

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA BALOK
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS KOGNITIF ANAK
KELOMPOK B DI TK TUNAS BANGSA
KECAMATAN KRAMATMULYA KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

SOLEKHAH

NIM : 2014.3.2.00306

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON**

2018

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul: "*Efektifitas Penggunaan Media Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan*", beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, Oktober 2018
Yang membuat pernyataan

Materai 6000

SOLEKHAH
NIM. 2014.3.2.00306

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA BALOK DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS KOGNITIF ANAK KELOMPOK B
DI TK TUNAS BANGSA KECAMATAN KRAMATMULYA
KABUPATEN KUNINGAN**

Oleh :

SOLEKHAH
NIM. 2014.3.2.00306

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Lina Marliani, MA

Drs. Agus Prayitno, M.Pd.I
NIDN: 2101087001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul ” *Efektifitas Penggunaan Media Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan*” Oleh **SOLEKHAH** NIM : 2014.3.2.00306, telah diajukan dalam sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 2018.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, Oktober 2018

Sidang Munaqosah,

Ketua
Merangkap Anggota,

Sekretaris,
Merangkap Anggota,

H. Oman Fathurohman, M.A.

Drs. Sulaiman, M.M.Pd.
NIDN. 2118096201

Penguji I,

Penguji II,

NOTA DINAS

Kepada Yth :
Ketua Prodi Studi
IAI Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum, Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan,telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari **SOLEKHAH** Nomor Induk Mahasiswa : 2014.3.2.00306 dengan judul **“Efektifitas Penggunaan Media Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan”** bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada ketua Prodi untuk dimunaqosah.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Lina Marliani, MA

Drs. Agus Prayitno, M.Pd.I
NIDN: 2101087001

ABSTRAK

Solekhah, 2014.3.2.00306, “Efektifitas Penggunaan Media Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan” Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, 2018, 97 lembar.

Kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan masih relatif rendah. Sedangkan kurikulum PAUD mengharapkan setiap anak memiliki kemampuan mengenal bentuk, ukuran dan warna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi kemampuan kognitif melalui metode bermain balok. Kemampuan kognitif yang diteliti diantaranya kemampuan untuk mengenal warna, bentuk dan ukuran, kemampuan untuk mengurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar, dan kemampuan untuk memperkirakan urutan setelah melihat pola.

Penelitian ini bertolak dari pemikiran bahwa penerapan metode bermain balok adalah metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif kepada anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan, dengan demikian siswa akan lebih mudah mengenal dan menghafal warna, ukuran dan bentuk dari setiap bangun balok.

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui observasi (Variabel X dan pemberian tes (Variabel Y) kepada 13 siswa yang dijadikan sampel penelitian. Sedangkan pengolahan data menggunakan analisis data statistik dengan menggunakan metode quasi eksperimen, dengan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one - group* eksperimen dengan bentuk *one- group, pre - test dan post - test*.

Hasil dari penelitian ini diantaranya : 1. Pengembangan kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan metode bermain balok memperoleh nilai rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebesar 30,38, setelah dikonversikan berada pada kategori sangat kurang, dan memiliki 100% responden termasuk dalam kategori kurang, 2. Pengembangan kemampuan kognitif anak sesudah menggunakan metode bermain balok mencapai nilai rata-rata 86,15 dalam konversi sangat baik/sangat tinggi dan memiliki 100% responden berkategori baik, 3. Perbedaan efektivitas kemampuan kognitif sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok adalah sebesar 55 skor, dengan nilai rata-rata 55,77%, dan hasil perhitungan uji-T yang diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, yakni $56,33 \geq 1,711$. Maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain balok sangat memberikan dampak yang positif bagi anak dan terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

Kata kunci: Kemampuan Kognitif, Metode Bermain Balok

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim,

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat seta salam semoga senantiasa Allah limpahkan kepada junjungan kita yaitu Nabi Besar Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya, serta umatnya sampai akhir zaman.

Dalam penyelesaian skripsi ini, tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya dan menyampaikan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H.A. Basuni, Ketua Yayasan IAI Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak H. Oman Fathurohman, M.A, Rektor IAI Bunga Bangsa Cirebon yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat mengikuti Program Sarjan (S1) melalui kelas kualifikasi di IAI Bunga Bangsa Cirebon, dan memberikan pelayanan akademik yang prima dan dukungan fasilitas yang amat baik.
3. Bapak Drs. Sulaiman, M.M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan perkuliahan di Kampus IAI Bunga Bangsa Cirebon.

4. Bapak Eman Sulaiman, M.Ag, selaku Ketua Prodi S1 PIAUD yang telah banyak memberikan pengetahuan dan arahan pada waktu perkuliahan berlangsung.
5. Ibu Dra. Hj. Lina Marliani, MA, selaku Pembimbing I yang telah banyak sekali membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan telah banyak memberikan petunjuk, bimbingan, saran, arahan, dan nasehat selama proses pembuatan/proses penyelesaian skripsi.
6. Bapak Drs. Agus Prayitno, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah memberikan masukan-masukan, motivasi, saran, dan nasehat dalam pembuatan skripsi ini.
7. Seluruh dosen, staf akademik dan petugas perpustakaan IAI Bunga Bangsa Cirebon.
8. Ibu Eti Juhaeti, M.Pd, selaku kepala TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan, seluruh guru dan murid yang telah banyak membantu dalam penelitian ini.
9. Rudi Cahyadi, suami tercinta yang telah mendukung baik moril, spiritual, maupun materil dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
10. Anak-anak dan keluarga tercinta yang selalu mendukung dan memberikan semangat sehingga pembuatan skripsi ini dapat selesai sesuai harapan.
11. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PIAUD Kampus IAI Bunga Bangsa Cirebon yang telah bahu-membahu menempuh perkuliahan bersama. Kalian telah memberikan warna baru dalam kehidupan saya, semoga kita semua menjadi orang yang berguna di masa depan. Aamiin

12. Pihak-pihak yang tidak sempat saya sebutkan satu persatu.

Teriring ucapan do'a dan harapan, semoga Allah SWT menerima jasa dan amal baik mereka, Aamiin.....

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan serta kelemahannya, oleh karena itu saran serta kritik yang konstruktif penulis harapkan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada para pembaca dan menjadi sumbangsih bagi Almamater tercinta IAI Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, Oktober 2018

Penulis

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoritik	12
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Berfikir	35
D. Hipotesis Penelitian	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
B. Metode dan Desain Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel	41
D. Teknik Pengumpulan Data	43
E. Kontrol Terhadap Validitas Internal	51
F. Teknik Analisis Data	51
G. Hipotesis Statistik	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	62
B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis	71
C. Temuan Penelitian	91
D. Pembahasan Hasil Temuan Penelitian	91

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	94
B. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA	96
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

MOTTO

- #Genggamlah dunia sebelum dunia menggenggammu
- #Hidup adalah pelajaran tentang kerendahan hati
- #Ilmu adalah harta yang tak akan pernah habis
- #Belajar tidak akan berarti tanpa dibarengi budi pekerti
- #Bermimpilah semaumu dan kejarlah mimpi itu
- #Ilmu adalah milik diri sendiri, bukan untuk orang lain
- #Kegagalan adalah kesempatan untuk memulai kembali
- #Semakin keras usaha maka akan semakin kuat pendirian
- #Kesuksesan akan diraih dengan terus belajar!

PERSEMBAHAN



Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang...

Dengan ini saya persembahkan Skripsi ini untuk (Alm) Ayahandaku Asnawi terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti.

Bunda Resmi (Almh) terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.

Suamiku tercinta Rudi Cahyadi, terimakasih atas dukungan moril dan materilnya. Untuk anak-anaku tercinta, kalian adalah tempat saya untuk kembali, disaat saya benar dan salah, disaat saya menang dan kalah, disaat saya suka dan duka.

Teman-teman seperjuangan PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon, terimakasih atas gelak tawa dan solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari-hari semasa kuliah lebih berarti. semoga tak ada lagi duka nestapa di dada tapi suka dan bahagia juga tawa dan canda.

Semoga Allah SWT membalas jasa budi kalian dikemudian hari dan memberikan kemudahan dalam segala hal, aamin.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini di Indonesia merupakan hal penting dan menjadi perhatian pemerintah karena dapat membantu kesiapan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini dapat kita lihat dalam UU. No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yang bunyinya :¹

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak ia 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 lebih lanjut.

Berdasarkan pengertian di atas, pendidik adalah seseorang yang bertanggungjawab dalam pembinaan dan pemberian rangsangan kepada anak didik untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dengan anak lainnya dan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh anak adalah kemampuan kreativitas.

¹ Undang-undang No 20. Tahun 2003. (Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*).h.31

Kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif.²

Anak usia dini pada dasarnya memiliki potensi kreatif namun demikian potensi yang dimiliki anak masih perlu dikembangkan. Kreativitas anak perlu dirangsang sejak dini karena pada usia ini merupakan awal dari kehidupan dan pada usia dini juga individu sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini maka anak perlu diberi kesempatan dalam mengungkapkan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya. Hal ini perlu dirangsang oleh lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga dan juga membutuhkan pengembangan-pengembangan yang tepat dari para pendidik anak usia dini agar memperhatikan perkembangan kreativitas anak sejak dini dengan banyak memberikan kesempatan anak untuk bermain.

Dalam Al-Qur'an dijelaskan anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia. Sebagai firman Allah dalam surat Al-Kahfi ayat 46 berbunyi sebagai berikut :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ

رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

² Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. (*Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks, Jakarta).h.38

Artinya : *“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.”* (Q.S. Al-Kahfi : 46)³

Perkembangan kreativitas saat ini semakin berkurang, hal ini disebabkan dengan berbagai macam fakta di lapangan yang masih menggunakan cara-cara yang menekankan pada pengembangan kecerdasan akademik sehingga pengembangan kreativitas kurang diperhatikan. Proses pembelajaran yang bersifat akademik atau yang lebih menekankan pada kecerdasan akademik dapat memadamkan kreativitas anak karena situasi dan kondisi pada saat pembelajaran tidak mendukung bagi peningkatan kreativitas anak. Dampaknya proses pembelajaran menjadi sesuatu yang membosankan bagi anak, maka dengan itu perlu adanya upaya yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Proses pengembangan kreativitas anak tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran yang mendukung dalam suatu pembelajaran diantaranya: guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, fasilitas pembelajaran, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas untuk menunjang hal tersebut maka guru sebagai fasilitator harus memfasilitasi peserta didik dengan berbagai keterampilan untuk membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang dapat membangkitkan dan memotivasi anak untuk belajar

³ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, Diponegoro; Bandung, 2005, hlm, 88

dengan aktif dan kreatif. Selain itu juga diperlukan suatu media yang menarik dan berguna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam mendukung berhasil tidaknya proses kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien di TK.

Banyak media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengembangan kreativitas anak salah satunya yaitu media balok. Media balok dapat merangsang anak untuk menciptakan sesuatu yang baru, hal ini tergantung pada kemampuan anak untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah ia terima kemudian ia tuangkan dalam balok tersebut sehingga anak dapat menciptakan sesuatu yang baru. Balok adalah salah satu alat permainan edukatif yang umumnya terbuat dari kayu. Balok memiliki berbagai macam bentuk seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran dan lainya serta memiliki beraneka ragam warna yang menarik untuk anak.

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru atau mengombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya. “Kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya ekalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh sukseksi, dikontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan.⁴

Media balok melatih anak untuk berimajinasi dan berpikir agar menjadi sebuah bentuk tertentu, anak dilatih untuk menyusun balok satu demi satu. Anak dapat berimajinasi dan berpikir tentang objek apa yang akan

⁴ Yeni Rachmawati, Strgategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak, Jakarta : Kencana.2010.hlm.13

dibuat anak, semakin unik ide yang dimiliki anak, maka semakin kreatif anak dalam berkreasi, apabila anak dilatih secara terus-menerus maka imajinasi serta daya kreatif anak akan terlatih.

Berdasarkan pengamatan, di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan khususnya pada Usia 5-6 tahun, penulis menemukan adanya beberapa masalah, diantaranya: Sebagian guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Selama pembelajaran terlihat anak hanya mengikuti intruksi guru dan juga anak tidak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang diminatinya. Pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif dan suasana yang tercipta dalam pembelajaran menjadi membosankan.

Pemahaman guru yang kurang tentang kebutuhan anak dan penggunaan media yang tidak bervariasi dalam setiap pembelajarannya menjadikan pembelajaran kurang menarik bagi anak. Pembelajaran yang hanya menekankan pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung membuat kemampuan kreativitas anak kurang diperhatikan.

Berdasarkan observasi saat penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan, menunjukkan bahwa dari 12 anak jumlah keseluruhan di kelas B2 terlihat 2 anak masih rendah kreativitasnya yang ditandai dengan selama pembelajaran berlangsung anak hanya mengikuti apa yang guru contohkan, anak belum menunjukkan tanda-tanda untuk menciptakan sesuatu hal yang berbeda dengan yang lain seperti saat guru meminta anak untuk menggambar yang anak gambar adalah apa yang guru gambar di papan tulis bukan ide

yang memang muncul dari anak tersebut. Anak juga dalam setiap pembelajaran hanya menerima kegiatan apa yang diberikan oleh guru, anak tidak mengeluarkan pendapatnya untuk mengadakan kegiatan yang sesuai dengan imajinasi anak atau yang diminati anak. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung anak kurang aktif dalam bertanya, mereka hanya melihat dan jika ditanya hanya beberapa anak yang merespon dan yang lainnya hanya diam. Dari dua belas (12) anak, enam (6) anak belum berkembang, empat (4) anak mulai berkembang, dua (2) anak berkembang sesuai harapan dan 0 anak berkembang sangat baik.

Prestasi pengembangan kreativitas yang relatif rendah pada anak kelompok B TK Tunas Bangsa, berdasarkan diagnosa penulis diperkirakan disebabkan oleh faktor-faktor sebagai berikut :

1. Alat peraga atau media yang digunakan kurang menarik bagi anak,
2. Metode yang digunakan kurang memotivasi anak,
3. Interaksi guru dan anak kurang terjalin,
4. Lingkungan kelas yang kurang kondusif.

Kemampuan anak yang rendah dalam mengembangkan bahasa mengakibatkan anak kesulitan untuk mempelajari materi pembelajaran selanjutnya, dan mengalami kesulitan beradaptasi khususnya dalam mengungkapkan pendapatnya dan membaca tingkat berikutnya.

Dengan melihat keadaan yang demikian sehingga penulis merasa perlu untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran, baik dalam memilih metode maupun media yang sesuai dengan pembelajaran pengembangan

kegiatan. Untuk meningkatkan pengembangan kreativitas ada berbagai cara yang dapat dilakukan :

1. Penggunaan media atau alat peraga yang baik,
2. Pemilihan metode belajar yang tepat,
3. Pemberian stimulasi lain merupakan alternatif yang dapat digunakan.

Pada penelitian ini penulis akan memfokuskan pada metode penggunaan media balok sebagai instrumen untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak penting untuk dilaksanakan dengan tujuan melatih kecerdasan anak, mengembangkan imajinasi dan melatih daya ingat anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Balok Dalam Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak belum bisa mengungkapkan ide-idenya.
2. Anak masih mencontoh apa yang guru buat.
3. Anak belum dapat mengkreasikan media untuk menciptakan hasil yang baru.

4. Penggunaan media yang tidak bervariasi.
5. Anak kurang aktif dalam bertanya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dikemukakan, maka untuk menghindari meluasnya masalah dibuatlah batasan-batasan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Yang dimaksud dengan kreativitas adalah ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif.
2. Yang dimaksud dengan kreativitas dalam penelitian ini adalah :
 - a. Kemampuan anak untuk menciptakan sesuatu.
 - b. Kemampuan anak untuk mengadakan.
 - c. Kemampuan anak untuk menemukan suatu bentuk baru dan
 - d. Untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Seberapa baik kreativitas anak sebelum penggunaan media balok di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan?
- b. Seberapa baik kreativitas anak sesudah penggunaan media balok di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan?

- c. Apa ada perbedaan peningkatan kreativitas anak sebelum dan sesudah penggunaan media balok di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan di atas maka penelitian ini dilakukan guna :

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas anak sebelum menggunakan media balok kelompok B di TK Tunas Bangsa.
2. Untuk mendeskripsikan kreativitas anak sesudah menggunakan media balok kelompok B di TK Tunas Bangsa.
3. Untuk mendeskripsikan perbedaan kreativitas anak sebelum dan sesudah menggunakan media balok kelompok B di TK Tunas Bangsa.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka penelitian ini pada dasarnya akan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini untuk mendukung teori yang sudah ada dalam menyempurnakan teori-teori sebelumnya dalam upaya meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan media balok.

2. Manfaat praktis

a. Bagi anak

- 1) Meningkatkan motivasi belajar anak,
- 2) Anak dapat terlatih untuk berkonsentrasi,
- 3) Membantu anak dalam meningkatkan kreativitasnya melalui penggunaan media balok.

b. Bagi Guru

- 1) Guru memiliki wawasan tentang bermacam-macam media yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak
- 2) Sebagai refleksi diri untuk melakukan model pembelajaran yang lebih baik,
- 3) Dapat berkembang secara professional karena mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya,
- 4) Guru dapat lebih percaya diri,
- 5) Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan.

c. Bagi sekolah

- 1) Memperoleh sumbangan referensi dalam kegiatan pembelajaran,
- 2) Memperkaya dokumen hasil penelitian tindakan kelas,
- 3) Meningkatkan prestasi TK Tunas Bangsa karena mempunyai cara baru dalam pembelajaran,
- 4) Membantu sekolah dalam meningkatkan mutu sekolah,
- 5) Mendorong sekolah agar selalu mengadakan inovasi dalam perbaikan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjan (S1) dan untuk menambah wawasan tentang media balok dalam rangka meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun berbagai bentuk bangunan berdasarkan kreativitasnya.

e. Manfaat bagi Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi judul penelitian yang dapat dijadikan acuan bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa IAI Bunga Bangsa Cirebon untuk mengembangkan berbagai judul penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Metode Bermain Balok

a. Pengertian Metode Bermain Balok

Metode Bermain balok terdiri dari tiga kata, yaitu kata metode, bermain dan kata balok. Metode merupakan cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Melalui bermain, anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, serta yang lebih ditekankan adalah pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan bermain.⁵

Dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu mendidik pun semua masih melalui bermain, baik itu sarana maupun prasarana. Usia 5 tahun pertama yang disebut sebagai golden age (usia emas), akan sangat menentukan bagi seorang anak. Pada usia ini aspek kognitif, fisik, motorik, dan psikososial seorang anak berkembang secara pesat. Dearden berpendapat kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak usia dini tidak serius dan fleksibel. “Bermain merupakan

⁵ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Diva Press, 2011) h. 359

kegiatan yang tidak serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak.”⁶ Dengan bermain anak akan merasa senang dan anak akan mendapatkan kepuasan hati.

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Caplan mengemukakan enam belas nilai bermain bagi anak, diantara adalah :

- 1) Bermain membantu pertumbuhan anak,
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela,
- 3) Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak,
- 4) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai,
- 5) Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya,
- 6) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa,
- 7) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan sabungan antar pribadi,
- 8) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik,
- 9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian,
- 10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu,
- 11) Bermain merupakan cara anak mempelajari orang dewasa,
- 12) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar,
- 13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak,
- 14) Bermain dapat distruktur secara akademis,
- 15) Bermain merupakan kekuatan hidup,

⁶ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Diva Press, 2011) h. 360

16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.⁷

Karena begitu besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak merupakan syarat mutlak yang tidak bisa diabaikan. Bagi anak, belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar.

Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama, yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.⁸ Balok merupakan potongan kayu yang bermacam-macam bentuk, ukuran dan warna.

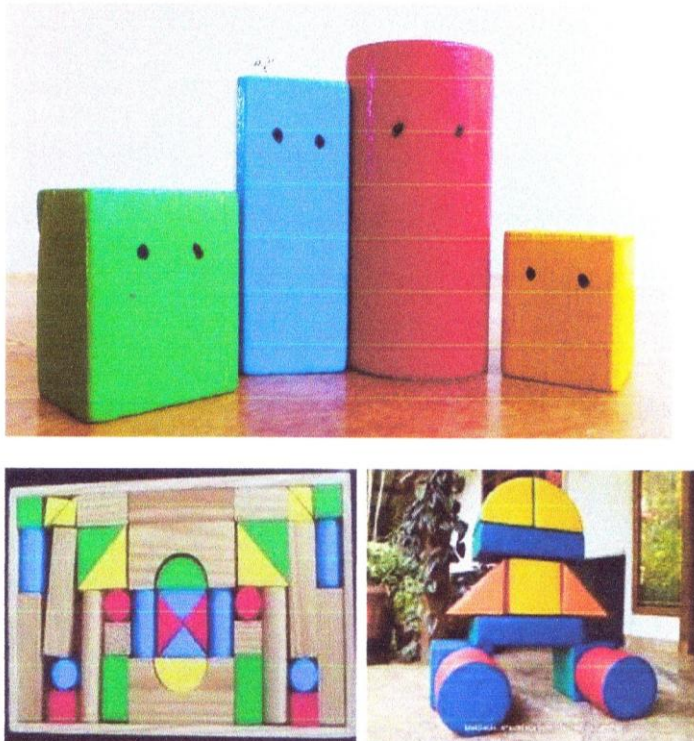
Berbagai kotak dan balok yang akan diperkenalkan kepada anak bisa dalam berbagai bentuk. Setiap bentuk bisa diberi warna sama ataupun berbeda. Balok merupakan alat permainan edukatif yang dapat dibuat langsung oleh guru dengan pemilihan kayu yang ringan, lembut, dan bisa dibentuk. Pembuatan balok dapat berbentuk kotak bangunan yang berbentuk:

- 1) Persegi panjang
- 2) Kubus
- 3) Segitiga sama kaki

⁷ *Ibid* h. 365

⁸ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006) Modul 8 h. 8.23

- 4) Balok panjang 12 cm
- 5) Kepingan bulat lubang ditengah
- 6) Persegi panjang salah satu ujung runcing membentuk segitiga
- 7) Silinder panjang
- 8) Silinder pendek
- 9) Keping bujur sangkar berlubang di tengah
- 10) Persegi panjang di tengah berlubang dua dan salah satu ujungnya runcing dan ujung yang lainnya di iris menyusut ke dalam
- 11) Persegi panjang lubang lima
- 12) Persegi panjang lubang enam⁹



Gambar 2.1
Contoh balok dengan berbagai bentuk, warna dan ukuran

⁹ *Ibid* h. 8.26

Dalam pendidikan anak usia dini, balok memiliki fungsi untuk memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk kotak bangun yang bisa dilihat anak dalam kehidupan sehari-hari, mendorong anak membuat sesuatu dari bentuk kotak bangun sesuai dengan daya fantasi atau imajinasi dan kreativitas anak, dan mengembangkan daya pikir dan kreativitas anak.¹⁰

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan metode bermain balok adalah cara yang dilakukan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat tidak serius, lentur, dan bahan mainan berupa balok atau kotak bangunan yang terdiri dari berbagai warna dan ukuran sehingga anak dapat mengenal berbagai bentuk, ukuran dan warna serta dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya.

b. Tujuan Bermain Balok

Setiap pembelajaran memiliki tujuan atau harapan yang ingin dicapai, begitu juga dengan bermain balok, dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan guru memberikan permainan balok diantaranya adalah :

- 1) Merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak, karena dengan bermain balok semua aspek perkembangan anak akan terangsang seperti, mengetahui ukuran, bentuk dan warna (kognitif),

¹⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006) Modul 8 h. 8.25

menyebutkan ukuran, bentuk dan warna (bahasa), mau bermain dengan teman (sosial emosional), membedakan ciptaan Allah dan ciptaan manusia (pendidikan agam islam), menyusun balok (fisik motorik), dan menciptakan dari berbagai bentuk (seni)

- 2) Mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan cara pengenalan bentuk, warna, dan ukuran, karena dengan bermain balok anak dapat bermain secara langsung untuk mengenal bentuk, warna dan ukuran.
- 3) Memotivasi anak untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan bermain balok anak tidak akan merasa jenuh ketika belajar, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.
- 4) Mengembangkan kreativitas anak untuk menyusun balok sesuai dengan daya imajinasinya, karena dengan bermain balok anak dapat berkreasi untuk membuat bangunan dari balok sesuai dengan apa yang mereka lihat.

c. Manfaat Bermain Balok

Kemenarikan balok menjadikan daya tarik anak beserta guru untuk menggunakan balok sebagai alat atau media pembelajaran yang menarik minat anak untuk belajar. Montolalu, mengemukakan bermain balok banyak memberikan manfaat bagi anak khususnya dalam perkembangan kognitif yaitu anak dapat mengenal bentuk, ukuran, dan warna, belajar tentang konsep dasar matematika, belajar keterampilan membuat peta, dan melalui bermain balok kemampuan bahasa anak

juga dapat berkembang ketika mereka saling mendiskusikan sebuah bangunan yang mereka buat. Manfaat bermain susun balok adalah:

- 1) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak.
- 2) Mengenalkan konsep dasar matematika, yaitu mengenalkan konsep berat dan ringan, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah, belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawah.
- 3) Merangsang kreativitas dan imajinasi anak.
- 4) Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa).
- 5) Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain.
- 6) Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.¹¹

d. Teknik atau Cara Mengenalkan Bermain Balok pada Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang unik, yang dapat melakukan kegiatan sesuai dengan arahan dan petunjuk guru, oleh karena itu seorang guru harus mengetahui cara atau tahapan yang harus dilakukan

¹¹ Afriansyah, *Melatih Kecerdasan Anak Dengan Bermain*, (<http://pgtk--darunnajah.blogspot.com/2012>) Vol 3

ketika hendak menerapkan permainan balok pada anak usia dini, diantaranya adalah :

- 1) Pertama perkenalkan kepada setiap anak berbagai bentuk balok, jelaskan dengan cara berulang-ulang hingga semua anak hafal dengan bentuk balok yang kita perkenalkan. Untuk memudahkan mereka mengingat bentuk balok bangunan tersebut maka gunakanlah warna cerah.
- 2) Perkenalkan ukuran dari setiap bangun balok (besar, kecil sedang).
- 3) Perkenalkan warna dari setiap bangun balok (jika baloknya sudah diberi warna).
- 4) Ujilah anak satu persatu untuk menyebutkan nama-nama balok bangunan, ukuran, dan warna balok tersebut.
- 5) Perkenalkan cara menggunakan balok bangun tersebut, setelah mereka betul-betul mampu menggunakannya maka perkenalkan cara menggunakan balok bangun tersebut secara kombinasi. Misalnya membuat bangunan dengan menggunakan balok segitiga, persegi panjang dan bulat. Kreativitas guru sangat menentukan pengembangan kreativitas anak.
- 6) Pastikan bentuk serta ukuran baloknya sesuai dengan usia anak. Di usia batita awal pilih balok berukuran besar agar mudah dipegang dan disusun. Jumlahnya tak perlu banyak. Mulailah dengan 3-4 balok.

- 7) Berilah contoh kepada anak cara membuat kubah, rumah-rumahan, mobil-mobilan, kereta api, kapal udara, binatang tiruan dan sebagainya dengan menggunakan balok tersebut.
- 8) Bawalah dan tunjukkan kepada mereka berbagai bangunan nyata di sekitar sekolah seperti rumah, sekolah, mesjid, terowongan, perabot rumah tangga yang membutuhkan bangun balok yang telah mereka kenal.
- 9) Perkenalkan jenis permainan yang akan dilakukan oleh anak seperti mengelompokkan balok sesuai warna, ukuran dan bentuk, menyusun balok dari yang terbesar sampai yang terkecil atau sebaliknya, membuat bangunan dari balok, dan lain sebagainya.
- 10) Awasi anak saat bermain dengan balok. Jangan sampai balok tersebut dilemparkan atau digunakan untuk memukul anak lain ketika dirinya kesal.
- 11) Jangan mengintervensi anak dengan berbagai pengarahan ataupun perintah selama anak membuat suatu konstruksi.
- 12) Beri anak kesempatan untuk mengerjakan sendiri dan memutuskan sendiri apa yang akan dibuatnya.
- 13) Tanyakan kepada anak jenis bangun apa yang mereka buat, warna dan bentuk apa yang mereka kumpulkan.
- 14) Jangan lupa memberi pujian atas hasil karya anak apa pun bentuknya.¹²

¹² Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006) Modul 8 h. 8.25

e. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Balok

Setiap permainan mempunyai kekurangan dan kelebihan, kelebihan dari bermain balok diantaranya adalah :

1) Stimulasi Mental

Ketika anak diberikan permainan balok, kemudian ia berusaha membangun dan menyusun balok itu namun justru ketika beberapa kali mencoba malah runtuh, maka iapun akan mulai berpikir untuk menemukan sebuah cara ataupun strategi demi mencegah keruntuhan itu tak terjadi lagi. Tentu pola pikir logis yang berkembang akibat dari permainan semacam ini sangat dibutuhkan, utamanya dalam hal men-stimulasi otak dan mentalnya.

2) Membangun Kreativitas

Sebagaimana telah dipaparkan pada bagian atas tadi, bermain bagi anak kecil sangat memengaruhi kreativitas. Begitu pula dengan permainan balok, ia memiliki kemampuan dalam merangsang pikiran kreatif si kecil, dan juga mampu membangun berpikir logis.

3) Kemampuan Motorik

Bermain dengan menggunakan balok membuat anak terpancing untuk menyusun sesuai apa yang ada di benaknya. Dalam mengusahakan penyusunan itu, tak tepat iapun mengusahakan agar penyusunannya tepat dan tak mudah roboh. Dengan begitu, kita akan bisa melihat manfaat permainan balok ini yang tak lain

adalah membantu si kecil dalam hal mengkoordinasi panca inderanya, karena antara mata, tangan, dan otak harus sinkron demi mendapatkan hasil sesuai keinginan.

4) Melatih Kesabaran

Bermain merapikan dan menyusun balok sangat memerlukan satu kesabaran. Peralnya hal itu hanya bisa dilakukan secara bertahap, satu demi satu. Hal ini memberikan pelajaran pada si kecil untuk tak cepat putus asa, menyadari bahwa hal yang besar harus dimulai dari yang kecil, melakukan sejak dari awal dan terus merunut hingga akhir.

5) Daya Ingat Berbahasa dan Berhitung

Dengan permainan balok maka anak secara tak langsung dituntun dalam hal mempelajari bahasa. Hal itu bisa terjadi karena ia secara otomatis akan mengenal dan kemudian menghafal banyak hal mengenai bahasa, di antaranya adalah belajar tentang warna yang ada pada masing-masing balok, bentuk balok, serta ukurannya. Sedangkan mengenai belajar berhitung adalah tatkala si kecil mempelajari “penambahan atau pengurangan” jumlah balok yang dibutuhkan dalam masing-masing permainan.

6) Interaksi Sosial

Seperti bermain pada umumnya, tatkala bersama teman-temannya bermain balok juga bisa melatih sang anak dalam bergaul dan berbagi. Interaksi sosial yang harus diketahui bisa tercipta di sini,

baik dalam kebutuhan, ketidakbutuhan, serta toleransi. Contoh nyatanya, apabila ada kawan yang kekurangan satu balok, maka anak lain pun dituntut untuk bisa berbagi balok yang dibutuhkan itu.¹³

Adapun kekurangan dari bermain balok diantaranya adalah :

- 1) Balok yang disediakan jumlahnya harus banyak, karena dikhawatirkan anak akan berebut ketika bermain balok,
- 2) Guru harus lebih sigap dalam kegiatan, karena anak yang emosionalnya kurang terkendali dikhawatirkan akan menyalahgunakan balok untuk bermain (balok digunakan untuk memukul teman).

2. Hakikat Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.¹⁴

Berpikir adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra. Perkembangan kognitif adalah

¹³ Ensiklo, *Keuntungan bermain balok*, (<http://ensiklo.com/2015/09/21>), diakses Tanggal 01 Oktober 2018 pukul 10.12 WIB

¹⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006) Modul 1 h. 1.3

perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak. Pikiran yang digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.

Sementara itu yang dimaksud dengan intelek adalah berpikir, sedangkan yang dimaksud dengan intelegensi ialah kemampuan kecerdasan.¹⁵ Pada dasarnya kedua istilah itu mempunyai arti yang sama, sebenarnya perbedaanya hanya terletak pada waktunya saja. Di dalam kata berpikir terkandung perbuatan menimbang-nimbang, menguraikan, menghubungkan, sampai akhirnya mengambil keputusan.

Sedangkan dalam kata kecerdasan terkandung kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dengan cepat.

Alfred Binet, terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi, yaitu:

- 1) Konsentrasi adalah kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan.
- 2) Adaptasi adalah kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah.
- 3) Bersikap kritis adalah kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri.¹⁶

¹⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006) Modul 1 h . 1.4

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006) Modul 2 h. 2.15

Selain itu, Binet juga menyatakan bahwa hakikat kognitif memiliki tiga sifat yaitu :

- 1) Kecerdasan untuk menetapkan dan mempertahankan (memperjuangkan) tujuan tertentu. Semakin cerdas seseorang maka akan semakin cakaplah anak dalam membuat tujuan sendiri, mempunyai inisiatif sendiri dan tidak hanya menunggu perintah saja.
- 2) Kemampuan untuk mengadakan penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan tersebut.
- 3) Kemampuan untuk melakukan otokritik, kemampuan untuk belajar dari kesalahan yang telah dibuatnya.¹⁷

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga anak dapat berfikir, dan memecahkan masalah,

b. Mendorong Perkembangan Kognitif

Anak belajar banyak melalui dirinya sendiri, tetapi ia sering memerlukan pertolongan untuk memadukan apa yang dipelajarinya sehingga tercipta konsep yang lebih kompleks atau rumit. Oleh karena itu guru atau tenaga pendidik perlu mengatur kegiatan yang terpusat pada anak dalam mengembangkan dan memproses kemampuan berpikir yang spesifik. Anak harus diperkenalkan dengan berbagai

¹⁷ Ibid... h. 2.15

kegiatan bermain menjelajah lingkungan, lebih banyak merespon pada rangsangan dalam lingkungan dengan cara yang sangat konstruktif atau membangun yaitu ketika anak mengorganisasi informasi di dalam otaknya dalam pola yang dapat diprediksi (diperkirakan) sejak usia yang sangat dini.

Janice J. Beaty telah mengorganisasi sejumlah pengembangan konsep yang muncul secara sistematis melalui beberapa program pengembangan kognitif pada anak usia dini, diantaranya :

1) Bentuk

Bentuk adalah salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai. Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk lebih dulu sebelum ciri-ciri lainnya. Dengan demikian, merupakan hal terbaik memulai program kognitif dengan memberikan kegiatan yang memungkinkan anak membedakan berbagai benda dengan bentuk yang berbeda-beda.

2) Warna

Meskipun anak sering berbicara tentang warna dari suatu benda, tetapi konsep bentuk adalah hal yang pertama yang harus dikenal oleh anak. Konsep warna paling baik dikembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu persatu kepada anak dan menawarkan beragam permainan menarik yang berhubungan dengan warna.

3) Ukuran

Karena anak mendapatkan lebih banyak pengalaman di dalam lingkungannya, maka ia mulai menaruh perhatian khusus kepada hubungan antar benda-benda tersebut. Ukuran adalah salah satu yang diperhatikan anak secara khusus, seringkali kita mengajarkan ukuran dalam konteks besar kecil, panjang pendek, dan lebar sempit. Anak akan dapat memahami satu macam ukuran dalam satu waktu dengan cara mengenal konsep besar terlebih dahulu, kemudian kenalkan konsep kecil dan selanjutnya anak akan membandingkan keduanya.

4) Pengelompokkan

Ketika anak memilih benda, orang, kejadian atau ide ke dalam kelompok dengan dasar beberapa karakteristik umum seperti warna, ukuran atau bentuk, kita mengatakan anak sedang belajar mengelompokkan. Anak usia 3 tahun sudah mampu mengelompokkan benda, tugas kita hanyalah memberi stimulus atau rangsangan berupa media atau permainan yang dapat merangsang perkembangan tersebut. :

5) Pengurutan

Pengurutan adalah kemampuan meletakkan benda dalam urutan menurut aturan tertentu. Sebagai contoh, mengurutkan 5 buah pensil dari yang paling pendek ke yang paling panjang,

mengurutkan berbagai buku dari yang paling tebal ke yang paling tipis, dan lain sebagainya.¹⁸

Anak mengembangkan berbagai konsep kognitif melalui - nyata, yang membutuhkan rentangan pengalaman indra yang Seluruh informasi yang didapatkan melalui bermain akan an oleh anak di dalam otak. Melalui kegiatannya, anak membangun mental peniruan dari objek yang sebenarnya, membedakan benda-benda melalui penampakan luarnya, dan memutuskan bagaimana sesuatu sesuai dengan apa yang dilihat untuk mengurutkan pola.

Menurut teori Piaget, kemampuan untuk mengkonsepkan ciri-ciri benda dengan menggunakan kategori tertentu (misalnya warna, bentuk atau berbeda dengan mengkonsepkan angka. Ketika anak berpusat pada ciri dari benda (misalnya warna) itu berarti abstraksi empiris, sedangkan ketika anak mengacu pada konsep angka itu berarti abstraksi reflektif.¹⁹

c. Tahapan Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Tahap-tahap perkembangan kognitif piaget, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:

¹⁸ Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia* .akarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009) Modul 5 h. 5.33

¹⁹ Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia* .akarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009) Modul 5 h. 5.34

Tabel 2.1

Tahapan Perkembangan Kognitif

Tahap	Masa	Umur	Karakteristik
I	Sensori Motor	0-2 Tahun	- Perkembangan skema melalui refleksi-refleksi untuk mengetahui dunianya - Mencapai kemampuan dalam memersepsikan ketepatan dalam objek.
II	Praoperasional	2-7 Tahun	- Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan.
III	Konkret Operasional	7-11 Tahun	- Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang konkret. - Mencapai kemampuan mengkonservasikan
IV	Formal Operasioanl	1 -dewasa	- Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

d. Metode Pengembangan Kognitif

Metode adalah cara menyampaikan/mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia taman kanak-kanak (TK) sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.²⁰ Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Oleh karena itu dalam memilih suatu metode yang akan digunakan, seorang guru harus memilih alasan yang kuat dan memperhatikan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang dibinanya. Yang dimaksud karakteristik tujuan adalah

²⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006) Modul 7 h. 7.3

pengembangan kognitif, fisik, sosial, emosional, moral dan nilai-nilai agama dan seni.

Berikut ini adalah macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak taman kanak-kanak (TK), diantaranya :

- 1) Bermain,
- 2) Pemberian tugas,
- 3) Demonstrasi,
- 4) Tanya jawab,
- 5) Mengucapkan syair,
- 6) Percobaan/eksperimen,
- 7) Bercerita,
- 8) Karyawisata,
- 9) Dramatisasi.²¹

e. Media Pengembangan Aspek Kognitif

Sebagai pemahaman terhadap teori piaget, maka disimpulkan bahwa perkembangan intelektual anak dimulai sejak masa bayi, ketika bayi anak mulai terlibat dalam permainan sensori motor, sedangkan pada masa tumbuh kembang anak akan memperluas permainannya sehingga anak akan mengetahui ciri-ciri yang baru. Kegiatan bermain dapat berisi beberapa macam situasi, anak dapat menemukan dan memecahkan masalah, selain itu kegiatan bermain

²¹ *Ibid* h. 7.6

dapat menyediakan kesempatan untuk menjelajah dan memberi pengalaman langsung pada anak serta anak dapat mengetahui berbagai macam solusi pada masalah yang sebenarnya. Berbagai macam media dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif diantaranya adalah :

- 1) Balok/kotak bangunan,
- 2) Kotak merjan,
- 3) Kotak angka untuk merangsang minat berhitung,
- 4) Papan pengenalan warna,
- 5) Papan planel,
- 6) Papan geometris,
- 7) Kotak pos,
- 8) Boneka,
- 9) Loto (sejenis, berpasangan, benda/gambar yang sama, huruf/bunga, angka dan binatang),
- 10) Domino,
- 11) Gelas dengan berbagai ukuran,
- 12) Ukuran panjang,
- 13) Kotak kubus,
- 14) Papan pengenalan alat peraba, kasar, halus,
- 15) Bak pasir,dan
- 16) Buku-buku (Story reading).²²

²² Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006) Modul 8 h. 8.22

3. Hubungan Bermain Balok dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa kemampuan kognitif pada anak usia dini merupakan pertumbuhan dan perkembangan kapasitas intelektual. Kapasitas intelektual merupakan bagian dari proses berpikirnya otak. Bagian ini digunakan untuk proses pengakuan, mencari sebab akibat, proses mengetahui dan memahami. Kemampuan kognitif merupakan suatu yang mendasar dan yang membimbing tingkah laku anak yang meliputi proses berpikir, belajar, mengingat dan memahami. Balok adalah salah satu media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini yang terbuat dari kayu.

Permainan balok merupakan permainan yang mengarah pada pembentukan karakter bagi anak dan mengembangkan kognitif dalam diri anak. Permainan balok merupakan permainan yang bersifat perbaikan, sebab dalam peraktiknya dapat melatih memecahkan masalah dan mencontoh benda berdasarkan imajinasinya untuk menjadi suatu bentuk atau benda baru yang mungkin berbeda dengan bentuk asalnya.

Permainan ini cocok untuk mengembangkan perkembangan kognitifnya dalam kemampuan mengonsepanya dan mengembangkan imajinasi anak dalam membuat berbagai bangunan, maka perkembangan kognitif dapat diartikan sebagai perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang atau perkembangan intelektual, permainan edukatif balok berhubungan dengan perkembangan kognitif anak, karena

dalam menyusun balok anak harus menggunakan imajinasi dan kemampuan mengkonsep bentuk-bentuk yang akan di buatnya termasuk dalam perkembangan kognitif anak.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Untuk menghindari plagiasi, penulis memaparkan beberapa Penelitian.

Adapun hasil penelitiannya menunjukkan :

1. Penelitian Skripsi Eka Puji Listiyani Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung 2016 yang berjudul, "Upaya Guru dalam Mengembangkan kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Balok di Raudhatul Athfal Harapan Bunda Lampung". Dari hasil penelitian tersebut didapatkan bahwa terdapat perkembangan kognitif pada anak yang bersifat kontinu, dari setiap pertemuan disiklus I, siklus II, siklus III dihadiri 20 anak (100%), hasil dari ketiga siklus yang terdiri 40 pertemuan ini adalah sebagai berikut, peserta didik menunjukkan hasil Berkembang Sangat Baik (BSB) pada pertemuan siklus I yaitu 25%, pertemuan siklus II sebesar 40% dan pertemuan siklus III 70%. Anak yang termasuk kategori Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan siklus I sebesar 40% pertemuan siklus II 35% dan pertemuan siklus III sebesar 30%, sedangkan anak Belum Berkembang (BB) pertemuan siklus I mencapai 35% pertemuan siklus II 35% pertemuan siklus III 0%. Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah tempat dan objek penelitian.

2. Penelitian Skripsi Martha Sulistyaningtyas Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandar Lampung 2016 Yang berjudul/Hubungan antar Aktivitas Bermain Balok dengan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cendikia Lampung”. Penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara aktivitas bermain balok dengan perkembangan kemampuan mengenal bilangan konsep di TK Cendikia. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penelitian ini sama-sama menggunakan metode bermain balok. Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah tempat dan objek penelitian.
3. Jurnal Pendidikan Ni Ntoman Agu Sukreni Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia dengan judul, ”Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif, Vol 2.Nol. 2016. Penelitian ini menghasilkan terjadinya peningkatan kognitif siswa kelompok B Widya Sesara Sangsit setelah diterapkan metode pemberian tugas. Melalui kegiatan bermain balok sebesar 23,5%. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penelitian ini sama-sama menggunakan metode bermain balok. Perbedaan dari kedua penelitian ini adalah tempat dan objek penelitian.

C. Kerangka Berfikir

Hubungan suatu permainan merupakan suatu yang dapat digunakan untuk mempermudah anak memahami konsep bilangan, bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak yang harus dipenuhi saat anak berada di taman kanak-kanak. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman anak pada konsep bilangan adalah permainan balok. Permainan balok dapat dilakukan secara individu maupun kelompok yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan serta keterampilan baru.



Diagram 2.1
Hubungan Metode Bermain Balok dengan Kemampuan Kognitif

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah.²³ Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan ke dalam bentuk hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok pada anak usia dini kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

Ho : Tidak terdapat perbedaan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok pada anak usia dini kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

²³ Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. (Bandung: Alfabeta, 2010). h. 35

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Penulis melakukan penelitian di tempat ini dikarenakan di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan, penulis rasakan setelah hasil observasi atau pengamatan, belum pernah dilaksanakannya tentang penelitian dengan menggunakan penerapan bermain balok. Masalah lain yang dihadapi oleh penulis, kurangnya kemampuan kognitif pada anak, seiring dengan masalah yang seperti itu bila mana kita kaitkan dengan menggunakan media permainan balok sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 22 Januari 2018 sampai tanggal 05 April 2018. Adapun rincian kegiatan penyusunan skripsi ini sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kegiatan Penyusunan Skripsi

No	Nama	Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi			√													
2	Penyusunan Instrumen				√	√											
3	Pengumpulan Data					√	√	√									
4	Pengolahan Data									√	√	√					
5	Penulisan Laporan												√	√			

B. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian seorang peneliti menggunakan suatu metode penelitian. Metode penelitian adalah kegiatan yang secara sistematis, direncanakan oleh para peneliti untuk memecahkan permasalahan dan berguna bagi masyarakat maupun bagi peneliti itu sendiri.²⁴ Menyatakan bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.²⁵ Oleh karena itu metode penelitian merupakan suatu kegiatan yang terencana dalam memecahkan suatu masalah berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan disusun secara sistematis.

Peneliti menggunakan metode *pre-eksperiment*. penelitian *Pre-eksperiment* hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen.” hal ini dapat terjadi, karena

²⁴ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2003), hal, 17.

²⁵ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hal, 106.

tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.²⁶ Menurut Sugiyono metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.²⁷ Eksperimen yang dimaksud adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*), karena pada penelitian ini hanya menggunakan satu sampel atau tanpa sampel perbandingan. “Metode eksperimen semu atau *Quasi eksperimen* adalah membandingkan pembelajaran awal dan hasil akhir pembelajaran.”²⁸ Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang sesuai dengan namanya banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya.

“*Quasy eksperimen* (eksperimen semu) adalah penelitian yang dilakukan tidak menggunakan kelas pembanding. Adapun yang menjadi alasan desain ini agar konsentrasi penelitian dapat dilakukan secara efektif untuk mencapai hasil yang maksimal.”²⁹ Dalam penelitian ini materi tes awal yaitu mengetahui kemampuan kognitif anak di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan tanpa menggunakan bermain balok, kemudian anak diharapkan mampu mengenal mengenal ukuran, warna dan bentuk sesuai dengan pertanyaan guru. Tujuan diadakan tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D* (Bandung : Alfabet, 2010), hal, 109.

²⁷ Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 107

²⁸ Lilis Madyawati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 11

²⁹ Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 5

kognitif anak, yang selanjutnya adalah perlakuan eksperimen dengan menerapkan bermain balok.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group Pretest Posttest design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *Pretest* (tes awal) dan di akhir pembelajaran sampel diberi *Posttest* (tes akhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui Efektifitas Bermain Balok Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group Pretest Posttest design*.

Tabel 3.2
Desain penelitian *one group Pretest Posttest design*

Pretest	Treatmen	Posttest
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : Tes awal (*Pretest*) sebelum perlakuan diberikan.

O2 : Tes ahir (*Posttest*) setelah perlakuan diberikan.

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu dengan efektifitas bermain balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif

Langkah-langkah pada penelitian ini adalah, pertama diberikan Pretest dan selanjutnya diberi perlakuan (treatment) yaitu menggunakan multimedia pembelajaran, kemudian yang terakhir diberikan Post-test. Pada desain ini terdapat Pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.³⁰

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi Penelitian adalah “objek atau subjek yang berada pada satu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.”³¹ Sedangkan Devinisi lain menjelaskan bahwa populasi adalah “elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target penelitian.”³² Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK Tunas Bangsa kelompok B adalah 57 anak. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 13 anak. Karakteristik populasi dalam penelitian ini jumlah laki-laki 7 anak, jumlah perempuan 6 anak.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah “bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.”³³ Definisi lain juga

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2010), hal, 110.

³¹ Riduwan, *Metodologi dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 54

³² Lilis Madyawati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 53

³³ Riduwan, *Op.cit.*, h. 56

mengatakan bahwa sampel adalah “bagian dari jumlah populasi yang akan diambil datanya.”³⁴

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah non probability sampling. “*Non Probability sampling* yaitu teknik sampling yang tidak memberikan kesempatan (peluang) pada setiap anggota populasi untuk dijadikan anggota sampel.”³⁵ Dimana pada penelitian ini menggunakan *sampling jenuh*.

*Sampling jenuh ialah teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel dan dikenal juga dengan istilah sensus. Sampling jenuh dilakukan bila populasinya kurang dari 30 orang.*³⁶

Dari penjelasan di atas, maka jumlah sampel sebanyak 13 responden.

Alasan mengambil sampel ini yaitu untuk mempermudah pengolahan data karena dalam penelitian ini dilakukan secara menyeluruh kepada seluruh anak Kelompok B yang berjumlah 57 orang. Kelas ini dipilih dengan pertimbangan untuk mengetahui sejauh mana Efektivitas Metode Bermain Balok Pada Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Dimana dalam usia tersebut anak sudah mudah bosan dan masih sulit untuk memfokuskan anak ketika belajar, sehingga dalam pemberian rangsangan harus menggunakan metode dan media yang menarik perhatian anak oleh guru.

³⁴ Lilis, *Op.cit.*, h. 57

³⁵ Riduwan, *Op.cit.*, h. 61

³⁶ *Ibid...* h. 64

Tabel 3.3
Profil Anak Kelompok B TK Tunas Bangsa

NO	NAMA ANAK	JENIS KELAMIN	USIA
1.	AKMAL ALMAHENDRA	L	6 thn 5 bln
2.	ALYA PUTRI PRASETYA	P	6 thn
3.	DELICA PERMATA SARI	P	6 thn 4 bln
4.	DONY NUGRAHA	L	6 thn 4 bln
5.	IRDAN MUHAMMAD GIBRAN	L	6 thn 10 bln
6.	KEANU AL GHIFARI	L	6 thn 7 bln
7.	LIYA RIZKY ROHIMI	P	6 thn 1 bln
8.	MACHESWARA SALMAN E.	L	6 thn 4 bln
9.	MUHAMMAD FADLAN N.	L	6 thn 3 bln
10.	NADIRA VISTA OKTRIA	P	6 thn 6 bln
11.	NAJWA MEYFRIDA	P	5 thn 11 bln
12.	SYAFA FADHILATUL HUSNA	P	6 thn 3 bln
13.	ZIDNI ILMAN HAYYAN	L	6 thn 3 bln

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah “teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.”³⁷ Kegiatan pengumpulan data bukan hanya melihat objek, istilah mengobservasi adalah pengertian umum yang memiliki arti semua bentuk pengambilan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitung, mengukur, dan mencatatnya.³⁸ Mengobservasi adalah “suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar.”³⁹ Tujuan pokok dari pengumpulan data adalah untuk memperoleh informasi secara benar tentang sesuatu atau variabel.

³⁷ Riduwan, *Metodologi dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 97

³⁸ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), h. 70

³⁹ *Ibid....* h. 70

Teknik pengumpulan data yang diperlukan disini adalah teknik pengumpulan data yang tepat sehingga data yang diperoleh benar-benar tepat atau valid dan relevan.

1. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan, penulis mempergunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

a) Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti.⁴⁰ Metode observasi akan lebih baik bila digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, kegiatan, atau perbuatan, yang dilakukan oleh subjek penelitian.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi langsung, dimana peneliti terlibat langsung dengan objek atau subjek yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber penelitian. Sambil melakukan penelitian, peneliti ikut mengerjakan apa yang sedang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Melalui observasi langsung, peneliti akan mendapatkan data yang lengkap dan mendalam tentang sesuatu yang sedang diselidiki, dan jenis observasi langsung yang digunakan adalah observasi terstruktur.

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan

⁴⁰ *Ibid....* h. 92

pelaksanaannya, dimana tempatnya, dan siapa subjek yang diamati.⁴¹

b) Tes

Tes merupakan alat pengumpul data yang dalam pelaksanaannya dapat dibuat langsung oleh guru maupun dengan menggunakan tes berstandar.

Tes buatan guru merupakan tes yang disusun oleh guru dengan prosedur tertentu, tetapi belum melalui uji coba sehingga belum diketahui *validitas* maupun *reliabilitasnya*.⁴²

Pada hal ini peneliti membuat instrumen penelitian terhadap indikator penelitian, kemudian instrumen tersebut akan diuji validitas atau kabsahannya oleh tim ahli pendidikan anak usia dini.

Adapun tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan tes perbuatan dimana peneliti akan mengukur sejauh mana kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan bermain balok. Langkah yang ditempuh oleh peneliti adalah menyusun atau membuat instrumen penelitian kemudian penguji dapat melakukan penilaian dengan menggunakan alat penilaian berupa checklist. “*Cheklis*t disusun sebagai pedoman pada saat tester melakukan observasi atau pengamatan terhadap “kemampuan kognitif dari siswa-siswinya.”⁴³

Langkah tes yang dilakukan penelitian ini dibagi menjadi:

⁴¹ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 96

⁴² Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 72

⁴³ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 77

- 1) Pre-tes merupakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan bermain balok.
- 2) Pos-test merupakan tes yang dilakukan setelah akhir pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian bermain balok terhadap kemampuan kognitif anak. Tes ini biasanya dilakukan pada saat proses pembelajaran dimulai sampai akhir pembelajaran.

Tabel 3.4
Pedoman Penilaian Tes Perbuatan Anak

PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Nama Anak :

Kelompok :

No	Aspek yang dikembangkan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyebutkan nama dasar bangun atau balok (persegi, segitiga, lingkaran, persegi panjang)				
2.	Mengenal bentuk bangunan dengan menghubungkan satu benda dengan benda lain (lingkaran=bola, buku=persegi, buku gambar=persegi panjang)				
3.	Menghubungkan atau menjodohkan nama benda dengan tulisan sederhana menggunakan berbagai macam permainan				
4.	Menyebutkan benda-benda di sekitarnya				
5.	Mengenal berbagai macam ukuran				
6.	Menyebutkan dan membedakan ukuran (besar-kecil, tebal-tipis)				
7.	Megurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya				
8.	Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran				
9.	Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis (bola=kelerng,				

	pensil=pulpen, buku gambar=tempat pensil)				
10.	Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi (buku=pensil, baju=celana)				
11.	Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC				
12.	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari "kurang dari, dan paling/ter"				
13.	Mengenal jumlah lebih banyak dan lebih sedikit				
14.	Mampu membuat bangunan dari balok sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas				

Keterangan:

Simbol * untuk BB artinya Belum Berkembang, MB artinya Mulai Berkembang, BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan dan BSB artinya Berkembang Sangat Baik.

Berhubung pedoman tes di atas, berupa deskripsi kata-kata yaitu belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB), tidak bisa dianalisis menggunakan rumus statistika uji komparasi karena menuntut ada skor atau angka, maka pedoman yang bersifat deskripsi kata-kata tersebut harus dikonversikan atau diubah ke dalam bentuk skor atau angka agar mudah dianalisis ke rumus statistika berupa komparasi.

Tabel 3.5
Pedoman Penilaian Hasil Konversi

No.	Kriteria	Skor
1.	Belum Berkembang	20-49
2.	Mulai Berkembang	50-69
3.	Berkembang Sesuai Harapan	70-89
4.	Berkembang Sangat Baik	90-100

Sumber: Pedoman yang tercantum dalam Kurikulum 2013 dikonversikan ke dalam skala angka dan dimodifikasi oleh penulis.

c) Metode Dokumentasi

“Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda, dan lain-lain.”⁴⁴

Dibandingkan dengan metode lain, dokumentasi tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap atau belum berubah. Metode dokumentasi merupakan sumber data yang berupa benda-benda mati sehingga tidak mudah berubah atau bergerak. Dalam melaksanakan penelitian, seorang peneliti sebaiknya menggunakan/memegang checklist dalam pengumpulan data penelitian. Apabila di dalam dokumen ditemukan data/variabel yang diperlukan, maka peneliti tinggal membubuhkan tanda cek di tempat yang sesuai. Pada metode dokumentasi ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal anak (*pretest*) berdasarkan hasil praktek bermain balok, selain itu metode ini digunakan untuk memperoleh data nilai kemampuan kognitif pada anak Kelompok B di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Mendokumentasikan suasana saat penerapan bermain balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini, serta mendapatkan profil sekolah dan struktur kepegawaian di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

⁴⁴ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 97-98

2. Pengembangan Instrumen Pengumpulan Data

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Penyusunan instrumen penelitian adalah dari variabel-variabel penelitian yang ditetapkan peneliti. Dalam Penelitian ini menggunakan dua variabel. Variabel pertama tentang bermain balok dan variabel kedua tentang kemampuan kognitif. Dimana variabel bebas adalah bermain balok, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan kognitif. Data yang dibutuhkan untuk dapat menerapkan bermain balok yang tepat dan dapat mengandung nilai pendidikan di Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini ini maka dikembangkan satu perangkat instrumen penelitian efektivitas bermain balok untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Operasionalisasi Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen Pengumpulan Data
X: Metode Bermain Balok	Metode bermain balok merupakan cara yang digunakan seorang guru untuk menyampaikan materi dengan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat tidak serius, lentur, dan bahan mainan berupa balok atau kotak bangunan yang terdiri dari berbagai warna dan ukuran sehingga anak dapat mengenal berbagai bentuk, ukuran dan warna serta dapat		Observasi

	mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya.		
Y: Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan	Kemampuan kognitif ialah kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga anak dapat berfikir berfikir, dan memecahkan masalah.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal berbagai bentuk 2. Mengenal berbagai warna 3. Mengenal berbagai macam ukuran 4. Mengurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya 5. Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran 6. Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis 7. Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 8. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC 9. Menghubungkan bangun balok dengan benda yang sebenarnya 10. Mengenal jumlah lebih banyak dan lebih sedikit 11. Mampu membuat bangunan dari balok sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas. 	Tes lisan, dan tes perbuatan

E. Kontrol Terhadap Validitas Internal

Pada penelitian ini setelah instrumen ini dibuat peneliti akan memvalidasi kepada ahlinya. “Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut

dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.”⁴⁵ Pengujian validitas instrumen terbagi menjadi tiga bagian yaitu pengujian validitas konstruk, pengujian validitas isi dan pengujian validitas eksternal. Sebelum penelitian dilakukan, instrumen terlebih dahulu di uji validitas. Pengujian validitas dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruk dengan menggunakan *expert judgment*. Instrumen yang telah dibuat dikonsultasikan kepada ahli untuk memberi keputusan apakah instrumen yang telah dibuat dapat digunakan.

Penelitian ini dalam pengujiannya akan menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrumen atau lembar observasi yang akan diuji oleh para ahli. Ahli yang memvalidasi instrumen penelitian ini adalah ahli dihidang PAUD dan guru yang memiliki latar belakang pendidikan PAUD serta berpengalaman dalam mengajar PAUD yaitu Ibu Ulfah Amini, S.P.d., M.Pd.

F. Teknik Analisis Data

Berhubung penelitian ini hendak menjawab pertanyaan tentang sejauh mana efektivitas metode bermain balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan, dalam hal ini penelitian ini akan menguji hipotesis alternatif/kerja (H_a) mengenai penggunaan metode bermain balok memberikan hasil yang efektif di dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten

⁴⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 125

Kuningan. Maka analisis data yang tepat sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis komparasional (perbandingan).

Perbandingan yang akan diteliti yaitu kemampuan kognitif anak kelompok B antara sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) metode bermain balok. Jika kemampuan kognitif anak TK setelah metode bermain balok mengalami peningkatan atau perbedaan yang lebih baik dari sebelumnya, maka metode bermain balok memberikan hasil yang efektif.

Rumus untuk mengukur perbandingan kemampuan kognitif anak antara sebelum dan sesudah metode bermain balok yaitu tes “t”. Sampel penelitian ini hanya berjumlah 13 orang atau sampel kecil dan sampelnya bukan merupakan sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol, atau sampelnya yang masih bertalian (berhubungan), kurang dari 30 orang (N kurang dari 30).

Pada penelitian ini akan menggunakan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang dapat diwujudkan dengan angka yang diperoleh dari lapangan. Teknik analisis pada penelitian ini akan menggunakan analisis statistik. Sebelum melakukan penelitian, dilakukan uji persyaratan analisis, antara lain sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

“Statistik Deskriptif (*descriptive statistic*) adalah statistik yang berhubungan dengan penyajian data penelitian agar mudah dan menarik untuk dipahami”.⁴⁶

⁴⁶ Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, (STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012), h. 49

a. Analisis Presentasi

Rumus untuk mencari persentase dan penafsiran konversinya secara kualitatif adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = nilai presentase yang di cari

F = frekuensi kemungkinan setiap jawaban

N = jumlah responden

100% = bilangan tetap

Persentasi yang diperoleh kemudian dikonversikan sebagai berikut:

Tabel.3.7
Konfersi Persentasi

Presentaase	Penafsiran
86% -100%	Sangat baik /sangat tinggi
76% - 85%	Baik / tinggi
60% - 75%	Cukup baik / cukup tinggi
55% - 59%	Kurang baik / kurang tinggi
<54%	Kurang sekali

b. Analisis kriteria skor ideal

Casta menjelaskan bahwa analisis criteria skor ideal digunakan untuk mengkualitifikasikan data kuantitatif suatu variable.⁴⁷ Pada tahap ini data akan dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi,

⁴⁷ *Ibid* h. 52

sedang, dan kurang/rendah. Ketiga kategori tersebut dapat digunakan untuk membuat kesimpulan sederhana dan keadaan suatu variable.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung criteria skor ideal menurut Dahlia adalah sebagai berikut :⁴⁸

$$\boxed{X_{\text{Ideal}} + Z (\text{SD ideal})}$$

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

Kategori I: berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z = 0,61$.

Kategori II : berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0.72 kurva normal dengan $Z = -0,61$ sampai dengan $Z = +0,61$.

Kategori III: berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z = 0,6$.

Jika dikonversikan dengan rumus di atas, maka dapat criteria sebagai berikut:

$X > X_{id} + 0,61 Sd_{id}$	adalah tinggi/baik
$X_{id} - 0,61 Sd_{id} < X < X_{id} + 0,61 Sd_{id}$	adalah sedang/cukup
$X < X_{id} - 0,61 Sd_{id}$	adalah kurang

Dengan ketentuan:

X_{id} : 1/2 skor maksimal

Sd_{id} : 1/3 X_{id}

⁴⁸ Casta, *Op. Cit.*, h. 51

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis ini digunakan peneliti untuk membuat kesimpulan, analisis ini sangat dipengaruhi oleh jenis data yang diperoleh dan tujuan analisis. Adapun rasyarat analisis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data

Analisis uji prasyarat dapat dilakukan melalui Uji Normalitas Distribusi Data, Uji Linearitas Data, dan Mengubah skor Mentah menjadi Skor Baku.

- 1) Mengurutkan data (nilai/jumlah skor) dari setiap responden, dari data tertinggi ke data terendah;
- 2) Mencari nilai Rentangan (R) dengan rumus: $R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$
- 3) Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus: $K = 1 + 3,3 \log n$
- 4) Mencari nilai Panjang Kelas (P) dengan rumus : $P = \frac{R}{K}$
- 5) Membuat tabel distribusi frekuensi.
- 6) Mencari rata-rata (mean) dengan rumus :

$$X = \frac{\sum f x_i}{n} = \dots$$

- 7) Mencari Simpangan baku, dengan rumus :

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x_i^2 - (\sum f x_i)^2}{n \cdot (n - 1)}}$$

- 8) Mencari varian (S²) dengan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum f x^2 - (\sum f x)^2}{n(n-1)}$$

9) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara :

(a) Menentukan batas kelas, yaitu skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

(b) Mencari nilai Z-score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Bataskelas} - x}{s}$$

(c) Mencari luas O-Z dari Tabel Kurve Normal dari O-Z dengan menggunakan angka-angka batas kelas.

(d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya.

(e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n).

(f) Mencari Chi kuadrat hitung, dengan menggunakan rumus, yaitu:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{k}{f_e} \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

(g) Menbandingkan Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel, dengan ketentuan sebagai berikut:

Taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$

Dengan derajat kebebasan: $dk = k-3$

K = banyak kelas interval

Kriteria pengujian:

Jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ artinya distribusi data tidak normal (tolak H_0)

Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ artinya distribusi data normal (terima H_0).

Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji t.

b. Uji Homogenitas data

Pengujian ini digunakan untuk menguji /mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Dalam pengujian homogenitas data dilakukan dengan cara sebagai berikut:⁴⁹

1) Membandingkan varian terbesar dan varian terkecil (menentukan F_{hitung})

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

2) Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} menggunakan rumus:

Db pembilang = $n-1$ (untuk varians terbesar)

Db penyebut = $n-1$ (untuk varians terkecil)

Taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$

3) Kriteria pengujian

⁴⁹ Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, (STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012), h. 65

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data tidak homogeny

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogeny

c. Uji T-test

Uji t-test dilakukan untuk menguji hipotesis ketiga dalam penelitian ini. Uji t dapat dilakukan jika kedua data penelitian diambil dari populasi yang distribusi normal serta kedua variasinya homogeny. Adapun Langkah-langkah untuk melakukan uji t ini adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- 2) Merumuskan hipotesis dalam bentuk statistic

$$H_a : X_1 \neq X_2$$

$$H_o : X_1 = X_2$$

- 3) Membuat tabel penolong untuk mencari nilai r

Tabel 3.8
Tabel Penolong Untuk Mencari Nilai r

No	Kode Responden	X	Y	X ²	Y ²	XY
1.	1					
2.	2					

- 4) Menghitung korelasi dari tabel dengan rumus

$$R_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

- 5) Membuat Tabel Distribusi Frekuensi dari data diatas:

Tabel 3.10
Distribusi Frekuensi Untuk Menghitung Komparatif
Berkorelasi

	Tidak Menggunakan (X1)	Menggunakan (X2)
Rata-rata		
Simpangan Baku		
Varians		
Korelasi		

Membuat iterpretasi atas nilai r , nilai r (koefesien korelasi) tidak lebih dari harga $(-1 < r < +1)$. Apabila nilai $r = -1$ artinya korelasi negatif sempurna: $r = 0$ artinya tidak ada korelasi dan $r = 1$ berarti korelasinya kuat.

- 6) Memasukan ke dalam rumus untuk mencari t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Dengan Ketentuan:

- \bar{x}_1 : rata-rata sampel 1
- \bar{x}_2 : rata-rata sampel 2
- S_1 : simpang baku sampel 1
- S_2 : simpang baku sampel 2
- S_1^2 : varian sampel 1
- S_2^2 : varian sampel 2
- r : korelasi antara dua sampel
- n : banyaknya data sampel⁵⁰

⁵⁰ Casta, *Dasar-Dasar Statistika Pendidikan*, (STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012), h. 75

Penelitian komparatif berkorelasi, pengujian hipotesis dilakukan dengan cara mengkonversikan dengan tabel dengan langkah-langkah:

- a. Menentukan dk (derajat kebebasan) dengan rumus $dk = n_1 + n_2 - 2$
- b. Menentukan nilai t_{tabel} : dengan taraf kepercayaan 0,05 adalah $T_{tabel} = (1-\alpha)(n-2)$
- c. Melakukan uji hipotesis dengan kaidah:
 - (1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak
 - (2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- d. Menarik kesimpulan hasil penelitian⁵¹

G. Hipotesis Statistik

Berhubung hipotesis penelitian ini untuk H_0 berbunyi “Tidak ada perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan antara sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain balok. Jika penggunaan metode bermain balok tidak dapat meningkatkan kemampuan kognitif, maka penggunaan metode bermain balok tersebut dikatakan tidak efektif, dan H_1 berbunyi “Ada perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan, antara sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain balok. Jika penggunaan metode bermain balok

⁵¹ Ibid h. 100

dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, maka penggunaan metode bermain balok tersebut dikatakan efektif, maka simbol atau lambang untuk hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

$$H_0 \text{ mana: } H_0 \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Dimana μ_1 artinya skor kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan sebelum diterapkan metode bermain balok, dan μ_2 artinya kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Pembelajaran pada Kelas Ekperimen

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara melakukan eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah desain kelompok tunggal *pretest* dan *posttest* (*One Group Pretest Posttest Design*), Eksperimen dilaksanakan terhadap satu kelompok tanpa kelompok pembanding dengan memberikan tes awal dan tes akhir kepada subjek penelitian.

Langkah pertama dalam pengambilan data adalah melakukan tes awal (*pretest*). Tes ini dilakukan untuk mengetahui skor siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Setelah dilakukan tes awal, langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan, dalam hal ini bentuk perlakuannya adalah memberikan metode bermain balok untuk peningkatan kemampuan kognitif anak sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah perlakuan selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*).

Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan didapatkan skor hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar, yang diperoleh dari 14 indikator, dengan nilai tertinggi 4, maka diperoleh skor ideal 100.

Pada kegiatan pembelajara di kelas, sudah menjadi suatu kewajiban bagi seorang guru sebagai agen pengembangan pembelajaran merancang desain pembelajaran, menyiapkan metode dan model pembelajaran yang akan dipakai sesuai dengan materi yang akan dibahas, media yang akan digunakan, alokasi waktu dan penilaian yang akan diberikan kepada siswa. Pada penelitian ini berfokus pada kecerdasan interpersonal anak, dimana di kelas eksperimen peneliti akan menggunakan metode bermain balok dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Pembelajaran pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 13 anak ini dilakukan dengan menggunakan metode bermain balok, model ini merupakan salah satu cara yang digunakan peneliti dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, dimana dalam pelaksanaan pembelajarannya ada interaksi aktif antara guru dan anak karena sebelum anak bermain balok, anak mendengarkan perintah guru dan setelah anak bermain balok, guru menanyakan kepada anak tentang warna, ukuran dan bentuk bangunan yang di susun dalam permainan, Sehingga di harapkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramat Mulya Kabupaten Kuningan dapat meningkat.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian ini merupakan paparan tentang hasil responden dalam proses penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu apakah terdapat perbedaan

kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dengan gambaran dari setiap variabel (X_1 dan X_2) dan dilanjutkan dengan gambaran perbedaan variabel X_1 dengan X_2 sebagai hasil dari analisis data.

a) Gambaran variabel X_1 (hasil belajar kemampuan kognitif anak anak sebelum menggunakan metode bermain balok).

Data variabel X_1 diambil dari hasil *pretest*. Adapun data yang diperoleh dari hasil *pretest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Menggunakan Metode Bermain Balok

No.	Inisial	Jumlah Jawaban Indikator	Skor Sebelum Diterapkan Metode Bermain Balok	Kriteria
1.	AA	14	25	Belum Berkembang
2.	APP	17	30	Belum Berkembang
3.	DPS	17	30	Belum Berkembang
4.	DN	14	25	Belum Berkembang
5.	IMG	18	32	Belum Berkembang
6.	KAG	14	25	Belum Berkembang
7.	LRR	20	36	Belum Berkembang
8.	MSE	20	36	Belum Berkembang
9.	MFN	14	25	Belum Berkembang
10.	NVO	14	25	Belum Berkembang
11.	NM	19	34	Belum Berkembang
12.	SFH	19	34	Belum Berkembang
13.	ZIH	21	38	Belum Berkembang
	Jumlah	221	395	
	Rata-rata		30,38	Belum Berkembang
	Nilai Tertinggi		38	
	Nilai Terendah		25	

Untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama, maka data variabel X_1 akan diuraikan dengan menggunakan rumus skor ideal. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung kriteria skor ideal menurut Ridwan (dalam Casta, 2014:51) adalah sebagai berikut:

$$\mathbf{X \text{ Ideal} + Z (Sd \text{ Ideal})}$$

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

Kategori I: berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z = 0,61$

Kategori II: berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z = -0,61$ sampai dengan $Z = +0,61$.

Kategori III: berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z = -0,61$.

Jika dikonversikan dengan rumus diatas, maka didapat kriteria sebagai berikut:

$X \geq X_{id} + 0,61 S_{did}$ adalah tinggi/kuat

$X_{id} - 0,61 s_{d} < X < X_{id} + 0,61 s_{d}$ adalah sedang/cukup

$X \geq X_{id} - 0,61 s_{d}$ adalah rendah/kurang

Dengan ketentuan:

$X_{id} = \frac{1}{2}$ skor maksimal

$S_{did} = \frac{1}{3} X_{id}$

Pada penelitian ini diperoleh data X_1 sebagai berikut:

Skor ideal = jumlah indikator X 4 (nilai tertinggi tes perbuatan anak)

Dalam penelitian ini ada 14 indikator maka skor ideal = $14 \times 4 = 56$ setelah itu menghitung skor nilai ideal dengan rumus :

$$\text{Skor Nilai} = \frac{\text{Hasil jumlah keseluruhan indikator} \times 100}{\text{Skor idea}} \times 100$$

Maka di dapat skor maksimal = 100

Berdasarkan rumus-rumus kategori di atas, maka asumsi statistik untuk variabel X_1 perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$X_{id} : \frac{1}{2} \times 100 = 50$$

$$S_{did} : \frac{1}{3} \times 50 = 16,67$$

a. Kategori dirasakan tinggi

$$X \geq X_{id} + 0,61 S_{did}$$

$$X \geq 50 + 0,61 (16,67) = X \geq 60,17$$

$$= X \geq 60$$

b. Kategori dirasakan sedang/cukup

$$X_{id} - 0,61s_{d} < X < X_{id} + 0,61 s_{d}$$

$$50 - 0,61 (16,67) < X < 50 + 0,61 (16,67) = 39,83 \leq X \leq 60,17$$

$$= 40 \leq X \leq 60$$

c. Kategori dirasakan rendah/kurang

$$X \leq X_{id} - 0,61s_{d}$$

$$X \leq 50 - 0,61 (16,67) = X \leq 39,83$$

$$= X \leq 40$$

Dilihat dari kategori di atas, maka gambaran variabel X_1 (hasil belajar kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan metode bermain balok adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Gambaran Variabel X_1

Kategori	Rentang Skor	F	%
Baik	$X > 60$	-	-
Sedang	40-60	-	-
Kurang	$X < 40$	13	100%
Jumlah		13	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, sebanyak 100% responden termasuk dalam kategori kurang.

Untuk menentukan status suatu data atau variabel penelitian dapat juga digunakan tabel konversi persentase sebagai berikut:

Tabel 4.3
Tabel Konfersi Persentase

Presentase	Penafsiran
86% - 100%	Sangat baik/sangat tinggi
76% - 85%	Baik/tinggi
60% - 75%	Cukup baik/cukup tinggi
55% - 59%	Kurang baik/kurang tinggi
< 54%	Kurang sekali

(Casta)

Dilihat dari tabel 4.3 yang dikonversikan dengan tabel 4.2, maka dapat disimpulkan sebanyak 13 responden berada dalam kategori kategori kurang sekali.

b) Gambaran variabel X_2 (Kemampuan kognitif sesudah menggunakan metode bermain balok).

Data variabel X_2 diambil dari hasil posttest . Adapun data yang diperoleh dari hasil posttest adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kemampuan Kognitif Anak Sesudah Menggunakan Metode
Bermain Balok

No.	Inisial	Jumlah Jawaban Indikator	Skor Sesudah Diterapkan Metode Bermain Balok	Kriteria
1.	AA	45	80	Berkembang Sesuai Harapan
2.	APP	49	88	Berkembang Sesuai Harapan
3.	DPS	49	88	Berkembang Sesuai Harapan
4.	DN	44	79	Berkembang Sesuai Harapan
5.	IMG	46	82	Berkembang Sesuai Harapan
6.	KAG	48	86	Berkembang Sesuai Harapan
7.	LRR	48	86	Berkembang Sesuai Harapan
8.	MSE	50	89	Berkembang Sesuai Harapan
9.	MFN	49	88	Berkembang Sesuai Harapan
10.	NVO	44	79	Berkembang Sesuai Harapan
11.	NM	50	89	Berkembang Sesuai Harapan
12.	SFH	52	93	Berkembang Sangat Baik
13.	ZIH	52	93	Berkembang Sangat Baik
	Jumlah	626	1120	
	Rata-rata		86,15	Berkembang Sesuai Harapan
	Nilai Tertinggi		93	
	Nilai Terendah		79	

Untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua, maka data variabel X_2 akan diuraikan dengan menggunakan rumus skor ideal. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung kriteria skor ideal menurut Ridwan (dalam Casta, 2014:51) adalah sebagai berikut:

$$X \text{ Ideal} + Z (\text{Sd Ideal})$$

Data penelitian dibagi menjadi tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

Kategori I: berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z = 0,61$

Kategori II: berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau letaknya terentang antara 0,72 kurva normal dengan $Z = -0,61$ sampai dengan $Z = + 0,61$.

Kategori III : berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau 0,23 kurva normal dengan $Z = -0,61$.

Jika dikonversikan dengan rumus diatas, maka didapat kriteria sebagai berikut:

$X > X_{id} + 0,61 S_{did}$	adalah tinggi/kuat
$X_{id} - 0,61 S_{did} < X < X_{id} + 0,61 S_{did}$	adalah sedang/cukup
$X < X_{id} - 0,61 S_{did}$	adalah rendah/kurang

Dengan ketentuan:

$X_{id} = 1/2$ skor maksimal

$S_{did} = 1/3 X_{id}$

Pada penelitian ini diperoleh data X_j sebagai berikut:

Skor ideal = jumlah indikator X 4 (nilai tertinggi tes perbuatan anak)

Dalam penelitian ini ada 14 indikator maka skor ideal = $14 \times 4 = 56$

setelah itu menghitung skor nilai ideal dengan rumus :

Skor Nilai = $\frac{\text{Hasil jumlah keseluruhan indikator}}{\text{Skor ideal}} \times 100$

Maka di dapat skor maksimal = 100

Berdasarkan rumus-rumus kategori di atas, maka asumsi statistik untuk variabel X_1 perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$X_{id} : \frac{1}{2} \times 100 = 50$$

$$S_{did} : \frac{1}{3} \times 50 = 16.67$$

a. Kategori dirasakan tinggi

$$X \geq X_{id} + 0,61 S_{did}$$

$$X \geq 50 + 0,61 (16,67) = X \geq 60,17$$

$$= X \geq 60$$

b. Kategori dirasakan sedang/cukup

$$X_{id} - 0,61 sd < X < X_{id} + 0,61 sd$$

$$50 - 0,61 (16,67) \leq X \leq 50 + 0,61 (16,67) = 39,83 \leq X \leq 60,17$$

$$= 40 \leq X \leq 60$$

c. Kategori dirasakan rendah/kurang

$$X \leq X_{id} - 0,61 sd$$

$$X \leq 50 - 0,61 (16,67) = X \leq 39,83$$

$$= X \leq 40$$

Dilihat dari kategori di atas, maka gambaran variabel X_2 (hasil belajar kemampuan kognitif anak sesudah menggunakan metode bermain balok adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Gambaran Variabel X_2

Kategori	Rentang Skor	F	%
Baik	$X \geq 60$	13	100%
Sedang	40-60	-	-
Kurang	$X \leq 40$	-	-
Jumlah		13	100%

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, sebanyak 100% responden termasuk dalam kategori baik.

Untuk menentukan status suatu data atau variabel penelitian dapat juga digunakan tabel konversi persentase sebagai berikut:

Tabel 4.6
Tabel Konfersi Persentase

Presentase	Penafsiran
86% - 100%	Sangat baik/sangat tinggi
76% - 85%	Baik/tinggi
60% - 75%	Cukup baik/cukup tinggi
55% - 59%	Kurang baik/kurang tinggi
< 54%	Kurang sekali

(Casta)

Dilihat dari tabel 4.5 yang dikonversikan dengan tabel 4.6, maka dapat disimpulkan sebanyak 13 responden berada dalam kategori sangat baik/sangat tinggi.

B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis Profil Tingkat Pencapaian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Untuk menganalisis data hasil penelitian, peneliti melakukan beberapa tahap analisis pengolahan data yang dilakukan dengan statistic inferensi al, khususnya untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yaitu untuk mengetahui Apakah terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok. Sesuai juga dengan karakteristik hipotesis nol (H_0) penelitian ini yang menyatakan bahwa, "Tidak terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok pada anak usia

dini di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan." maka analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis komparatif.

Adapun analisis korelasi yang dipergunakan yaiku analisis T-test. Analisis ini memiliki beberapa prasyarat analisis sebelum diterapkan seperti: datanya bersifat interval atau rasio, datanya berdistribusi normal dan datanya harus *homogeny*. Namun jika data tersebut tidak berdistribusi normal atau normal tetapi tidak *homogeny*, maka uji *statistic* yang dilakukan adalah uji *Wiloxcon*.

2. Uji Normalitas Distribusi Data

a) Uji normalitas data Pretest nilai kemampuan kognitif anak kelpok B TK Tunas Bangsa sebelum menggunakan metode bermain balok

Uji normalitas distribusi data yang merupakan salah satu prasyarat untuk pengujian T-test dilakukan dengan maksud untuk melihat apakah sampel yang berupa nilai akhir kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa sebelum menggunakan metode bermain balok diambil dan populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Maka dalam hal ini dilakukan Uji Chi-kuadrat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1.1 Mengurutkan data responden dari nilai tertinggi ke nilai terendah

25	25	25	25	25	30	30
32	34	34	36	36	38	

1.2 Mencari nilai rentang

R = nilai terbesar - nilai terkecil

$$R = 38 - 25$$

$$R = 13$$

Jadi, nilai R yang dihasilkan adalah 13.

1.3 Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus sebagai berikut:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 (\log 13)$$

$$K = 1 + 3,3 (1,11)$$

$$K = 1 + 3,66 = 4,66$$

Banyaknya kelas (K) yang diambil adalah 5.

1.4 Mencari nilai panjang kelas, dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{13}{5}$$

$$P = 2,6$$

Jadi, panjang kelas (P) adalah = 3

1.5 Membuat tabel tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.7
Tabulasi hasil belajar siswa berupa nilai *Pretest*

No	Kelas Interval	F	Xi	xi^2	f.xi	$f. xi^2$
1.	25-27	5	26	676	130	3380
2.	28-30	2	29	841	58	1682
3.	31-33	1	32	1024	32	1024
4.	34-36	4	35	1225	140	4900
5.	37-39	1	38	1444	38	1444
Jumlah		13	Jumlah		398	12430

1.6 Mencari rata-rata (mean) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum fxi}{n} = \frac{398}{13} = 30,61$$

Jadi, nilai rata-rata = 30,61

1.7 Mencari simpangan baku dengan menggunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{n \sum fxi^2 - (\sum fxi)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{13(12430) - (398)^2}{13(13-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{161590 - 158404}{13(12)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{3186}{156}}$$

$$S = \sqrt{20,42} = 4,52$$

Jadi, nilai simpangan baku adalah 4,52

1.8 Mencari varian (S^2) dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n \sum fxi^2 - (\sum fxi)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{13(12430) - (398)^2}{13(13-1)}$$

$$S^2 = \frac{161590 - 158404}{13(12)}$$

$$S^2 = \frac{3186}{156} = 20,42$$

Jadi, nilai varian pada kelas eksperimen adalah 20,42

1.9 Membuat daftar frekuensi dengan cara sebagai berikut:

- a) Menentukan batas kelas dengan skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

$$25 - 0,5 = 24,5$$

$$27 + 0,5 = 27,5$$

$$30 + 0,5 = 30,5$$

$$33 + 0,5 = 33,5$$

$$36 + 0,5 = 36,5$$

$$39 + 0,5 = 39,5$$

- b) Mencari nilai Z-score untuk batas kelas interval dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{S}$$

Diketahui :

$$\bar{X} = 30,61$$

$$S = 4,52$$

$$Z = \frac{24,5 - 30,61}{4,52} = \frac{-6,11}{4,52} = -1,351769911 = -1,35$$

$$Z_1 = \frac{24,5 - 30,61}{4,52} = \frac{-6,11}{4,52} = -1,351769911 = -1,35$$

$$Z_2 = \frac{27,5 - 30,61}{4,52} = \frac{-3,11}{4,52} = -0,688053097 = -0,69$$

$$Z_3 = \frac{30,5 - 30,61}{4,52} = \frac{-0,11}{4,52} = -0,024336283 = -0,24$$

$$Z_4 = \frac{33,5 - 30,61}{4,52} = \frac{2,89}{4,52} = 0,6393805309 = 0,64$$

$$Z_5 = \frac{36,5 - 30,61}{4,52} = \frac{5,89}{4,52} = 1,3030973451 = 1,30$$

$$Z_6 = \frac{39,5 - 30,61}{4,52} = \frac{8,89}{4,52} = 1,9668141593 = 1,97$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dari 0-Z.

$$Z = -1,35 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,4115$$

$$Z_1 = -0,69 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,2549$$

$$Z_2 = -0,24 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,0948$$

$$Z_3 = 0,64 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,2389$$

$$Z_4 = 1,30 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,4032$$

$$Z_5 = 1,97 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,4756$$

d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi angka baris kedua dan seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya

$$0,4115 - 0,2549 = 0,1566$$

$$0,2549 - 0,0948 = 0,1601$$

$$0,0948 + 0,2389 = 0,3337$$

$$0,2389 - 0,4032 = - 0,1643$$

$$0,4032 - 0,4756 = - 0,0724$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas setiap kelas interval dengan jumlah responden (n).

$$0,1566 \times 13 = 2,0358 = 2,04$$

$$0,1601 \times 13 = 2,0813 = 2,09$$

$$0,3337 \times 13 = 4,3381 = 4,34$$

$$-0,1643 \times 13 = -2,1359 = -2,14$$

$$-0,0724 \times 13 = -0,9412 = -0,94$$

f) Mencari Chi kuadrat hitung, dengan menggunakan rumus, yaitu:

Tabel 4.8
Tabel Chi-Kuadrat Hitung Nilai *Pretest*

No	Batas Kelas	Z	Luas O - Z	Luas tiap kelas interval	fe	fo	(fo-fe)	$(fo-fe)^2$	$\frac{(fo-fe)^2}{fe}$
1.	24,5	-1,35	0,4115	0,1566	2,04	5	2,96	8,7616	4,29
.	27,5	-0,69	0,2549	0,1601	2,09	2	-0,09	0,0081	0,00
3.	30,5	-0,24	0,0948	0,3337	4,34	1	-3,34	11,1556	2,57
4.	33,5	0,64	0,2389	-0,1643	-2,14	4	6,14	37,6996	-17,62
5.	36,5	1,30	0,4032	-0,0724	-0,94	1	1,94	3,7636	-4,00
6.	39,5	1,97	0,4756						
Jumlah						13			
$X^2 = \sum_i^k = 1 \frac{(fo-fe)^2}{fe}$									-14,76

g) Membandingkan Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel, dengan ketentuan sebagai berikut:

Taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$

Dengan derajat kebebasan: $db = k - 3$

$$Db = 5 - 3 = 2$$

X^2_{tabel} dari taraf kepercayaan 0,05 dan db 3 adalah 5,991

Kriteria pengujian:

Jika $X^2_{\text{hitung}} \geq X^2_{\text{tabel}}$ artinya distribusi data tidak normal

Jika $X^2_{\text{hitung}} \leq X^2_{\text{tabel}}$ artinya distribusi data normal.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diatas dapat diketahui bahwa $X^2_{\text{hitung}} = -14,76 \leq X^2_{\text{tabel}} = 5,991$. Dengan

demikian, nilai sampel tes pretest kemampuan kognitif anak kelompok B pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

1.10 Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Setelah melakukan perhitungan chi-kuadrat hitung, kemudian membandingkan antara chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hal itu terbukti dengan nilai $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, atau $-14,76 \leq 5,991$.

b) Uji normalitas data *Posttest* nilai kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa sesudah menggunakan metode bermain balok

Uji normalitas distribusi data yang merupakan salah satu prasyarat untuk pengujian T-test dilakukan dengan maksud untuk melihat apakah sampel yang berupa nilai akhir kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa sesudah menggunakan metode bermain balok diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Maka dalam hal ini dilakukan Uji Chi-kuadrat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

2.1 Mengurutkan data responden dari nilai tertinggi ke nilai terendah

79	79	80	82	86	86	88
88	88	89	89	93	93	

2.2 Mencari nilai rentang

R = nilai terbesar - nilai terkecil

R = 93 - 79

$$R = 14$$

Jadi, nilai R yang dihasilkan adalah 14.

2.3 Mencari banyaknya kelas (K) dengan rumus sebagai berikut:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 (\log 13)$$

$$K = 1 + 3,3 (1,11)$$

$$K = 1 + 3,66 = 4,66$$

Banyaknya kelas (K) yang diambil adalah 5.

2.4 Mencari nilai panjang kelas, dengan rumus:

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{14}{5}$$

$$P = 2,8$$

Jadi, panjang kelas (P) adalah = 3

2.5 Membuat tabel tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.9
Tabulasai hasil belajar siswa berupa nilai *Posttest*

No	Kelas Interval	F	Xi	xi^2	f.xi	$f. xi^2$
1.	79 – 81	3	80	6400	240	19200
2.	82 – 84	1	83	6889	83	6889
3.	85 – 87	2	86	7396	172	14792
4.	88 – 90	5	89	7921	445	39605
5.	91 – 93	2	92	8464	184	16928
Jumlah		13	Jumlah			97414

2.6 Mencari rata-rata (mean) dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum fxi}{n} = \frac{1124}{13} = 86,46$$

Jadi, nilai rata-rata = 86,46

2.7 Mencari simpangan baku dengan menggunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{n \sum fxi^2 - (\sum fxi)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{13(97414) - (1124)^2}{13(13-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1266382 - 1263376}{13(12)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{3006}{156}}$$

$$S = \sqrt{19,27} = 4,39$$

Jadi, nilai simpangan baku adalah 4,39

2.8 Mencari varian (S^2) dengan rumus:

$$S^2 = \frac{n \sum fxi^2 - (\sum fxi)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{13(97414) - (1124)^2}{13(13-1)}$$

$$S^2 = \frac{1266382 - 1263376}{13(12)}$$

$$S^2 = \frac{3006}{156} = 19,27$$

Jadi, nilai varian pada kelas eksperimen adalah 19,27

2.9 Membuat daftar frekuensi dengan cara sebagai berikut:

- a) Menentukan batas kelas dengan skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor-skor kanan kelas interval ditambah 0,5.

$$79 - 0,5 = 78,5$$

$$81 + 0,5 = 81,5$$

$$84 + 0,5 = 84,5$$

$$87 + 0,5 = 87,5$$

$$90 + 0,5 = 90,5$$

$$93 + 0,5 = 93,5$$

- b) Mencari nilai Z-score untuk batas kelas interval dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{\text{batas kelas} - \bar{X}}{S}$$

Diketahui :

$$\bar{X} = 86,46$$

$$S = 4,39$$

$$Z = \frac{78,5 - 86,46}{4,39} = \frac{-7,96}{4,39} = -1,813211845 = -1,81$$

$$Z_1 = \frac{81,5 - 86,46}{4,39} = \frac{-4,96}{4,39} = -1,129840546 = -1,13$$

$$Z_2 = \frac{84,5 - 86,46}{4,39} = \frac{-1,96}{4,39} = -0,44649248 = -0,45$$

$$Z_3 = \frac{87,5 - 86,46}{4,39} = \frac{1,04}{4,39} = 0,2369020501 = 0,24$$

$$Z_4 = \frac{90,5 - 86,46}{4,39} = \frac{4,04}{4,39} = 0,9202733485 = 0,92$$

$$Z_5 = \frac{93,5 - 86,46}{4,39} = \frac{7,04}{4,39} = 1,6036446469 = 1,60$$

- c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dari 0-Z.

$$Z = -1,81 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,4649$$

$$Z_1 = -1,13 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,3708$$

$$Z_2 = -0,45 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,1736$$

$$Z_3 = 0,24 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,0948$$

$$Z_4 = 0,92 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,3212$$

$$Z_5 = 1,60 \text{ berdasarkan tabel O-Z} = 0,4452$$

- d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi angka baris kedua dan seterusnya, kecuali angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan pada baris berikutnya

$$0,4649 - 0,3708 = 0,0941$$

$$0,3708 - 0,1736 = 0,1972$$

$$0,1736 + 0,0948 = 0,2684$$

$$0,0948 - 0,3212 = -0,2264$$

$$0,3212 - 0,4452 = -0,124$$

- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalikan luas setiap kelas interval dengan jumlah responden (n).

$$0,0941 \times 13 = 1,2233 = 1,22$$

$$0,1972 \times 13 = 2,5636 = 2,56$$

$$0,2684 \times 13 = 3,4892 = 3,49$$

$$-0,2264 \times 13 = -2,9432 = -2,94$$

$$-0,124 \times 13 = -1,612 = -1,61$$

- f) Mencari Chi kuadrat hitung, dengan menggunakan rumus, yaitu:

Tabel 4.10
Tabel Chi-Kuadrat Hitung Nilai *Pretest*

No	Batas Kelas	Z	Luas O - Z	Luas tiap kelas interval	fe	fo	(fo-fe)	$(fo-fe)^2$	$\frac{(fo-fe)^2}{fe}$
1.	78,5	-1,81	0,4649	0,0941	1,22	3	1,78	3,1684	2,60
	81,5	-1,13	0,3708	0,1972	2,56	1	-1,56	2,4336	0,95
3.	84,5	-0,45	0,1736	0,2684	3,49	2	-1,49	2,2201	0,64
4.	87,5	0,24	0,0948	0,2264	-2,94	5	7,94	63,0436	-21,44
5.	90,5	0,92	0,3212	0,124	-1,61	2	3,61	13,0321	-8,09
6.	93,5	1,60	0,4452		-				
Jumlah						13			
$X^2 = \sum_i^k = 1 \frac{(fo-fe)^2}{fe}$									-25,34

g) Membandingkan Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel, dengan ketentuan sebagai berikut:

Taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$

Dengan derajat kebebasan: $db = k - 3$

$$Db = 5 - 3 = 2$$

X^2_{tabel} dari taraf kepercayaan 0,05 dan db 3 adalah 5,991

Kriteria pengujian:

Jika $X^2_{\text{hitung}} \geq X^2_{\text{tabel}}$ artinya distribusi data tidak normal

Jika $X^2_{\text{hitung}} \leq X^2_{\text{tabel}}$ artinya distribusi data normal.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diatas dapat diketahui bahwa $X^2_{\text{hitung}} = -25,34 \leq X^2_{\text{tabel}} = 5,991$. Dengan demikian, nilai sampel tes pretest kemampuan kognitif anak kelompok B pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

2.10 Membuat kesimpulan apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Setelah melakukan perhitungan chi-kuadrat hitung, kemudian

membandingkan antara chi-kuadrat hitung dengan chi-kuadrat tabel, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hal itu terbukti dengan nilai $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, atau $-25,34 \leq 5,991$.

Dari hasil perhitungan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas Data

Sumber Data	χ^2 Hitung	χ^2 Tabel	Kriteria
<i>Pretest</i>	-14,76	5,99	Normal
<i>Posttest</i>	-25,34	5,99	Normal

3. Uji Homogenitas Dua Variabel

Pengujian homogenitas data dilakukan dengan membandingkan antara varians terbesar dan varians terkecil dengan menggunakan tabel F (F- tabel). Langkah-langkah dalam pengujian homogenitas data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Membandingkan varian terbesar dan varian terkecil (menentukan F_{hitung}).

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$= \frac{19,27}{20,42} = 0,94$$

Jadi $F_{hitung} = 0,94$

- 2) Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}

Rumus :

$$Db_{\text{pembilang}} = n - 1 = 13 - 1 = 12$$

$$Db_{\text{penyebut}} = n - 1 = 13 - 1 = 12$$

$$\text{Taraf signifikan } \alpha = 0,05 = 2,00$$

3) Kriteria pengujian

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ maka data tidak homogeny

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ maka data homogeny

Ternyata $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, atau $0,94 \leq 2,00$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini homogen.

Kesimpulan : Uji Komparatif dilanjutkan.

4. Uji Statistik

Uji statistik dilakukan pada penelitian ini adalah uji statistic komparatif berkorelasi. Langkah-langkah analisis dimulai dengan:

1) Merumuskan hipotesis dalam bentuk kalimat.

Dilakukan penelitian terhadap 13 peserta didik kelompok B di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan pada kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok. Hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut.

Ha : Terdapat perbedaan kemampuan kognitif sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok pada anak usia dini kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

Ho : Tidak terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok pada anak usia dini kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

2) Merumuskan hipotesis dalam bentuk statistik

Dari hipotesis kalimat diatas, maka hipotesis dalam bentuk statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : $X_1 \neq X_2$

Ho : $X_1 = X_2$

3) Membuat tabel penolong untuk mencari nilai r :

Tabel 4.12
Tabel Penolong Untuk Mencari Nilai r

No	Kode Responden	X	Y	X^2	Y^2	XY
1.	1	25	80	625	6400	2000
2.	2	30	88	900	7744	2640
3.	3	30	88	900	7744	2640
4.	4	25	79	625	6241	1975
5.	5	32	82	1024	6724	2624
6.	6	25	86	625	7396	2150
7.	7	36	86	1296	7396	3096
8.	8	36	89	1296	7921	3204
9.	9	25	88	625	7744	2200
10.	10	25	79	625	6241	1975
11.	11	34	89	1156	7921	3026
12.	12	34	93	1156	8649	3162
13.	13	38	93	1444	8649	3534
Σ		395	1120	12297	96770	34226

4) Menghitung korelasi dari tabel 4.12

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{13.34226 - (395) \cdot (1120)}{\sqrt{\{(13.12297 - (395)^2) \cdot \{13.96770 - (1120)^2\}}}}$$

$$r_{xy} = \frac{444938 - 442400}{\sqrt{(159861 - 156025) \cdot (1258010 - 1254400)}}$$

$$r_{xy} = \frac{25387}{\sqrt{(3836) \cdot (3610)}}$$

$$r_{xy} = \frac{25387}{\sqrt{13847960}}$$

$$r_{xy} = \frac{25387}{\sqrt{3721,28}} = 0,68$$

Jadi, nilai korelasi variabel X terhadap Y adalah 0,68

Tabel 4.13
Interpretasi Koefisien Nilai r

Interval Koefisien	Interpretasi
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Cukup
0,60 - 0,799	Kuat
0,80- 1,000	Sangat Kuat

(Riduwan)

Membuat iterpretasi atas nilai r, nilai r (koefesien korelasi) tidak lebih dari harga $(-1 < r < +1)$. Apabila nilai $r = -1$ artinya korelasi negatif sempurna: $r = 0$ artinya tidak ada korelasi dan $r = 1$ berarti korelasinya kuat.

Dari perhitungan yang telah dilakukan dapat diketahui angka korelasi antara variabel Xi dan Variabel X2 tidak bertanda negatif Artinya kedua variabel tersebut terdapat korelasi yang positif. Sementara dari tabel

diatas, dengan melihat besarnya $r_{X1X2} = 0,68$ yang besarnya sekitar antara 0,60 - 0.799 maka berarti variabel X1 dan X2 terdapat korelasi yang kuat.

5) Membuat Tabel Distribusi Frekuensi dari data diatas:

Tabel 4.14
Distribusi Frekuensi Untuk Menghitung Komparatif Berkorelasi

	Tidak Menggunakan (X1)	Menggunakan (X2)
Rata-rata	30,38	86,15
Simpangan Baku	4,52	4,39
Varians	20,42	19,27
Korelasi	0,68	

6) Memasukan ke dalam rumus untuk mencari t_{hitung} (Casta, 2014:94):

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Dengan Ketentuan:

X_1 : rata-rata sampel 1

X_2 : rata-rata sampel 2

S_1 : simpang baku sampel 1

S_2 : simpang baku sampel 2

S_1^2 : varian sampel 1

S_2^2 : varian sampe 2

r : korelasi antara dua sampel

n : banyaknya data sampel

$$t = \frac{30,38 - 86,15}{\sqrt{\frac{20,42}{13} + \frac{19,27}{13} - 2(0,68) \left(\frac{4,52}{\sqrt{13}}\right) \left(\frac{4,39}{\sqrt{25}}\right)}}$$

$$t = \frac{-55,77}{\sqrt{1,57 + 1,48 - (1,36) \left(\frac{4,52}{3,61}\right) \left(\frac{4,39}{3,61}\right)}}$$

$$t = \frac{-55,77}{\sqrt{3,05 - (1,36)(1,25)(1,22)}}$$

$$t = \frac{-55,77}{\sqrt{3,05 - (1,36)(1,525)}}$$

$$t = \frac{-55,77}{\sqrt{3,05 - (2,07)}}$$

$$t = \frac{-55,77}{\sqrt{0,98}}$$

$$t = \frac{-15,77}{0,99} = -56,33$$

Menurut Riduwan mengatakan bahwa pada uji t-test, harga t-test berniali mutlak. Maksudnya adalah hasil yang diperoleh baik negatif (-) atau positif (+) maka hasilnya tetap mutlak positif maka t hitung = 56,33

5. Pengujian Hipotesis

Penelitian komparatif berkorelasi, pengujian hipotesis dilakukan dengan cara mengkonversikan dengan tabel dengan langkah-langkah :

- a. Menentukan dk (derajat kebebasan) dengan rumus $dk = n_1 + n_2 - 2$

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

$$dk = 13 + 13 - 2 = 24$$

- b. Menentukan taraf kepercayaan atau taraf signifikan (0,05)
- c. Melakukan uji hipotesis dengan kaidah :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya signifikan

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka terima H_0 artinya tidak signifikan

Diperoleh angka $t_{tabel} = 1,711$, sedangkan $t_{hitung} = 56,33$. Dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, yakni $56,33 \geq 1,711$. Maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Berdasarkan hasil analisis di atas, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan

dan sesudah menggunakan metode bermain balok kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

Dimana:

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Yang berarti skor kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan sebelum diterapkan metode bermain balok tidak sama dengan skor kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan sesudah diterapkan metode bermain balok.

C. Temuan Penelitian

Setelah melakukan analisis data, maka yang dihasilkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B sebelum menggunakan metode bermain balok di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan yang didapatkan dengan memberikan tes berupa “tes perbuatan” terhadap 13 peserta didik, maka rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebesar 30,38 dalam konversi sangat kurang dan memiliki 100% responden berkategori kurang.

Sementara itu, berdasarkan hasil analisis data dihasilkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan sesudah menggunakan metode bermain balok yang didapatkan dengan memberikan tes berupa “tes perbuatan” terhadap 13 peserta didik, memiliki rata-rata nilai hasil belajar peserta didik

sebesar 86,15 dalam konversi sangat baik/sangat tinggi dan memiliki 100% responden berkategori baik.

D. Pembahasan Hasil Temuan Penelitian

Anak usia dini adalah anak yang unik, dimana mereka belajar dengan cara bermain, oleh karena itu pemberian media pembelajaran sangat tepat digunakan pada pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran dengan menggunakan balok sangat mudah di pahami dan diikuti oleh siswa, siswa dapat mempraktekannya secara langsung karena media pembelajaran sudah tersedia.

Pembelajaran dengan metode bermain balok merupakan salah satu dari banyak metode yang bervariasi dalam pengembangan kognitif anak. Dengan bermain balok anak secara langsung dapat mengenal bentuk, ukuran dan warna dan secara tidak langsung anak dapat memecahkan masalah dalam menyusun balok. Sehingga dari pembelajaran menggunakan media balok anak dapat belajar secara konkrit (nyata), melakukan kegiatan, menyusun, mengelompokkan dan mengkomunikasikan apa yang dilakukan.

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis yang telah diuraikan sebelumnya, dihasilkan bahwa hipotesis kerja (H_a) diterima, hal ini berarti bahwa “terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak usia di kelompok B sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok di TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabuapten Kuningan”.

Peningkatan kemampuan kognitif dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest dimana terdapat perubahan skor pretest setelah diberi perlakuan. Perolehan peningkatan skor tertinggi pretest hanya mencapai nilai 38 dengan rata-rata 30,38 dan setelah diberi perlakuan atau posttest skor tertinggi meningkat menjadi 93 dengan rata-rata 86,15, dari hasil tersebut dilihat peningkatan sebanyak 55 skor.

Adanya suatu peningkatan kemampuan kognitif dengan menggunakan metode bermain balok disebabkan anak dapat ikut serta dalam pembelajaran sehingga anak aktif dan dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan tentang Efektivitas metode bermain balok Terhadap kemampuan kognitif Anak Usia Dini kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan metode bermain balok memperoleh nilai rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebesar 30,38, setelah dikonversikan berada pada kategori sangat kurang, dan memiliki 100% responden termasuk dalam kategori kurang.
2. Pengembangan kemampuan kognitif anak sesudah menggunakan metode bermain balok mencapai nilai rata-rata 86,15 dalam konversi sangat baik/sangat tinggi dan memiliki 100% responden berkategori baik.
3. Perbedaan efektivitas kemampuan kognitif sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain balok adalah sebesar 55 skor, dengan nilai rata-rata 55,77%, dan hasil perhitungan uji-T yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $56,33 > 1,711$. Maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penggunaan metode bermain balok sangat tepat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, dengan menggunakan media balok maka kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B TK Tunas Bangsa Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan meningkat. Hal ini terbukti dengan hasil penilaian yang semula rata-rata

kemampuan kognitif anak hanya mencapai 30,38, setelah menggunakan metode bermain balok maka rata-rata kemampuan kognitif anak menjadi 86,15.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat diberikan saran guna lebih meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya tentang metode bermain balok terhadap kemampuan kognitif Anak Usia Dini sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pembahasan sebagaimana diuraikan pada bab terdahulu, maka bermain balok seyogyanya dapat di gunakan oleh guru dalam melakukan proses belajar mengajar, khususnya dalam Efektivitas metode bermain balok Terhadap kemampuan kognitif Anak Usia Dini.
2. Pemilihan warna, ukuran dan bentuk hendaklah harus memperhatikan beberapa hal seperti pemilihan bahan yang digunakan untuk balok, ukuran balok, dan warna yang cerah, sehingga balok dapat menarik minat anak.
3. Setelah melakukan pembelajaran, lakukanlah evaluasi kepada anak dengan cara menanyakan bentuk dan warna apa saja yang terdapat pada bangunan balok, sehingga kita bisa menilai daya ingat anak dan mengetahui keberhasilan pembelajaran pada satu hari. Adapun teknik atau cara pembelajaran dengan menggunakan balok tersebut dapat dilakukan dengan cara permainan kelompok atau individu, tapi disarankan untuk merubah permainan setiap satu minggu sekali sehingga anak tidak merasa bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, Melatih Kecerdasan Anak Dengan Bermain- [http: pgtk-darunnajah.blogspot.com/2012](http://pgtk-darunnajah.blogspot.com/2012)). Vol 3
- Agu Sukreni, Penerapan Metode Pembiaran Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. Sesara Sengit: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia. 2016. Vol 2.No1.
- Arikunto, Suharsimi, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta, 2006.
- Casta, Dasar-Dasar Statistika Pendidikan. STAI Bunga Bangsa Cirebon, 2012.
- Departemen Pendidikan Nasional, Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdiknas, 2012.
- Eka Puji Listiyani, Upaya Guru dalam Mengembangkan kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Balok di Raudhatul Athfal Harapan Buda Lampung. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2016. Dipublikasikan
- Ensiklo, Keuntungan bermain balok, (<http://ensiklo.com> 2015 09 21), diakses Tanggal 21 Desember 2017 pukul 14.45 WIB
- Ifkina Kamalia Rizqi, Hadits Tentang Media Pembelajaran, (rimelnzqi, 2012) vol. 4
- Johni Dimiyati, Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Maimunah Hasan, Pendidikan Anak Usia Dini. Jogjakarta: Diva Press, 2011.

Martha Sulistyningtyas, Hubungan antar Akiivitsa Bermain Balok dengan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cendikta Lampung. Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandar Lampung. 2016. Dipublikasikan.

Riduwan, Metode dan Teknik Menyusun Tesis. Bandung: Alfabeta, 2010.

Siti Aisyah, Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas, 2009.

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung : Alfabet, 2010.

Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : PT. Buki Aksara, 2003.

Yuliani Nurani Sujiono, Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta : Universitas Terbuka, 2006.

Zainal Aqib, Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Bandung: Nuansa Aulia, 2011.

LAMPIRAN







Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Penilaian Harian	*	**	***	****
3.15 4.15	➤ Menyusun balok membentuk kebun apotek hidup				
3.10 4.10	➤ Memberi nama bangunan yang telah dibuat ➤ Menonton film tentang tanaman obat				
3.5 4.5	➤ Menghitung dan menulis jumlah balok yang telah digunakan				
3.3 4.3	➤ Memindahkan balok sesuai warna				

Kramatmulya, 07 Februari 2018

Mengetahui,
Kepala TK Tunas Bangsa

Guru Kelas

ETI JUHAETI, M.Pd
NIP. 19720426 200212 2 002

SOLEKHAH

DATA NILAI PRETEST KELOMPOK B

No Urut Absen Anak	BUTIR INSTRUMEN														Jumlah	Skor (Jumlah benar/56 X 100)	Pembulatan Skor
	BB			MB				BSH			BSB						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	25	25
2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	17	30,35	30
3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	17	30,35	30
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	25	25
5	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	18	32,14	32
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	25	25
7	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	20	35,71	36
8	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	20	35,71	36
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	25	25
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	25	25
11	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	19	33,92	34
12	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	19	33,92	34
13	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	21	37,5	38
JUMLAH															221		395

b. Urutan Data Pretest Kelompok B

No	No Responden	Nama Responden	Nilai
1.	1	AKMAL ALMAHENDRA	25
2.	4	ALYA PUTRI PRASETYA	25
3.	6	DELICA PERMATA SARI	25
4.	9	DONY NUGRAHA	25
5.	10	IRDAN MUHAMMAD GIBRAN	25
6.	2	KEANU AL GHIFARI	30
7.	3	LIYA RIZKY ROHIMI	30
8.	5	MACHESWARA SALMAN E.	32
9.	11	MUHAMMAD FADLAN N.	34
10.	12	NADIRA VISTA OKTRIA	34
11.	7	NAJWA MEYFRIDA	36
12.	8	SYAFA FADHILATUL HUSNA	36
13.	13	ZIDNI ILMAN HAYYAN	38

Cara Perhitungan Nilai Skor

Dalam menghitung skor anak, maka cara yang dilakukan adalah dengan menggunakan rumus skor ideal, dimana:

1. Skor ideal = jumlah indikator X 4 (nilai tertinggi tes perbuatan anak) Dalam penelitian ini ada 14 indikator maka skor ideal = $14 \times 4 = 56$
2. Hitung jumlah seluruh nilai tes perbuatan anak,
3. Skor Nilai = $\frac{\text{Hasil jumlah keseluruhan indikator}}{\text{Skor ideal}} \times 100$

Contoh jumlah seluruh nilai perbuatan anak 25,

maka skor nilai = $25/56 \times 100 = 44,64$

4. Nilai skor anak diperoleh dari hasil pembulatan skore nilai.
Contoh skore nilai = 44,64, maka Nilai skore anak = 45

PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Nama Anak :

Kelompok : B

No	Aspek yang dikembangkan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyebutkan nama dasar bangun atau balok (persegi, segitiga, lingkaran, persegi panjang)	√			
2.	Mengenal bentuk bangunan dengan menghubungkan satu benda dengan benda lain (lingkaran=bola, buku=persegi, buku gambar=persegi panjang)	√			
3.	Menghubungkan atau menjodohkan nama benda dengan tulisan sederhana menggunakan berbagai macam permainan	√			
4.	Menyebutkan benda-benda di sekitarnya	√			
5.	Mengenal berbagai macam ukuran	√			
6.	Menyebutkan dan membedakan ukuran (besar-kecil, tebal-tipis)	√			
7.	Megurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya	√			
8.	Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran	√			
9.	Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis (bola=kelereng, pensil=pulpen, buku gambar=tempat pensil)	√			
10.	Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi (buku=pensil, baju=celana)	√			
11.	Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC	√			
12.	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari "kurang dari, dan paling/ter"		√		
13.	Mengenal jumlah lebih banyak dan lebih sedikit	√			
14.	Mampu membuat bangunan dari balok sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas	√			

DATA NILAI POSTEST KELOMPOK B

No Urut Absen Anak	BUTIR INSTRUMEN														Jumlah	Skor (Jumlah benar/56 X 100)	Pembulatan Skor
	BB			MB				BSH			BSB						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
1	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	45	80,36	80
2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	49	87,5	88
3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	49	87,5	88
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	44	78,57	79
5	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	46	82,14	82
6	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	48	85,71	86
7	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	48	85,71	86
8	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	50	89,29	89
9	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	49	87,5	88
10	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	78,57	79
11	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	50	89,29	89
12	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	52	92,85	93
13	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	52	92,85	93
JUMLAH															626		1120

Hasil Analisis Deskriptif/Temuan Penelitian

c. Hasil Uji Normalitas Data

Sumber Data	χ^2 Hitung	χ^2 Tabel	Kriteria
<i>Pretest</i>	-14,76	5,99	Normal
<i>Posttest</i>	-25,34	5,99	Normal

d. Hasil Uji Homogenitas Data

Varians		F Hitung	F Tabel	Kriteria
<i>Varians Pretest</i>	20,42	0,94	2,00	Homogen
<i>Varians Posttest</i>	19,27			

e. Distribusi Frekuensi Untuk Menghitung Komparatif Berkorelasi

	Tidak Menggunakan (X1)	Menggunakan (X2)
Rata-rata	30,38	86,15
Simpanan Baku	4,52	4,39
Varians	20,42	19,27
Korelasi	0,68	

Urutan Data Pretest Kelompok B

No	No Responden	Nama Responden	Nilai
1.	1	AKMAL ALMAHENDRA	25
2.	4	DONY NUGRAHA	25
3.	6	KEANU AL GHIFARI	25
4.	9	MUHAMMAD FADLAN N.	25
5.	10	NADIRA VISTA OKTRIA	25
6.	2	ALYA PUTRI PRASETYA	30
7.	3	DELICA PERMATA SARI	30
8.	5	IRDAN MUHAMMAD GIBRAN	32
9.	11	NAJWA MEYFRIDA	34
10.	12	MACHESWARA SALMAN E.	34
11.	7	LIYA RIZKY ROHIMI	36
12.	8	SYAFA FADHILATUL HUSNA	36
13.	13	ZIDNI ILMAN HAYYAN	38

Urutan Data Postest Kelompok B

No	No Responden	Nama Responden	Nilai
1.	4	DONY NUGRAHA	79
2.	10	NADIRA VISTA OKTRIA	79
3.	1	AKMAL ALMAHENDRA	80
4.	5	IRDAN MUHAMMAD GIBRAN	82
5.	6	KEANU AL GHIFARI	86
6.	7	LIYA RIZKY ROHIMI	86
7.	2	ALYA PUTRI PRASETYA	88
8.	3	DELICA PERMATA SARI	88
9.	9	MUHAMMAD FADLAN N.	88
10.	8	MACHESWARA SALMAN E.	89
11.	11	NAJWA MEYFRIDA	89
12.	12	SYAFA FADHILATUL HUSNA	93
13.	13	ZIDNI ILMAN HAYYAN	93

Cara Perhitungan Nilai Skor

Dalam menghitung skor anak, maka cara yang dilakukan adalah dengan menggunakan rumus skor ideal, dimana:

5. Skor ideal = jumlah indikator X 4 (nilai tertinggi tes perbuatan anak) Dalam penelitian ini ada 14 indikator maka skor ideal = $14 \times 4 = 56$

6. Hitung jumlah seluruh nilai tes perbuatan anak,

7. Skor Nilai = $\frac{\text{Hasil jumlah keseluruhan indikator}}{\text{Skor ideal}} \times 100$

Contoh jumlah seluruh nilai perbuatan anak 25,

maka skor nilai = $25/56 \times 100 = 44,64$

8. Nilai skor anak diperoleh dari hasil pembulatan skore nilai.

Contoh skore nilai = 44,64, maka Nilai skore anak = 45

PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Nama Anak :

Kelompok : B

No	Aspek yang dikembangkan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyebutkan nama dasar bangun atau balok (persegi, segitiga, lingkaran, persegi panjang)				
2.	Mengenal bentuk bangunan dengan menghubungkan satu benda dengan benda lain (lingkaran=bola, buku=persegi, buku gambar=persegi panjang)				
3.	Menghubungkan atau menjodohkan nama benda dengan tulisan sederhana menggunakan berbagai macam permainan				
4.	Menyebutkan benda-benda di sekitarnya				
5.	Mengenal berbagai macam ukuran				
6.	Menyebutkan dan membedakan ukuran (besar-kecil, tebal-tipis)				
7.	Megurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya				
8.	Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran				
9.	Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis (bola=kelereng, pensil=pulpen, buku gambar=tempat pensil)				
10.	Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi (buku=pensil, baju=celana)				
11.	Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC				
12.	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari "kurang dari, dan paling/ter"				
13.	Mengenal jumlah lebih banyak dan lebih sedikit				
14.	Mampu membuat bangunan dari balok sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK TUNAS BANGSA KRAMAT MULYA





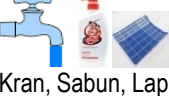

Hari / Tanggal : Rabu, 07 Februari 2018

Sentra : Balok & IT

Kelompok : B3

Tema / Sub Tema : Tanaman Obat / Jeruk Nipis

Muatan Materi	Kegiatan Pembelajaran	Langkah -Langkah Pembelajaran	Alat & Media	Penilaian					
				Kompetensi Dasar	BB	MB	BSH	BSB	Ket
	Pembukaan (40 Menit)								
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membaca ikrar dapat melakukan pembiasaan yang positif ➤ Dapat melakukan pembiasaan- pembiasaan yang positif dan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • SOP pembukaan • Baris di halaman • Salam , Do'a , Absen • Apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak berbaris rapih di halaman - Guru memimpin didepan - Anak mengucapkan salam , membaca ikrar & tata tertib sekolah - Anak membaca taawud , do'a- do'a surat pendek 	Guru & Anak  TK Tunas Bangsa  Buku-Buku Do'a	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan- Nya 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari- hari untuk melatih kedisiplinan					
	Kegiatan sentra (80 menit)								
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dapat memecahkan masalah ➤ Mampu menyusun balok ➤ Mampu menulis nama bangunan ➤ Mampu menyimak dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab & bercakap – cakap tentang buah jeruk nipis & manfaatnya • Menyusun balok dengan bentuk kebun apotik hidup • Memberi nama bangunan yang telah dibuat • Menonton film tentang 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tentang manfaat tanaman obat jeruk nipis - Guru mengarahkan anak untuk menyusun balok bentuk kebun apotik hidup - Guru mengarahkan anak untuk memberi nama pada bangunan yang telah dibuat - Guru menyiapkan media 	 Tanaman jeruk nipis  Balok kayu  Pensil Kertas	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 3.15 Mengenal berbagai karya 4.15 Dan aktivitas seni 3.10 Memahami Bahasa Reseptif 4.10 (Menyimak & membaca)					

<p>membaca apa yang ditonton</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu memindahkan balok sesuai warnanya ➤ Mampu menghitung jumlah balok yang telah digunakan ➤ Mampu bertanggung jawab ➤ Mampu mengucapkan kalimat pendek 	<p>tanaman obat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memindahkan balok kedalam keranjang sesuai dengan warnanya • Menghitung & menulis jumlah balok yang sudah digunakan • Merapihkan kembali balok yang sudah digunakan • menceritakan kembali apa yang telah dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyiapkan media, balok & keranjang - Guru mengarahkan anak untuk menulis jumlah balok yang sudah digunakan - Guru mengarahkan anak – anak untuk merapihkan kembali balok yang sudah digunakan - Anak menceritakan kembali apa yang telah dibuat 	 <p>Laptop</p>  <p>Balok kayu, Keranjang</p>  <p>Balok</p>  <p>Loker dan balok</p> <p>Guru dan Anak</p>	<p>3.3 Menggunakan anggota tubuh untuk</p> <p>4.3 pengembangan motorik Kasar& halus</p> <p>3.5 Mengetahui cara Memecahkan</p> <p>4.5 Masalah sehari – hari & Berperilaku kreatif</p> <p>2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab</p> <p>3.11.4.11 Memahami bahasa ekspresif</p>					
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dapat melakukan pembiasaan yang positif & baik ➤ Dapat melakukan pembiasaan yang positif & baik ➤ Mampu bersosialisasi dengan temannya 	<p>Istirahat Makan (40 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Do'a sebelum & sesudah makan • Makan • Bermain diluar 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyarankan anak untuk mencuci tangan & pakai sabun , sabar menunggu giliran - Anak mengambil makanan & minuman sambil duduk membaca do'a sebelum dan setelah makan - Anak – anak bermain bebas diluar 	 <p>Kran, Sabun, Lap</p>  <p>Botol minum tepak nasi</p>	<p>2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat</p> <p>2.10 Memiliki perilaku yang Mencerminkan sikap Menghargai & toleran Terhadap orang lain</p> <p>3.13 4.13 Mengenal emosi diri dan orang lain</p>					



Mainan

Penutup (30 menit)										
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu menggunakan kalimat pendek ➤ Mampu melakukan pembiasaan - pembiasaan Yang positif & baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi • Do'a mau pulang • Salam • Pulang 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini & memberikan arahan sikap baik & tidak baik saat kegiatan dilaksanakan - Anak – anak membaca do'a naik kendaraan , do'a kedua orang tua , do'a keselamatan , surat aduha , Al – Ashr - Anak – anak mengucapkan salam & pulang 	<p>Guru dan Anak</p> <p>Guru dan Anak</p>	<p>3.10 4.10 Menunjukkan kemampuan Berbahasa Reseptip (Menyimak & Membaca)</p> <p>1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui ciptaan-Nya .</p>						

Kramatmulya, 07 Februari 2018

Mengetahui,
Kepala TK Tunas Bangsa

Guru Kelas

ETI JUHAETI, M.Pd
NIP : 19720426 200212 2002

SOLEKHAH

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
TK TUNAS BANGSA**

TAHUN PELAJARAN : 2017/2018
KELOMPOK : B
TEMA/SUBTEMA : TANAMAN/TANAMAN OBAT
MINGGU KE : 3

SENTRA AGAMA

(Kunyit)

KD: 1.1, 2.6, 2.2, 3.10-4.10, 3.5-4.5, 3.3-4.3, 3.15-4.15, 2.1,4.10

1. Praktek sholat dhuha
2. Tanya jawab tentang kunyit
3. Mengelompokkan kunyit ke dalam mangkuk sesuai angka Arab
4. Membentuk huruf hijaiyah dari kunyit
5. Mencap gambar kunyit dengan kunyit
6. Menebalkan huruf hijaiyah dari kata **القرآن**

SENTRA BALOK

(Jeruk Nipis)

KD: 1.1, 2.1, 2.2, 2.6, 2.10, 2.12, 3.3-4.3, 3.5-4.5, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.13-4.13, 3.15-4.15

1. Tanya jawab tentang tanaman obat jeruk nipis
2. Menonton film tentang tanaman obat
3. Menyusun balok membentuk kebun apotek hidup
4. Memberi nama bangunan yang telah dibuat
5. Menghitung dan mmenulis jumlah balok yang telah digunakan
6. Merapihkan kembali balok pada tempatnya
7. Menceritakan kembali

SENTRA BERMAIN PERAN

(Jahe)

KD: 1.1, 2.6, 2.9, 3.9-4.9, 3.3-4.3, 3.4-4.4, 2.13, 3.13-4.13, 2.12, 3.6-4.6, 2.1, 2.10, 3.10-4.10

1. Berdiskusi tentang tanaman jahe dan manfaatnya
2. Menyebutkan ciptaan Tuhan
3. Menceritakan cara membuat wedang jahe
4. Mencium dan merasakan tanaman jahe
5. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat wedang jahe
6. Penjual wedang jahe
7. Pembeli wedang jahe Rp.4000,-
8. Menempel dan menyusun huruf menjadi kata "jahe"

SENTRA PERSIAPAN

(Daun Sirih)

KD: 1.1, 2.6, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.3-4.3, 3.12-4.12, 2.1, 2.10,4.10

1. Bercakap-cakap tentang daun sirih
2. Lomba mengambildaun sirih lalu dihitung dan dituliskan jumlahnya
3. Menebalkan kata daun sirih
4. Menghubungkan angka ke gambar sesuai jumlah
5. Mewarnai huruf vokal pada kata "daun sirih"
6. Mengelompokkan daun

**SENTRA KREATIVITAS
DAN BAHAN ALAM**

(Kersen)

KD: 1.1, 2.1, 2.3, 2.6, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.11-4.11, 3.15-4.15

1. Tanya jawab tentang tanya jawab nama lain dan manfaat buah kersen
2. Menjiplak daun kersen dan membedakan besar kecil
3. Spray painting
4. Memindahkan buah kersen dan menghitungnya
5. Kolase daun kersen

BIODATA PENULIS



Nama : **SOLEKHAH**

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal Lahir : Cirebon, 12 Juli 1973

Status : Kawin

Alamat : Dusun Pahing RT. 009 RW. 003
Desa Kondangsari Kecamatan Beber
Kabupaten Cirebon 45172

Pendidikan

1980 – 1986 : Sekolah Dasar Negeri Karangparis

1986 – 1989 : Sekolah Menengah Pertama Negeri Trusmi

1989 – 1992 : Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Beber

2014 – Sekarang S-1 PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon