Kemampuan Kognitif Anak*.
- Sudrajat, Akhmat. 2010. *Kemampuan Balok Angka*.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Metode Perkembangan Kognitif*.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Syofian, Siregar. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Winda, sari Widiastuty. 2015. Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan kongnitif Anak. (Vol No10, 2015)
- Yusdi, Milman. 2011. *Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak*.