**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Bermain balok adalah hal yang menyenangkan bagi anak, terungkap dalam berbagi bentuk aktivitas saat anak sedang bermain. Moantolalu (2005:1.2) mengemukakan bahwa “bermain merupakan dunia anak. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang di lihat”. Bermain bagi anak dapat berupa bergerak seperti berlari, melempar bola, memanjat, atau kegiatan berpikir, seperti menyusun balok atau mengingat kata-kata sebuah lagu dan bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin, atau tanah liat.

Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan inteletual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak–anak. Bermain merupakan kesempatan anak untuk mengeskplorasi mengadakan penelitian–penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak untuk berkreasi. Bermain mempunyai arti memberi kesempatan kepada anak untuk meningkatkan potensi-potensi yang ada pada diri anak dan memanfaatkan objek-objek yang diikat dengannya sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Khususnya dalam bermain balok, anak dapat meningkatkan motorik kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas. Melalui kegiatan bermain ini pula, bagi anak berguna untuk menjelajahi dunianya, dan meningkatkan kompetensinya dalam usaha mengatasi dunianya dan meningkatkan kreativitas anak. Fungsi bermain balok bagi anak dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, akan sangat membantu kemampuan Kognitif khususnya, dimana dalam bermain balok anak dapat meningkatkan kemampuan anak untuk membangun.

1

Di Taman Kanak-kanak ABA Cakkela Kecamatan Kahu Kabupaten Bone sendiri, permainan balok adalah merupakan suatu keharusan, karena permainan balok ini dianggap sangat urgen terutama terhadap peningkatan kognitif anak. Dalam artian bahwa dengan adanya permainan balok di TK ini dapat meningkatkan kognitif anak itu sendiri, melatih kreatifitas seni anak dalam membentuk suatu bangunan, mulai dari yang paling sederhana sampai menjadi suatu bangunan yang cukup rumit. Diharapkan dengan bermain balok, anak-anak menemukan kesenangan, kegembiraan bermain bersama temannya, meningkatnya semangatnya dalam bermain sehingga anak-anak merasa puas dengan permainan tersebut.

Berdasarkan survey awal yang di lakukan di Taman Kanak-kanak ABA Cakkela Kecamatan Kahu Kabupaten Bone pada hari Rabu, tanggal 17 September 2014 di dapatkan data bahwa kemampuan mengenal konsep ukuran dan bentuk anak masih perlu di kembangkan. Hal ini dapat dilihat dari kelompok A yang berjumlah 16 anak, masih ada 9 atau 56 % anak yang belum mengenal bentuk, konsep urutan kecil dan banyak sedikit. Hal ini dapat dilihat anak masih kebingungan dalam menentukan bentuk dan konsep kecil besar, anak belum mampu mengenal bentuk geometri yaitu bentuk lingkaran segitiga dan segiempat.

Berdasarkan fenomena tersebut di atas, maka penelitian ini bermaksud mengkaji secara mendalam penerapan kegiatan bermain balok dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep ukuran dan bentuk pada anak TK ABA Cakkela Kecamatan Kahu Kabupaten Bone kelas.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu ”bagaimanakah penerapan bermain balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal mengenal konsep ukuran dan bentuk di TK ABA Cakkela Kecamatan Kahu Kabupaten Bone”?

1. **Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui penerapan bermain balok dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal mengenal konsep ukuran dan bentuk anak di TK ABA Cakkela Kecamatan Kahu Kabupaten Bone.

1. **Manfaat Hasil Penelitian**
	* + 1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi akademisi/lembaga pendidikan, dapat menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang pendidikan dan psikologi.
3. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan meningkatkan teori-teori yang berkaitan dengan pengembangan kognitif anak
	* + 1. **Manfaat Praktis**
4. Diharapkan bagi pihak orang tua untuk dapat mengetahui fungsi penerapan bermain balok.
5. Bagi guru/pendidik, diharapkan keterlibatan aktif dalam menerapkan setiap bentuk permainan, termasuk permainan balok sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep kognitif anak**.**

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
	* 1. **Pengertian Bermain Balok dan Manfaatnya**

Bermain balok adalah merupakan salah satu permainan aktif, dimana dalam permainan ini adalah permainan yang dirancang khusus untuk bermain balok, diutamakan untuk anak usia 3-6 tahun. Bermain balok membantu meningkatkan potensi kecerdasan logika matematika dan sains, juga dapat memecahkan masalahnya serta kestabilan perkembangan emosinya.

Menurut Piaget dan Vygotsky, MIT (Sudono, 2006: 125) bahwa “untuk lebih meningkatkan pengertian dan memperkaya permainan balok dapat dimotivasi dengan beragam cara bermain balok”.

Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia batita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan baloknya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya. Sedangkan untuk anak usia balita, mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya.

Balok adalah peralatan standar yang harus ada dalam ruang kelas anak usia dini dan sangat penting untuk mengimplementasikan kurikulum yang kreatif. *Hollow Block* (balok berongga) sangat ideal bagi anak untuk melakukan permainan dramatis. Dalam waktu yang singkat balok yang besar ini dapat menjadi sebuah boneka, rumah, bis, atau pemadam kebakaran. Unit Block (balok-balok kecil dengan berbagai bentuk atau kita sebut balok satuan) dapat memberikan kegiatan belajar yang sehat yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika, ilmu pengetahuan, geometri, studi sosial dan banyak lagi. Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ).

5

Dalam bermain balok, balok-balok kayu atau plastik merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk membuat berbagai kontruksi. Alat-alat bermain balok memang mahal harganya dan membutuhkan banyak tempat, namun hasil bermain balok sangat berharga. Melalui bermain dengan balok, anak-anak mendapat kesempatan melatih kerjasama mata, tangan serta koordinasi fisik. Anak juga belajar konsep matematika. Dengan balok anak dapat berbuat sesuatu, misalnya membuat menara, mobil-mobilan, jembatan, rumah-rumahan dan sebagainya.Mereka juga dapat mengangkat, menumpuk, mengelompokkan, menggabungkan balok-balok tersebut untuk bermain dan lain-lain.

Permainan balok tersebut sangat penting bagi perkembangan anak di berbagai bidang termasuk bahasa, kemampuan sosial, pengetahuan, matematika, kemampuan motorik dan kemampuan dalam pembelajaran sosialnya. Di pusat permainan balok, anak-anak bermain baik sendiri-sendiri maupun secara berkelompok menggunakan balok dengan berbagai bentuk serta ukuran. Secara alami anak-anak dipancing untuk datang ke tempat ini karena sangat aktif, menyenangkan dan kreatif.

Pusat permainan balok tersebut membiarkan anak-anak membangun bangunan-bangunan, mempelajari tentang ketinggian dan masa, mengenali bentuk, bekerjasama, meningkatkan koordinasi mata-tangan dan belajar bagaimana membersihkan dan menyimpan segala sesuatunya kembali.

Manfaat dari bermain balok (Yulia, 2005) antara lain:

1) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, 2) Mengenalkan konsep dasar matematika, 3) Merangsang kreativitas dan imajinasi anak, 4) Meningkatkan 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.

Permainan ini juga meningkatkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

* + 1. **Keuntungan Bermain Balok**

Dalam dokumen Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini berjudul ”Main Pembangunan” yang merupakan bahan pelatihan ”Lebih Jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran”, halaman 3, dapat kita temukan pendapat Reifel (1984), Phelps dan Hanline (Masitoh, 2006:12) mengenai keuntungan main balok, yaitu sebagai berikut:

a) Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya, b) Kemampuan berkomunikasi, c) Kekuatan dan koordinasi motorik kasar dan halus, d) Konsep matematika dan geometri, e) Meningkatkan pemikiran simbolik, f) Pengetahuan pemetaan, g) Keterampilan membedakan penglihatan

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

* + - 1. Keterampilan berhubungan dengan teman sebaya

Sudut/sentra balok adalah tempat anak bermain bersama dan berbagi pengalaman. Ide seorang anak tentang bagaimana membangun ”kebun binatang” mungkin berbeda dengan ide anak lainnya, tapi anak belajar menghargai sudut pandang yang berbeda dan mereka saling belajar satu sama lain. Pada saat mereka membuat bangunan bersama, mereka memecahkan masalah bersama dan belajar manfaat bekerja sama.

* + - 1. Kemampuan berkomunikasi

Komunikasi diperlukan oleh anak manakala ia ingin menyatakan pendapat atau keinginannya tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang sedang dibuatnya, kepada teman bermainnya atau kepada pendidik. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan berbahasa anak khususnya bahasa lisan.

* + - 1. Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar

Balok adalah alat bermain yang berguna untuk pengembangan fisik anak. Anak menggunakan otot besar untuk memindahkan balok. Pada saat mereka secara berhati-hati menempatkan balok untuk membentuk sebuah jembatan atau bentuk tertentu, mereka menggunakan otot kecil, yang sangat penting untuk perkembangan menulis.

* + - 1. Konsep matematika dan geometri

Oleh karena balok diciptakan dalam bentuk matematis, maka anak yang memainkannya dilatih memiliki pengertian konkret dari konsep-konsep penting dalam berpikir logis. Mereka belajar ukuran, bentuk, jumlah, urutan, lokasi, panjang dan berat pada saat mereka membangun dan merapikan balok.

* + - 1. Meningkatkan pemikiran simbolik

Membangun balok sangat penting bagi kemampuan Kognitif anak. Sejak anak-anak mempunyai pengalaman dengan dunia sekelilingnya, mereka merekam gambaran dalam pikirannya tentang apa yang mereka lihat. Bermain dengan balok memberi mereka kesempatan untuk menciptakan kembali bentuk yang mereka ingat dalam bentuk konkret. Kemampuan merealisasikan bayangan tentang apa yang pernah dilihatnya merupakan kemampuan penting yang diperlukan anak untuk berpikir abstrak.

Biasanya kreasi bangunan yang dibuat anak mirip dengan suatu bangunan yang pernah disaksikannya sehingga ia mulai menamai bentuk yang dibangunnya, seperti rumah, jalan, jembatan.

* + - 1. Pengetahuan pemetaan

Pada waktu anak membuat bangunan rumah maka ia harus menetapkan letak ruang tamu, kamar tidur, dapur atau pada saat ia membangun suatu apartemen yang besar, ia harus menentukan dimana letak lobi atau bagaimana bentuk setiap lantai. Ini semua memberikan pengetahuan pemetaan kepada anak.

* + - 1. Keterampilan membedakan penglihatan

Bentuk dan ukuran balok yang bermacam-macam membuat anak harus memilih mana yang paling cocok untuk diletakkan pada bangunan yang akan atau sedang dibuatnya. Untuk itu, anak harus memperhatikan baik-baik bentuk dan ukuran balok. Keadaan ini akan melatih keterampilan anak dalam membedakan penglihatannya.

* + 1. **Dampak Permainan Balok pada Daerah Perkembangan**

Adapun dampak-dampak permainan balok pada daerah perkembangan, Anonim (1997: 198) adalah “perkembangan bahasa, perkembangan keterampilan sosial, perkembangan pengetahuan dan kemampuan matematika, perkembangan motorik dan perkembangan kemampuan pembelajaran sosial.”

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Perkembangan bahasa

Bahasa dapat dikembangkan melalui permainan dengan balok. Ini bisa dilakukan dengan cara membangun bangunan, memberinya nama dan membahas tentang apa yang telah dibangun dan menjelaskan mengenai bentuk serta ukuran dari balok tersebut, membahas dan merencanakan pembuatan bangunan dengan anak-anak lain, mendikte sebuah narasi tentang bangunan tersebut, mendengarkan cerita dari buku yang berhubungan dengan kegiatan bangunan tersebut dan mendapatkan perbendaharaan kata-kata perbandingan seperti “sama” dan “beda” dan “panjang” dan “pendek”. Anak-anak kemudian memberi label dan memberi tanda di bangunan mereka sebagai usaha awal fungsi menulis.

1. Perkembangan keterampilan sosial

Anak-anak meningkatkan kemampuan sosialnya sambil bermain dengan balok. Ini terjadi ketika mereka menggunakan balok bersamaan dengan anak-anak yang lain, melihat apa yang telah dilakukan anak-anak yang lain dan menirunya, membangun bersama anak-anak yang lain, beradu pendapat dan juga berpendapat sama dengan anak yang lain, membagi perencanaan dan pembangunan, menggunakan bangunan tersebut bersama dan membiarkan anak-anak lain menggunakan apa yang telah ia bangun dan ikut serta dalam drama peran yang berpusat di bangunan tersebut. Mereka belajar menghargai usaha anak-anak yang lain. Mereka meningkatkan rasa kompetensi sejalan dengan tercapainya tujuan-tujuan pribadinya. Mereka merasakan kepuasan selagi bermain bersama.

1. Perkembangan pengetahuan dan kemampuan matematika

Dengan kegiatan bermain balok anak dapat mengenal bentuk sehingga anak dapat menggunakan berbagai balok untuk menelusuri konsep-konsep, menurut Anonim (1997: 201) sebagai berikut:

a) Ukuran, bentuk, masa, tinggi, isi, ruang, arah, pola dan pemetaan, b) pengamatan, penggolongan, pengurutan dan peramalan, c) penggunaan yang berbeda untuk tujuan yang sama (contohnya meletakkan sebuah kotak tegak lurus atau mendatar), d) keseimbangan, e) pengukuran dan penghitungan, f) persamaan dan perbedaan, g) persamaan, ekivalen (dua blok kotak sama dengan satu kotak ganda), h) pemesanan atas dasar ukuran dan bentuk, i) pemecahan masalah, j) pemikiran yang imajinatif dan kreatif, k) stabilitas, gaya tarik bumi, interaksi gaya serta asal-muasal bahan, l) coba-coba

1. Perkembangan motorik

Bermain dengan balok ikut meningkatkan otot-otot besar maupun kecil.Anak-anak belajar mengendalikan kotak dengan berbagai jenis ukuran dan masa, menyeimbangkan benda-benda dan menggunakan kemampuan motorik mereka. Mereka juga belajar untuk bisa bekerja di tempat fisik yang diinginkan. Mereka meningkatkan koordinasi mata tangan serta ketepatan. Kemampuan manual disempurnakan sejalan dengan kegiatan mereka seperti mengangkat, menahan, dan memuat bagian-bagian. Persepsi visual diperkuat sebagaimana mereka menilai keseimbangan.

1. Perkembangan kemampuan pembelajaran sosial

Anak-anak bisa mempelajari lingkungannya dengan cara membangun model lingkungannya. Dengan mengetahui lebih banyak lagi tentang balok tersebut adalah cara yang cocok untuk mempelajari tentang kayu, bagaimana kotak tersebut dibuat dan kenapa pengukuran standar sangat penting. Tingkat kemandirian orang dapat dijelajahi dan sekaligus juga orang-orangnya dan pekerjaannya. Pertanyaan-pertanyaan seperti bagaimana orang-orang membuat gedung-gendungnya bisa dipelajari.

* + 1. **Langkah-langkah kegiatan bermain balok**

Pilihlah sebuah tempat yang jauh dari tempat-tempat sibuk lainnya di dalam kantor. Balok harus berada di tempat yang aman, dimana tidak akan tersenggol oleh anak-anak yang berpindah dari bagian rungan yang satu ke bagian ruangan yang lain. Pusat balok sebaiknya tidak digunakaan untuk kegiatan-kegiatan yang lain, agar struktur bangunan bisa bertahan lama dari hari ke hari.

Karena sebagian besar pekerjaan dilakukan di lantai, maka sebaiknya lantai diberi alas. Karpet akan bisa mengurangi tingkat kebisingan dan menjadi tempat yang nyaman buat anak-anak. Kegiatan-kegiatan di pusat kotak sering memakai drama peran dan bisa difokuskan untuk memerankan peran anggota keluarga. Karena alasan ini dan karena juga tingkat kegiatan dari pusat-pusat kegiatan ini, maka disarankan agar pusat kotak tersebut berada dekat dengan pusat drama peran

Langkah langkah bermain balok menurut Muliawan (1997:23)

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak

Langkah awal yang dilakukan guru dalam membelajarkan anak guna pengembangan kognitif bidang geometri adalah guru menjelaskan materi pelajaran geometri lalu memperlihatkan dan memajangkan balok yang digunakan dalam pelajaran tersebut.

1. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran dan warna balok yang di perlihatkan

Langkah berikutnya, guru menyebut balok yang diperlihatkn di Taman Kanak-kanak tersebut lalu meminta anak untuk ikut menyebutkannya

1. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok

Guru menyajikan materi pelajaran bidang geometri dengan mengarahkan dan membimbing anak untuk menggunakan balok secara kelompok.

1. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok

Selanjutnya guru mengamti sejauh mana anak dapat menggunakan balok dalam pengembangan kognitif anak.

Jumlah kotak, variasi bentuk kotak dan jumlah ruangan yang dibutuhkan akan bervariasi tergantung pada usia anak di dalam kelas. Balok yang besar, bolong, silinder, panjang setengah lingkaran dan segitiga semuanya digunakan untuk membangun bangunan-bangunan yang besar. Kotak karton juga bisa digunakan karena ringan dan lebih mudah bagi beberapa anak untuk digunakan. Kotak kayu bisa digabungkan dengan kotak karton guna memberi efek yang menarik.

Unit balok biasanya tersedia di dalam kelas.Ukurannya kecil dan bisa digunakan dimana saja baik di lantai maupun diatas meja. Dan bisa juga digunakan bersamaan dengan balok yang lebih besar. Contohnya, sekelompok anak-anak mungkin bisa membangun sebuah istana dengan kotak yang besar dan membuat hiasan-hiasan dengan menggunakan kotak kecil.

Balok tersebut dipajang di rak terbuka dengan ketinggian yang cocok untuk anak-anak agar anak-anak bisa menjangkaunya dengan mudah. Kotak-kotak dengan ukuran serta bentuk yang sama sebaiknya dikelompokkan menjadi satu. Rak kotak juga sebaiknya ditandai agar anak-anak bisa mengetahui dimana mencari dan menyimpan kembali balok tersebut. Untuk melakukan ini, sebuah tanda yang seukuran dan sebentuk dengan kotak tersebut ditempelkan pada bagian belakang rak, atau sebuah gambar dengan ukuran dan bentuk yang sama dengan kotak ditempelkan di bagian ujung depan rak. Lebih disarankan untuk menggunakan metode yang pertama.

* + 1. **Pengertian Kemampuan Kognitif.**

Kemampuan kognitif anak menurut Patmonodewo (2002:1.37) mengemukakan bahwa: “kemampuan Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian. kognitif seringkali artikan sebagai kecerdasan atau cara berpikir”.

Jean Piaget merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase kemampuan Kognitif. Teori inidi bangun berdasarkan dua pandang, yaitu aliran structural (*structuralisme*) dan aliran konstruksif (*contructivisim*). (Winda 2008:138).

* 1. Aliran *structural* yang di warnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangan tentang intelegensi atau kecerdasan seorang anak manusia berkembang melalui serangkaian tahapan perkembangan yang di tandai oleh perkembangan struktur kualitas kognitif.
	2. Aliran konstruksif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa seseorang anak manusia membangun kemampuan mengenal konsep ukuran dan bentuk melalui interaksi dengan dunia sekitarnya.

Kemampuan Kognitif pada anak Taman Kanak-kanak ternyata tidak sama dengan kemampuan Kognitif orang dewasa, hal tersebut dapat di lihat dari model kemampuan Kognitif Jean Piaget dalam teorinya mengenai kemampuan Kognitif ialah “anak ternyata bukan merupakan miniatur orang dewasa dan cara berpikir anak-anak tidak sama dengan cara berpikir orang dewasa”.

Kemampuan Kognitif Jean Piaget dalam tulisan Sujiono (2004:4.1) tersebut terdiri dari empat aspek,yakni:

* + - 1. Kematangan, merupakan pengembangan dari susunan syaraf misalnya kemampuan untuk melihat dan mendengar di sebabkan oleh kematangan yang sudah di capai oleh susunan syaraf yang bersangkutan.
			2. Pengalaman, merupakan hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkarannya, dengan dunianya.
			3. Transmisi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang di peroleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial seperti cara pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang di berikan kepada anak.
			4. *Ekuilibrasi*, yaitu adanya kemampuan untuk mengatur dalam diri anak agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Piaget dalam tulisan Sujiono (2004:18), mengemukakan sistem pengaturan dalam dua faktor,yaitu:

1. Skema, yaitu semua perkembangan skema ini bersifat universal bagi seluruh umat manusia sehingga implikasinya bagi pendidikan, adalah bahwa kita tidak dapat mengajarkan sesuatu pada seseorang bila belum ada kesiapan (resdiness) yang menunjukkan pada kematangannya.
2. Adaptasi, dibagi menjadi 2 proses yang saling mengisi, yakni:
	1. Asimilasi.

Piaget menyebutkan asimilasi, secara khusus pengasimilasian sebuah objek baru ke dalam skema baru, misalnya

1. Bayi akan meraih, memegang, melihat dan mungkin menggoyang-goyangkan sebuah boneka yang terletak di depannya.
2. Gerakan mengisap ibu jari, seorang bayi sama dengan gerakan mengisap ketika ia menyusu ibunya. bayi mengintegrasikan ibu jari terhadap struktur kognitif yang sudah ada,yaitu puting susu ibunya.
	1. Akomodasi

Pada akomodasi terjadi perubahan pada subjeknya agar dia bisa menyesuaikan terhadap objek yang ada di luar dirinya.

Aspek kognitif pada anak perlu di kembangkan sebab kecerdasan pada anak perlu di siapkan dan di rawat dengan baik hal di bawah ini adalah beberapa persyaratan yang harus dipenuhi agar kecerdasan dapat terawat dengan baik,yaitu:

1. Struktur saraf bagian harus cukup berkembang agar energy dapat mengalir ketingkat lebih tinggi.
2. Anak harus merasa aman secara fisik dan emosional.
3. Harus ada modal ntuk memberikan rangsangan yang wajar(Sujiono 2004:3.4)

Anak dapat di berikan kesempatan untuk meningkatkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang mereka buat,cerita yang mereka ungkapkan, serta hasil karya lainnya. Dalam usaha meningkatkan kualitas kemampuan Kognitif, di usahakan pendidikan dan latihan yang di tujukan pada latihan meneliti dan menemukan, yang memerukan berfungsinya kedua belahan otak.Semiawan (2002:3.4) mengemukakan bahwa:

Pembenahan otak dengan pengetahuan hafalan latihan ulangan, *drill* yang berlatihan, tidak sepenuhnya akan menunjukkan penanjakan kemampuan Kognitif bahkan akan menjadikan seseorang tidak berpikir kreatif,dan menjadikan kemampuan Kognitif mengarah terutama pada hasil (produk) berpikiryang konvergen.

Kemampuan mengenal konsep ukuran dan bentuk senantiasa berkembang dengan istilah intelek atau cerdas. Kemampuan mengenal konsep ukuran dan bentuk seseorang dapat berkembang di pengaruhi oleh dua faktor yaitu gen (pembawaan) dan lingkungan, gen merupakan faktor bawaan yang di bawa anak sejak lahir, di peroleh, di besarkan, diasuh, dan dididik sepanjang kehidupan mereka.

Howard Gardner (Winda, 2008:2.24-2.28) menyimpulkan bahwa anak di lahirkan membawa delapan jenis kecerdasan yang kemudian dan di kembangkan menjadi sembilan sebagai berikut:

1. Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupunlisan,dalam berbagai bentuk yang berbedah untuk meekspresikan gagasan-gagasannya. Contoh dalam menggunakan bahasa seperti menulis karangan membuat puisi dan menyusun kata-kata lainnya.
2. Kecerdasan logis matematis merupakan cara berpikir seseorang secara edukatif, berpikir menurut aturan logika, memahami, dan menganalisa pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir.
3. Kecerdasan visual spasial, merupakan kemampuan seseorang untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang.
4. Kecerdasan musikal merupakan kemampuan seseorang peka terhadap suara-suara non verbal yang berada dalam di lingkungan sekeliling dalam hal ini adalah nada dan ritual.
5. Kecerdasan kinestetis, merupakan kemampuan seseorang untuk secara aktif mengunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah.
6. Kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan dirinya sendiri, mereka cenderung mampu mengenali kekuatan maupun kelemahan yang ada pada dirinya.
7. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk terhadap perasaan orang lain.
8. Kecerdasan naturalistik merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap lingungan alam, seorang yang berada di lingkungan alam terbuka seperti pantai, gunung, cagar alam dan hutan.
9. Kecerdasan eksistensional merupakan kemampuan untuk menempatkan diri dalam lingkup kosmos terjauh dengan makna hidup makna kematian, nasib dunia, jasmani merupakan kejiwaan dan dengan makna pengalaman mendalam seperti cinta dan kesenian.

Dogde (Mutiah, 2010:31) mengemukakan bahwa tujuan pengembangan kognitif untuk anak usia prasekolah termaksud dalam anak 3-4 tahun adalah sebagai berikut:

1. Belajar dan memecahkan masalah

Anak di harapkan lebih fokus dalam memperoleh dan menggunakan informasi, sumber belajar dan penalaran.

1. Berpikir logis.

Anak di harapkan dapat mempertemukan dan memiliki pemahaman yang baik terhadap suatu informasi dengan membandingkan, membedakan, mengelompokkan, mengatur dan memahami pola-pola.

1. Berpikir menggunakan simbol

Anak diharapkan dapat menggunakan objek dengan suatu cara yang unik seperti menggunakan sapu sebagai kuda atau bangku sebagai mobil

Yusuf (2001:167) mengemukakan kemampuan Kognitif anak masa prasekolah sebagai berikut:

1. Mampu berpikir dengan mengunakan simbol
2. Berpikirnya masih di batasi oleh properti, mereka menyukai apa yang di lihatnya dan hanya berfokus pada suatu dimensi berpikir mereka terhadap satu objek dalam waktu yang sama cara berpikir mereka bersifat memusat.
3. Berpikir masih kaku, cara berpikirnya terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu tranformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri.
4. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu di mensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.

 Binet (Yusuf, 2001:169) menyatakan bahwa hakikat kognitif memiliki 3 sifat yaitu:

1. Kecerdasan untuk menetapkan dan mempertahankan memperjuangkan tujuan tertentu.
2. Kemampuan untuk mengadakan penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan tersebut.
3. Kemampuan untuk melakukan otokritik kemampuan berpikir dari kesalahan yang telah di buatnya (Sujiono, 2004:1.15).

Berdasarkan perkembangan konitif yang di tulis di atas terdapat juga faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan Kognitif di antaranya sebagai berikut:

1. Faktor hereditas/keturunan.

Schopenhauer( Sujiono: 2004:1.25) berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi–potensi tertentu yang tidak dapat di pengaruhi lingkungan, berdasarkan teorinya taraf intelegensi sudah di tentukan sejak anak di lahirkan, sejak faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya. pendapat ini pula di pertegas oleh loehlin, lindzey dan spuler yang berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau factor keturunan.

1. Faktor lingkungan

John locke berpendapat bahwa manusia di lahirkan sebenarnya suci tabularasa. tidak di pengaruhi oleh lingkungannya. dan perkembangan taraf inelegensi sangatlah di tentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang di perolehnya dari lingkungan hidupnya.

1. Kematangan

Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis usia kalender yang di pengaruhi oleh organ fisik maupun psikis dalam menjelaskan fungsinya.

1. Pembentukan.

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan itelegensi baik di sengaja maupun tidak di sengaja.

1. Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada satu tujuan dan menerapkan dorongan bagi pertumbuhan itu bakat di artikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu di kembangkan dan di latih agar dapat terwujud.

1. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir *divergen* menyebar yang berarti manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah (Sujiono 2004;1.25-1.27)

* + 1. **Tahapan kemampuan Kognitif**

Tahapan menurut Piaget anak usia Taman Kanak-Kanak berada pada tahapan di mana anak belum mengenal secara logis. Periode ini ditandai dengan kemampuan mengunakan suatu untuk mewakili suatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Tahap-Tahapan Kemampuan Kognitif Piaget dalam tulisan Sujiono (2004:15.5), secara skematis dapat di gambarkan sebagai berikut.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Masa** | **Umur** | **Karakteristik** |
| I | Sensori motor | 0-2 tahun | * Perkembangan skema melaui refleks. untuk mengetahui dunianya.
* Mencapai kemampuan dalam mempersepsikan ketepan dalam otak.
 |
| II | Pra operasional | 2-7 tahun | * Penggunaan simbol dan penyusun tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan.
 |
| III | Konkret oprasional | 7-11 tahun | * Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematik terhadap hal-hal atau objek –objek yang kongret
* Mencapai kemampuan mengkonservasikan
 |
| IV | Formal oprasional | 11-dewasa | * Mencapai kemampuan untuk berpikir sistematik terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.
 |

Keempat tahapan perkembangan di atas di jelaskan sebagai berikut:

1. Tahap sensori motor

Tahap ini bayi menggunakan kemampuan perasaan dan motor untuk memahami dunia. berawal dari refleks dan berakhir dengan kombinasi kompleks dari kemampuan sensori motor. Antara umur 1 dan 4 bulan, anak bekerja dengan reaksi pertama yang tak berjuang, hanya sebuah aksi dari anak yang menerima sebagai sebuah stimulasi dan meresponnya dengan aksi yang sama, dan terus menerus contohnya bayi mengisap jempolnya rasanya nyaman sehingga ia menghisap lagi. Antara empat dan dua belas bulan bayi memperlihatkan reaksi kedua yang tak berjuang yang melibatkan aksi yang memperluas lingkungan seperti meremas atau mendekap sebuah bebek karet. Antara dua belas dan dua puluh empat bulan, anak bekerja dengan reaksi ketiga yang tak berjuang, maka terdiri dari lingkaran yang sama “ membuat ketertarikan sesuatu sampai akhir” kecuali dengan variasi tetap. Sekitar satu setengah tahun, anak secara jelas membangun gambaran mental, hal itu merupakan kemampuan untuk menahan sebuah image di dalam pikiran mereka untuk sebuah periode pengalaman yang dekat contohnya mereka dapat melawan dalam pengimitasian yang di tunda, seperti mengeluarkan kemarahan setelah satu setengah jam yang lalu. Mereka dapat menggunakan kombinasi mental untuk menyelesaikan masalah yang sederhana, seperti menaruh mainan untuk membuka pintu dan mereka hebat dalam berpura-pura, menggunakan boneka pada dasarnya sebagai sesuatu untuk di duduki, dihisap atau di lempar,sekarang anak-anak menyanyi untuk boneka, memasukkan ke dalam tempat tidur dan yang lainnya.

1. Tahap pra operasional

Tahap para operasional anak mempunyai gambar mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol.sebuah simbol merupakan perwakilan sesuatu yang lain, menggambar, menulis huruf, atau perkataan yang dapat di mengerti untuk di mewakili anjing yang sesungguhnya. Dengan memanipulasi simbol, pada dasarnya kita berpikir, dalam sebuah cara yang bayi tidak bisa dalam ketidak hadiran dari objek aktual yang rumit. pada tahap ini anak juga cukup egosentris, anak memandang segala suatu bagus dari suatu sudut pandang, contoh anak mengangkat foto hanya karena ia dapat melihatnya dan berharap kamu melihatnya juga atau dia akan menjelaskan bahwa rumput tumbuh agar ia tidak sakit ketika jatuh

1. Tahap konkret operasional.

Dalam tahap ini anak-anak tidak hanyamenggambarkan simbol,tetapi dapat memanipulasi simbol secara logika dengan sebuah prestasi.tahap ini mulai memberikan kemajuan yang pantas, enam atau tujuh tahun,kebanyakan anak-anak membangun kemampuan untuk mengamati angka,panjang dan volume cairan, pada usia tujuh sampai delapan tahun anak-anak membangun pengetahuan kekekalan dari bahan contohnyasebuah bola dari tanah liat yang di ulung menjadi satu,setelah itu membentuk batang tipis yang panjang,dan di bagi dalam sepuluh batang bagian kecil, anak akan tahu bahwa akan terdapat jumlah yang masih sama dari tanah liat tersebut jika di gulung menjadi satu dalam bentuk bola. dan ciri-cirinya pun dapat diketahui oleh anak. dan pada usia Sembilan atau sepuluh tahun anak belajar mengelompokkan dan merangkai dan pada masa ini pula anak tidak mempunyai masalah dalam tugas dan siap untuk pendidikan formal.

1. Tahap formal operasional

Dari sekitar dua belas tahun, kita memasuki tahap formal operasional. tahap ini kita menjadi semakin bertambah kopetensi pada orang dewasa. gaya berpikir melibatkan penggunaan operasional logika dan menggunakan secara abstrak. Tahap formal operasional yang mengizinkan satu untuk di investigasi sebuah masalah dengan hati-hati dengan sistematik seseorag yang telah terbangun formal operasionalnya akan mengerti hubungan dari sebuah timbal-balik adalah sebuah pertukaran bahwa sebuah timbal balik dari sebuah pertukaran adalah sebuah hubungan, yang pertukaran dari sebuah hubungan adalah sebuah timbal balik,dan bahwa pertukaran dari sebuah timbal balik dari hubungan adalah sebuah identitas.Tahap formal operasional adalah sesuatu yang semua orang akan dapat. Meskipun dari kita tidak menjalankannya setiap waktu. meskipun beberapa budaya hal seperti itu tidak membangun atau nilai seperti biasa usia 1-2 tahun, terjadi peningkatan luar biasa dalam jalinan–jalinan neuron dan ketika sistem emosional kognitif mulai bekerja perilaku bayi beruah hampir dalam satu malam di usia ini, anak sedang bersiap untuk perkembangan intelektual yang lebih tinggi melalui bermain. Usia 2-7 tahun, stuktur neoromotir sensorik dan kognitif emosional berkembang 80%. Setelah itu alam berpengaruh mengalirkan energy untuk bergerak ke secara berpikir yang lebih tinggi. Inilah watu kecerdasan lainnya terbuka unuk perkembangan. Jika anak merasa terancam atau tidak ada contoh maka kecerdasan ini pada akhirnya akan mandek pada sekitar usia 7 tahun (Depoter 2001). anak masih berpikir dengan pemahaman realisme (menganggap simbol dan konsep sesuatu yang nyata), animisme segala sesuatu yang dianggap hidup dan bergerak, dan *magical* (merasa dapat mengendalikan kekuatan dunia). Usia 7-11 tahun peserta didik telah menyesuaikan diri dengan realita konkret dan haus pengetahuan, tetapi justru di jelajahi dengan banyak dengan hafala yang kurang bermakna yang sangat merugikan anak (Sujiono, 2004:15.7).

Ciri-ciri pra-operasional yang harus di perhatikan dalam pebelajaran:

1. Perkembangan tentang pengetahuan berkenan dengan pengalaman yang dekat dengan drinya dan gejala yang dapat di amati
2. Eksplorasi dan manipulasi dari objek konkret
3. Belajar 3R (Reading, writing, dan arithmetic) dan beberapa keterangan dasar lainnya.
4. Pada masa operasional, dalam pembelajaran berkenan dengan:
5. Perkembangan kemampuan membedakan antara yang berbagai aspek penting dalam linkungan
6. Koordinasi dari berbagai pengetahuan dalam operasi yang bersifat konkret
7. Pencapai dari kemampuan pikir sebab dan akibat

 Perkembangan yang optimal di sektor ini sangat berpengaruh bagi pembentukan konsep diri dan penyesuain anak dengan linkungannya. (Sujiono 2004:3.6-3.24)

Gessel dan Amanda mengemukakan usia 3-4 tahun mulai berbicara secara jelas dan berarti, kalimat-kalimat yang di ucapkan anak semakin baik, terutama dalam menyebut bentuk-bentuk balok dari bentuk ukuran, jenis, dan warna balok tersebut (Sujiono 2004:2.8)

Wetsy Soemanto mengemukakan bahwa anak sudah mulai belajar matematika sederhana misalnya menyebutkan bilangan dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda dari balok (Sujiono 2004:2.8)

* + 1. **Indikator kemampuan mengenal konsep ukuran dan bentuk**

Indikator kemampuan kognitif dalam penerapan kegiatan bermain balok berdasarkan kurikulum tahun 2006 tentang standar paud:

* 1. Memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek).
	2. Mengenal bentuk
1. **Kerangka pikir**

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 ditujuhkan kepada ide-ide dan belajar. individu berpikir menggunakan pikirannya. kemampuan ini menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang di hadapi. Melalui kemampuan intelegensi yang di miliki seorang anak maka kita dapat mengatakan apakah seseorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius) atau bodoh (dungu atau idiot). Di Taman Kanak-kanak ABA Cakkela kemampuan mengenal bentuk, pola dan ukuran masih sangat rendah.

Pada usia pra sekolah anak semakin ingin mengetahui berbagai hal terutama dalam bermain balok. Penulis memilih bermain balok untuk meningkatkan kemampuan bentuk, pola dan ukuran karena dengan bermain balok rasa ingin tahu anak tentang dunia bermainnya cukup besar olehnya itu meningkatkan kognitif anak bukanlah hal yang mudah sebab anak terdiri dari individu yang berbeda dan latar belakang yang berbeda pula serta pergaulan anak dilingkungan pun berbeda juga.

Bermain balok adalah hal yang di sukai anak dalam bermain, dengan menggunakan balok dalam kegiatan bermain anak dapat meningkatkan daya pikirnya dan kecerdasanya sebab balok mempunyai manfaat dan fungsi yang dapat membantu anak dalam pertumbuhan dan perkembangan anak terutama kemampuan Kognitif. fungsi otak anak, perasaan anak, motorik halus anak dapat terpengaruh oleh karena anak bermain balok

 Penerapan kegiatan bermain balok, dalam meningkatkan kognitif anak TK guru berperan dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai guru TK. dalam penerapan ini guru melakukan berbagai persiapan materi pembelajaran dari perencanaan, sampai evaluasi di buat dan dilakukan oleh guru.. Sehingga dengan penerapan bermain balok ini kemampuan mengenal bentuk, pola dan ukuran anak pada Taman kanak-kanak ABA Cakkela dapat meningkat

**Langkah-langkah**

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak

Langkah awal yang dilakukan guru dalam membelajarkan anak guna pengembangan kognitif bidang geometri adalah guru menjelaskan materi pelajaran geometri lalu memperlihatkan dan memajangkan balok yang digunakan dalam pelajaran tersebut.

1. Guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran dan warna balok yang di perlihatkan. Langkah berikutnya, guru menyebut balok yang diperlihatkn di Taman Kanak-kanak tersebut lalu meminta anak untuk ikut menyebutkannya
2. Guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok. Guru menyajikan materi pelajaran bidang geometri dengan mengarahkan dan membimbing anak untuk menggunakan balok secara kelompok.
3. Guru mengamati anak dalam menggunakan balok

Kemampuan anak mengenal bentuk, pola dan ukuran masih rendah

Penerapan Bermain balok

**Indikator:**

1. Memahami konsep ukuran (besar-kecil, pendek-panjang)
2. Mengenal bentuk

Kemampuan anak mengenal ukuran dan bentuk meningkat

**Gambar 1. Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Jika metode bermain balok digunakan dalam pembelajaran maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal mengenal konsep ukuran dan bentuk anak di Taman Kanak-kanak ABA Cakkela Kecamatan Kahu Kabupaten Bone

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* + 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
1. **Pendekatan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif, untuk mengungkap bagaimana peningkatan kemampuan mengenal konsep ukuran dan bentuk anak melalui kegiatan balok di Taman Kanak-kanak ABA Cakkela Kecamatan Kahu Kabupaten Bone.

1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang berusaha mengkaji dan merefleksikan secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan belajar mengajar, interaksi guru dan anak, interaksi antar anak untuk dapat menjawab permasalahan penelitian

* + 1. **Fokus Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah

1. Bermain balok adalah salah satu permainan aktif dengan langkah-langkah pelaksanaannya yaitu guru memperlihatkan dan menjelaskan balok pada anak, guru meminta anak ikut menyebutkan bentuk, ukuran dan warna balok yang di perlihatkan, guru membimbing anak dalam penggunaan balok secara kelompok dan guru mengamati anak dalam menggunakan balok.

31

1. Kemampuan mengenal konsep ukuran dan bentuk yaitu salah satu kemampuan kognitif dimana anak dapat mengenal konsep ukuran yaitu ukuran (besar-kecil, pendek-panjang) dan kemampuan mengenal bentuk.
	* 1. **Setting dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak ABA Cakkela Kecamatan Kahu Kabupaten Bone. Adapun gambaran kondisi di Taman Kanak-kanak ABA Cakkela Kecamatan Kahu Kabupaten Bone sudah agak memadai baik dari segi sarana maupun prasarana. Subjek penelitian adalah guru kelompok A 1 orang dengan jumlah anak 15 orang, 8 laki-laki, dan 7 perempuan.

* + 1. **Desain penelitian**

Rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri atas dua siklus, yakni siklus pertama dan siklus kedua. Gambaran umum yang dilakukan pada setiap siklus adalah: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan

Pelaksanaan

Pengamatan

Refleksi

**Siklus I**

Perencanaan

Pelaksanaan

Pengamatan

Refleksi

**Siklus II**

Berhasil

Belum berhasil

(Sumber: Adaptasi dari Arikunto. S, 2009: 16)

Bagan 3.1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan bagan di atas, maka prosedur kerja penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan yaitu menyusun rencana yang akan dikembangkan dalam perencanaan seperti RKH, Lembar Observasi Guru dan Anak
2. Pelaksanaan/Tindakan yaitu praktek pembelajaran nyata berdasarkan rencana tindakan yang telah disusun bersama peneliti dan guru sebelumnya
3. Pengamatan yaitu mengamati seluruh proses tindakan dan pada saat selesai tindakan.
4. Refleksi yaitu mengkaji dan merenungkan kembali informasi-informasi awal berkenaan dengan adanya ketidaksesuaian dengan praktek pembelajaran. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data, baik observasi maupun data dokumentasi dan dilakukan secara bersama antara peneliti dan guru untuk menentukan bahan perbaikan untuk rencana selanjutnya.

* + 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dokumentasi merupakan dokumen yang dilakukan secara relevan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian. Dokumen-dokumen yang di maksud adalah dokumentasi kemampuan anak, daftar hadir, RKH yang memuat tentang kegiatan pembelajaran yang meliputi aktivitas anak dan guru. Dan data ini dapat bermanfaat bagi peneliti untuk menafsirkan bahkan untuk meramalkan jawaban dari fokus permasalahn penelitian.

Observasi dilaksanakan untuk mengetahui kondisi dan perubahan-perubahan yang terjadi di kelas pada saat berlangsungnya penelitian tindakan kelas. Observasi dapat berupa lembar pengamatan yang menyangkut aktivitas guru dan anak dalam pembelajaran.

* + 1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**
		2. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek anak. Teknik yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif yaitu suatu model penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta yang sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai anak melalui penerapan bermain balok dan juga untuk memperoleh respon anak terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas anak selama proses pembelajaran.

Analisis data yang dipergunakan adalah teknik deskriptif. Jenis penilaian yang dipergunakan ada tiga macam, yaitu :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Bulatan penuh | : | Baik jika anak mampu melaksanakan kegiatan dengan baik |
|   | Bulatan setengah | : | Cukup jika anak mampu melaksanakan kegiatan dengan baik walaupun masih kadang-kadang melaksanakannya. |
|  | Bulatan kosong | : | Kurang jika anak tidak mampu melaksanakan kegiatan dengan baik |

* + 1. Indkator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini meliputi indikator proses dan hasil. Indikator proses dapat diamati melalui observasi yang dilaksanakan oleh peneliti untuk mengamati atau melihat langsung proses pembelajaran guru dan belajar anak dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan indikator hasil dapat diamati melalui hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui kemampuan anak yang mencakup pengetahuan dan keterampilan sebagai hasil kegiatan belajarIndikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini apabila peningkatan kemampuan mengenal konsep ukuran dan bentuk anak telah mencapai 75% setelah metode bermain balok diterapkan dan tujuan indikator dapat tercapai.