



**PENGUNAAN MEDIA BALOK ANGKA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL ANGKA DI KOBER
PEUPADO**

Magdalena Florensa Dhema¹⁾, Efrida Ita²⁾

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti**

¹⁾ magdalenafloresadhema@gmail.com, ²⁾ evoletelvo@gmail.com

Abstrak

Media balok angka dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka pada anak usia dini di Kober Peupado. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak kelompok B dengan jumlah 15 orang yang terdiri dari 5 orang perempuan dan 10 orang laki-laki. Teknik dalam Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Hasil peneliti yang dicapai setelah penggunaan media balok angka dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap anak dalam mengenal angka. Pada media balok angka anak dapat membedakan angka dengan cara mengurutkan balok sesuai angkanya serta menyebutkan angka-angka tersebut. Dengan menggunakan media balok angka dapat memudahkan anak dalam mengenal angka.

Abstract

Number block media can help children improve their cognitive abilities in recognizing numbers. This research aims to determine the use of number block media in improving the cognitive ability to recognize numbers in early childhood in Kober Peupado. The type of research method used is descriptive qualitative. The subjects in this research were teachers and children from group B with a total of 30 people consisting of 11 women and 19 men. Data collection techniques were carried out through observation, tests and documentation. The results achieved after using number block media in the learning process show that there is an improvement in children's recognition of numbers. In number block media, children can differentiate numbers by arranging the blocks according to their numbers and calling out the numbers. Using number block media can make it easier for children to recognize numbers.

Sejarah Artikel

Diterima: 25-04-2024

Direview: 27-06-2024

Disetujui: 31-07-2024

Kata Kunci

Kemampuan Kognitif,
Menenal Balok Angka

Article History

Received: 25-04-2024

Reviewed: 27-04-2024

Published: 31-07-2024

Key Words

Cognitive Ability,
Recognizing, Number
Blocks

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum adalah usaha sadar yang terencana yang dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik untuk mengembangkan potensi pada dirinya. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam meningkatkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar anak secara aktif dapat mengembangkan seluruh potensi dirinya sehingga memiliki berbagai kekuatan seperti spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh anak, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang No 20 Tahun, 2003).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Anak usia dini yang dikemukakan oleh NAECY (National Association Education For Young Children) adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada anak usia 0-8 tahun, para ahli menyebutkan sebagai masa emas (*Golden Age*) yang terjadi hanya satu kali dalam perkembangan kehidupan anak. Pembentukan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan dengan aspek fisik motorik, kognitif, sosial emosional, seni, nilai agama dan moral, dan bahasa.

Anak Usia Dini merupakan seorang individu unik dalam rentang usia 0-6 tahun yang sedang berada dimasa keemasannya dimana pertumbuhan dan perkembangannya mengalami ledakan luar biasa pesat. Salah satu aspek perkembangan yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari anak adalah aspek perkembangan kognitif karena hampir disemua aktivitas yang dilakukan oleh anak membutuhkan kemampuan berpikir (kognitif). Pendidikan bagi anak usia dini akan lebih bermakna jika dilakukan melalui pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat dan minat anak. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak memperoleh rangsangan rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya. Pendidikan di Kober Peupado guru memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu guru menyediakan media balok angka sehingga dapat meningkatkan aspek kognitif anak dalam mengenal angka.

Dalam proses pembelajaran terdapat serangkaian kegiatan untuk memberikan pengalaman belajar yang berkaitan dengan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Selanjutnya untuk menunjang kegiatan belajar mengajar perlu adanya pendekatan ketrampilan sebagai proses memberikan kepada anak pengertian yang tepat. Kurikulum TK/PAUD harus benar-benar memenuhi kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangan dan harus dirancang untuk membuat anak mengembangkan potensinya

secara utuh. Pendidikan hendaknya menentukan tujuan, memilih bahan ajar, dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, sebagai penentu keberhasilan suatu proses belajar mengajar dan guru harus memperhatikan bagaimana memfasilitasi belajar melalui alat peraga/media yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka, yaitu proses mengenal lambang bilangan dan berhitung pada anak belum tepat seperti ketidaksesuaian antara pengucapan lambang bilangan dan berhitung dengan angka yang ditunjukkan oleh guru sehingga anak juga masih sangat sulit dalam membedakan lambang bilangan seperti bilangan 4, 6, 7, 8, dan 9 dan kesulitan anak dalam berhitung. Terdapat juga masalah yang ditemukan pada saat proses pembelajaran anak usia dini di Kober Peupado berawal dari ketidak mampuan menangkap dan memahami dengan baik dikarenakan kurangnya konsentrasi atau pemusatan perhatian anak, hal ini ditandai dengan adanya beberapa kondisi yaitu: Pertama, disaat proses belajar anak melakukan aktivitas fisik yang berlebihan. Kedua, anak mengalami kesulitan dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Setelah observasi peneliti melakukan wawancara dengan guru mengenai perkembangan kognitif anak dalam mengenal angka. Bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran mengenal angka pada anak belum ada peningkatan. Dengan masalah tersebut, dapat mendorong peneliti untuk membuat media pembelajaran menggunakan media balok angka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi ini digunakan untuk mengamati perilaku anak dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dikelas, dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa lembar kerja anak, silabus, foto, dan lembar penilaian, wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah 37 orang dan sampelnya 15 orang. Sehingga pada penelitian ini data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif dengan instrument pengumpulan data kualitatif. Subjek penelitian yang digunakan pada kelompok B di Kober Peupado dengan jumlah 15 orang anak, yang terdiri dari 5 perempuan dan 10 laki-laki. Sumber data pada penelitian ini adalah penggunaan media balok angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi peneliti memperkenalkan media balok angka kepada Anak Usia Dini kelompok B di Kober Peupado untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Balok angka termaksud media permainan yang terbuat dari kayu. Pada media ini

peneliti menyiapkan balok- balok persegi di mana tiap-tiap balok bertuliskan satu angka, angka 1–10 dan ditengahnya terdapat lubang kecil nanti akan dimasukkan ke dalam sebuah kayu berbentuk balok persegi panjang dimana balok tersebut terdapat 6 kayu berbentuk lingkaran memanjang, guru meminta anak menyusun kedalam balok-balok persegi panjang tersebut secara berurutan dari angka 1–10. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti meminta anak untuk menyebutkan angka 1-10, peneliti mengacak angka dan diminta anak untuk menyebutkan sehingga dengan mengacak dapat membantu anak dalam mengenal angka dan membedakan angka. Tujuan dari permainan ini adalah mengenal lambang bilangan, mengerti aturan permainan, dapat menyusun angka dengan benar, sportifitas dalam bermain, dan percaya diri.

Pembahasan

Pada media balok angka ini peneliti melakukan proses tanya jawab interaktif yang memungkinkan anak untuk mengembangkan Imajinasinya, sehingga peneliti berharap menghasilkan pembelajaran yang efektif, berkualitas, dan menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran sehingga perkembangan yang ingin dicapai dapat terlaksana sesuai harapan. Dalam pengamatan secara langsung anak benar-benar merasa senang berhitung dengan menggunakan media tersebut. setelah penggunaan media balok angka dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap anak dalam mengenal angka.



Gambar 1. Kegiatan pembelajaran mengenal angka menggunakan media balok angka

Guru perlu menciptakan sebuah inovasi media pembelajaran baru yang dapat memotivasi anak didik untuk lebih bersemangat dalam mempelajari dasar dari pengenalan angka, diantara media pendidikan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 adalah media balok angka. Media balok angka merupakan salah satu media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dimana media balok angka terbuat dari balok yang bertuliskan angka. Media balok angka digunakan untuk merangsang perkembangan kemampuan kreativitas anak untuk memahami konsep angka dan bilangan sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan berhitung.

Menurut Aditiya (2013) balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu berbentuk persegi terdiri dari 10 unit balok dengan warna dan angka yang

berbeda setiap balok mewakili jumlah 1 balok, balok angka mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan anak. Menurut Munawara (2012) Adapun manfaat dalam media balok angka, yaitu sebagai berikut: 1) Dengan memberikan media balok angka, anak dapat belajar berhitung 1- 10, 2) Media balok angka akan mengajarkan kepada anak tentang besar kecil, lebih dan kurang, 3) Media balok dapat membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti segitiga, persegi, dan persegi panjang, 4) Dengan media balok maka anak akan belajar menyusun sesuai dengan pasangannya dan anak juga akan belajar menyusun rapi ketika anak sudah selesai bermain balok, 5) Anak akan belajar menyatukan balok-balok tersebut sehingga menjadi sebuah bentuk sesuai dengan daya imajinasinya dan daya kreasinya, 6) Anak akan belajar mengenai pola akan mengasah daya kreatifitasnya dalam membuat sebuah kreasi bentuk sesuai dengan ukuran balok yang ada.

Penggunaan media balok angka sudah sangat tepat untuk membantu anak usia empat sampai enam tahun dalam mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh. Mengingat bahwa anak usia empat sampai lima tahun berada pada tahap berpikir konkret. Dimana akan lebih mudah mengajarkan anak menggunakan media konkret seperti balok angka. Media konkret dapat memberikan bentuk dan arti nyata yang sebelumnya hanya digambarkan dalam bentuk abstrak saja. Selain itu, media balok angka mengenai lambang bilangan satu sampai sepuluh. Sehingga anak dapat melihat secara langsung bentuk dari lambang bilangan satu sampai sepuluh dan konsep dari lambang bilangan itu sendiri. Balok angka merupakan media pembelajaran yang sudah sesuai dengan syarat media pembelajaran yaitu aman, tahan lama, sesuai dengan tujuan dan fungsinya, multiguna, menggunakan bahan yang mudah dicari, mudah digunakan oleh anak serta fleksibel atau dapat digunakan secara individu maupun kelompok (Multahada, 2016).

Permainan balok angka memiliki fungsi dan kegunaan yang cukup banyak bagi anak diantara-Nya sebagai alat permainan edukatif yang menyenangkan bagi anak, membantu mengembangkan kreativitas anak dan membantu mengembangkan aspek perkembangan kognitif khususnya dalam bidang berpikir simbolik yaitu mengenal lambang bilangan dengan mudah, serta aspek perkembangan anak lainnya. Menurut (Sari & Abdullah, 2015) yang menyatakan bahwa permainan balok angka dapat mengembangkan pemahaman mengenal lambang bilangan dengan cara yang menyenangkan sehingga dalam melaksanakan kegiatan anak akan merasa senang dan tanpa adanya suatu paksaan. Pelaksanaan kegiatan permainan balok angka guna mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini.

Lambang bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya (Sudaryanti, 2006). Pengenalan lambang bilangan sangat penting karena

dalam kehidupan sehari-hari berhubungan dengan lambang bilangan. Berhitung adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia berfikir. Kemampuan berhitung memiliki pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan anak untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan berhitung menurut Piaget (dalam Depdiknas, 2009) merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan dahulu akan menjadi dasar perkembangan selanjutnya. Berhitung seringkali disinonimkan dengan intelektual, karena proses intelektual banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan tentang bagaimana anak menggunakan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan suatu persoalan. Rohmitawati (2008) menyatakan bahwa kecerdasan matematika dan kecerdasan spasial yang dimiliki oleh anak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak. Dengan perpaduan kedua kecerdasan tersebut seorang anak akan memiliki kemampuan dalam memahami bentuk, ruang, perhitungan, dan pengukuran.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak ditunjukkan adanya kemampuan yang telah dicapai oleh anak sesuai dalam Permendiknas No, 58 tahun 2009 yang menjelaskan konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak kelompok A adalah anak sudah mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, serta mengenal lambang bilangan. Melalui permainan balok angka anak akan belajar memahami tentang mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok B di Kober Peupado. Permainan balok angka dapat mengembangkan pemahaman mengenal lambang bilangan anak dengan cara yang menyenangkan, sehingga dalam melaksanakan kegiatan anak akan senang tanpa adanya suatu paksaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hartati (2005) yakni salah satu karakteristik anak usia dini masih sulit berkonsentrasi dalam jangka waktu lama kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Sehingga anak tertarik untuk melakukan kegiatan sampai selesai dan guru mengetahui kemampuan dari masing-masing anak.

Berhitung di Taman Kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi. Media yang akan menunjang pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak dengan cara yang menarik adalah media Balok angka. Peran media dalam kegiatan pembelajaran atau penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat ini berada pada masa berfikir konkret. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian

dalam pendidikan anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Pengenalan lambang bilangan di Kober Peupado terdapat masalah yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran, ketika guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan sesuai dengan perintah, mengurutkan lambang bilangan ada anak yang belum mampu melakukan. Dari hasil observasi, peneliti mengamati ada anak yang tidak memperhatikan guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Hampir setiap hari pembelajaran kognitif tentang lambang bilangan dilakukan melalui menulis dan mengenal melalui media balok angka. Salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk membantu anak dalam pengenalan lambang bilangan adalah permainan balok angka. Dimana permainan balok merupakan permainan aktif yang dapat menyenangkan anak dalam proses belajar. Permainan balok angka dapat membantu anak mengenalkan konsep bilangan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengenal lambang bilangan terhadap anak melalui permainan balok angka di Kober Peupado.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*inteligensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Pembelajaran kognitif yang diterapkan pada anak harus diajarkan melalui bahasa sehari-hari dengan contoh yang ada pada kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dimaksudkan agar anak dapat memahami konsep-konsep menjadi sesuatu yang konkret dan nyata. Anak pun harus diberi pemahaman melalui peragaan langsung yang dikemas melalui bermain agar pembelajaran lebih bermakna. Sementara Piaget menyatakan bahwa cara berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Menurut penelitiannya juga bahwa tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Piaget mengemukakan penjelasan struktur kognitif tentang bagaimana anak mengembangkan konsep dunia di sekitar mereka (Friedman & Schustack, 2006). Teori Piaget sering disebut *genetic epistemologi* karena teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan intelektual, bahwa genetika mengacu pada pertumbuhan developmental bukan warisan biologis. (Hergenhahn & Olson, 2010). Kemudian menurut Sary (2015) Kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu didalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Gambaran yang diberikan Williams tentang ciri-ciri perilaku kognitif adalah: 1. Berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran lancar, 2. Berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam, mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbedabeda, 3. Berpikir orisinal, yaitu

memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain, 4. Berpikir terperinci (elaborasi), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memerinci detail-detail, dan memperluas suatu gagasan. Anak yang proses berpikirnya berkembang dengan cepat dan baik sejalan dengan kehidupannya yang akan berkembang dengan baik dan optimal pula. Proses berpikir anak dapat dilihat dari bagaimana cara mereka dalam bertindak, mengatasi suatu situasi dalam memecahkan masalah, serta bagaimana sikap anak dalam mengambil keputusan. Kemudian menurut Sary (2015) kognitif berkaitan dengan memori dan intelegensi yang akan mengalami kemerosotan dengan terus bertambahnya usia.

Perkembangan kognitif salah satu aspek perkembangan yang berperan penting dalam pendidikan anak usia dini. Perkembangan kognitif juga dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya. Dengan pengetahuan yang diperolehnya, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Kemampuan kognitif sangat diperlukan peserta didik dalam pendidikan. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik. Kita ketahui bahwa peserta didik merupakan objek yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran, sehingga perkembangan kognitif sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam sekolah. Dalam perkembangan kognitif di sekolah, guru sebagai tenaga kependidikan yang bertanggung jawab dalam melaksanakan interaksi edukatif dan pengembangan kognitif peserta didik, perlu memiliki pemahaman yang sangat mendalam tentang perkembangan kognitif pada anak didiknya.

Menurut Bruner perkembangan kognitif adalah kemampuan anak dalam berpikir simbolik sehingga dapat melakukan tindakan secara langsung pada benda konkret atau nyata serta berperan penting pemberian pengalaman untuk anak dalam merealisasikan proses pengalaman baru yang akan dia terima dalam hal tersebut keterlibatan pendidikan sangat penting sehingga terdapat 3 tingkatan perkembangan yaitu, enaktif, iconic, dan simbolik (Sujiono, 2013). Menurut Piaget perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir untuk proses pemecahan suatu masalah sederhana sehingga dapat mengambil keputusan (Marinda, 2020).

Menurut Vygotsky perkembangan kognitif adalah kemampuan cara berpikir simbolik dan manipulasi konkret untuk mengetahui makna kata dan bentuk konsep, berpikir logis dalam pengaturan diri, perencanaan, konstruktivisme sosial dan perkembangan intelektualnya. (Sujiono, 2013). Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat saya simpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan anak dalam cara berpikir logis, berpikir simbolik dan memecahkan suatu masalah yang sederhana sehingga anak belajar

untuk mengambil keputusan dengan menggunakan benda nyata atau konkrit untuk mendapatkan pengalaman baru yang dilakukan untuk membantu anak belajar dari lingkungan serta dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Salah satu tokoh yang mengemukakan teori perkembangan kognitif ialah Lev Semenovich Vygotsky yang sering kita sebut Vygotsky. Menurut Vygotsky perkembangan kognitif adalah proses belajar yang dilakukan anak dalam memahami keterlibatan orang dewasa yang berperan penting dalam proses perkembangan kognitifnya. Ada beberapa manfaat kognitif, yaitu: 1) Membantu memecahkan masalah maksudnya disini ialah dimana anak belajar untuk memecahkan suatu masalah yang ringan seperti membuat suatu Menara dari balok angka, 2) Memudahkan dalam melakukan tindakan, maksudnya ialah peran pendidik sangat penting dalam melakukan kegiatan untuk memberikan suatu contoh pada peserta didik dengan begitu dapat memudahkan anak untuk melakukan kegiatan yang diinstruksikan dari pendidik, 3) Memperluas kemampuan, maksudnya ialah anak dilatih dalam kegiatan guna untuk meningkat kemampuan yang ada pada anak tersebut, dan 4) Melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya, maksudnya disini pendidik dapat melihat kemampuan dan kapasitas anak dalam melakukan kegiatan (Sujiono, 2013).

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan seseorang untuk mengolah kemampuan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, serta persiapan pengembangan berpikir teliti. Agar sesuai dengan tahap perkembangan anak, guru menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal angka menurut pendapat Witherington, (dalam Susanto, 2011), guru sebaiknya memberikan stimulasi/ rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangannya dengan cara guru memfasilitasi anak didik dengan menggunakan media bermain atau belajar yang sesuai dan sangat menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru menanamkan rasa cinta kepada matematika sejak dini pada anak-anak.

Pembelajaran yang paling efektif untuk Anak Usia Dini adalah melalui kegiatan bermain. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalaman. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui sosialisasi dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif ke arah berfikir verbal. Dengan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitif sendirinya untuk memecahkan berbagai masalah seperti membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya, dengan bermain akan dapat mengembangkan kekreatifitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri. pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak dalam pengajaran berhitung, yang pada gilirannya

diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai oleh anak. Menurut Sudjana dan Rivai (2010) ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar anak, yaitu: 1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat lebih menumbuhkan motivasi belajar anak, 2) Bahan pembelajaran akan lebih maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak, dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik. 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila mengajar selama proses kegiatan belajar, 4) Anak akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Menurut Montolalu (2012) pembelajaran melalui bermain dapat memperoleh pemenuhan rasa ingin tahunya dan anak mendapat banyak latihan dalam mengamati sendiri, membandingkan, sehingga anak dapat menemukan cara dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah yang di hadapi. Kegiatan yang dilakukan didalam proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik sesuai dengan tema yang menarik minat anak. Tema sebagai sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak. Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan kognitif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan melakukan permainan media balok angka. Bagi anak bermain merupakan salah satu kebutuhan yang perlu agar dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Bermain mempunyai arti penting bagi anak, yaitu: a) anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang apa adanya, b) anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya, c) memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku, d) anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik, e) secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi. Pada masa kemajuan di bidang teknologi memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menjalankan rutinitas juga dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sering kita temui adalah media pembelajaran dalam bentuk audio visual, visual, cetak, dan berbasis computer. Namun sebenarnya ada juga media pembelajaran dalam bentuk permainan media balok angka. Bagi Anak Usia Dini media pembelajaran permainan media balok angka akan sangat menyenangkan dan mudah untuk dipahami.

Lingkungan dalam bermain balok angka harus menyenangkan dan memberi rasa aman pada anak. Oleh karena itu, pengaturan lingkungan bermain balok angka didesain bervariasi sehingga membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak serta membuat anak

merasa nyaman. Apabila anak merasa aman dengan lingkungan disekitarnya mereka akan mampu berperan lebih baik dalam pencapaian program kemampuan bermain balok. Dengan menggunakan media balok angka dalam kegiatan pembelajaran dapat merangsang kemampuan kognitif anak yaitu mengenal lambang bilangan. Karena dengan adanya kegiatan menggunakan media balok angka akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan bisa tercapai. Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi atau mahal, tetapi apapun dapat dijadikan alat bermain. Agar anak-anak dalam belajar merasa senang tidak jenuh sehingga hasil belajar anak bisa seoptimal mungkin. Maka dalam bermain permainan balok angka, alat yang digunakan harus bermacam-macam dan aktivitas yang bervariasi diharapkan pelaksanaan permainan balok angka dengan metode bermain akan membantu anak cepat mengenal dan memahami berbagai bentuk, warna, dan ukuran. Permainan menggunakan balok memiliki peranan langsung dalam pengembangan kecerdasan anak, yaitu dengan cara bermain simbolis.

Bermain simbolis memiliki kegiatan yang menentukan dalam perkembangan berpikir abstrak. Kegiatan yang dapat dijadikan penelitian untuk meningkatkan kognitif anak adalah dengan pengenalan lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, melalui aktivitas mengenalkan lambang bilangan juga mampu mendorong anak membuat suatu inovasi besar, kepekaan anak akan meningkat terhadap suatu objek yang dilihatnya, sehingga anak juga akan mampu membedakan dan menganalisa. Pengenalan lambang bilangan merupakan aktivitas yang mudah dibuat dan menyenangkan, melalui berbagai media. Pada kegiatan pembelajaran pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dasar dibutuhkan adanya suatu bentuk aktivitas belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian maka disimpulkan bahwa dengan menggunakan media balok angka dalam proses pembelajaran dapat membantu anak dalam mengenal angka, mengenal warna dan mengenal bentuk. Keefektifan penggunaan media balok angka dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dengan hal ini peneliti dapat melihat melalui anak-anak yang sudah bisa mengolah daya pikirnya, anak juga bisa menyelesaikan masalah sederhana yang telah dihadapinya, anak lebih kreatif dalam berbagai hal.

Saran

Dengan adanya penelitian pada media ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada anak-anak dan juga pada pihak sekolah agar permainan balok angka selalu

digunakan dalam pembelajaran karena permainan balok angka ini mudah dipraktikan kepada setiap anak-anak dalam meningkatkan aspek kognitifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, U. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1–10 Menggunakan Media Balok Angka Pada Anak Kelompok A Tk Pertiwi Maron Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015*.
- Ahma Tarmizi, & Sulastri. (n.d.). *Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Retrieved From <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1526>
- Astuti, R. D. (2018). *Pengaruh penggunaan media balok cuisenaire terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok b di TK Nusa Indah ulutengger Sekaran Lamongan*. INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan, 4(2), 92-114.
- Cahyani, A. D. N. (2020). *Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4–5 tahun melalui permainan balok angka*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 8(3), 181-190.
- Cut, S. Z.(2022).*Pengaruh Penggunaan Media Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Kelas A Paud Bunga Mawar Mojokembang* (Doctoral Dissertation, Institut Pesantren Kh Abdul Chalim).
- Gandana, G., Pranata, O. H., & Danti, T. Y. Y. (2017). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah*. Jurnal PAUD Agapedia, 1(1), 92-105.
- Hasendra, A. (2019). *Penggunaan Balok Angka Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Kota Jambi*. Jurnal Literasiologi, 2(2).
- Lasabuda, E. (2020). *Penerapan Media Permainan Balok-Balok Kecil Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Di TK Beringin Moyag*. Kidspedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 34-37.
- Mala, N. F. W., & Sari, R. P. (2022). *Media Balok Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Kelompok A Ra Sunan Giri Sumberjaya Gondanglegi-Malang*. Juraliansi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini, 3(2), 30-37.
- Nursai, D. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Menggunakan Media Balok Angka Di Kelompok A Tk Kusuma Mulia Al-Falah Kabupaten Kediri*.
- 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.

- Putri, Y. F., Marlina, L., & Wulandari, Y. T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Balok Angka Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 6(2), 153-163.
- Sari, A. M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tabung Menggunakan Balok Angka dan Huruf*. Jurnal Pelita PAUD, 3(2), 95-105.
- Sari, D., & Abdullah, M. (2015). *Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A*. PAUD Teratai, 5(1), 1-7.
- Yurnalisma, Y., & Fatmawati, F. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Satu Sampai Lima Melalui Media Balok Angka Bagi Anak Tunagrahita Sedang Kelas VII di SLBN 1 Padang*. Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus, 6(2), 156-164.