

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh permainan balok terhadap kemampuan kognitif anak

Hasil penelitian yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh permainan balok terhadap kemampuan kognitif menghasilkan rata-rata untuk kelas eksperimen 26.38 sedangkan untuk kelas kontrol menghasilkan rata-rata 14.62 dari perbedaan rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang dihasilkan. Uji hipotesa yang dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh bermain balok terhadap kemampuan kognitif menggunakan Uji Mann Whitney yang memperoleh hasil sig 0,000 yang berarti $<0,05$ maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari uji yang telah dilakukan.

Dalam penelitian yang telah dilakukan bermain balok dapat membantu anak dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak. Kegiatan bermain balok yang dapat digunakan sebagai pemecahan masalah sederhana adalah kegiatan mengelompokkan balok sesuai dengan bentuknya dikarenakan balok yang diberikan balok bermacam-macam bentuknya dan penuh dengan warna anak menjadi antusias dalam mengelompokkan bentuk dan bisa menyelesaikan tanpa bantuan guru.

Penelitian ini juga didukung oleh pendapat Piaget yang mengatakan bahwa kognitif sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar,

kreativitas sehingga dalam kemampuan kognitif anak akan meningkatkan proses berpikirnya sehingga anak mampu untuk untuk memecahkan masalah dengan lingkungannya dan membuat sesuatu hal yang baru akan membuat anak dihargai oleh lingkungannya tersebut proses kognitif meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol penalaran dan pemecahan masalah.⁵⁸

Kemampuan kognitif dapat ditingkatkan melalui aktivitas bermain dengan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini didukung oleh pendapat piaget bahwa anak belajar mengkonstruksikan pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada disekitarnya.⁵⁹ sependapat dengan apa yang telah dikemukakan oleh Vygotsky bahwasanya mengembangkan pengetahuan kognitif pada anak dengan memberikan pengalaman belajar yang dikemas melalui kegiatan mengobservasi dan mendengarkan melalui metode bermain.⁶⁰

Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek sehingga anak mempunyai kesempatan untuk menggunakan indranya seperti meraba, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Maka dari itu penelitian ini menggunakan metode bermain balok agar anak bisa menstimulasi konsentrasi dan kreativitasnya

⁵⁸Sujiono, Y Nurani dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta : Universitas Terbuka. 2008),hal.1.5

⁵⁹M.Fadhilah, *Bermain dan Permainan* (Jakarta : Kencana,2017),hal. 13

⁶⁰ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hal. 7.5

dengan begitu saat anak belajar mengenal sesuatu tidak mudah bosan dan memiliki motivasi untuk belajar hal baru lebih banyak.

Penelitian ini didukung oleh pendapat Moeslichatoen yang mengatakan bahwa bermain menggunakan balok dengan membangun atau menyusun akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikutidaya khayalnya seperti saat anak menyusun balok dan mengatakan bentuknya menyerupai rumah atau mobil.⁶¹

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang dihasilkan saat anak bermain balok terhadap kemampuan kognitif yaitu anak bisa menjadi lebih kreatif dan lebih mudah untuk memecahkan masalah sendiri dengan baik.

B. Pengaruh permainan balok terhadap kemampuan mengenal bangun geometri pada anak

Hasil penelitian yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh permainan balok terhadap kemampuan mengenal bangun geometri menghasilkan rata-rata untuk kelas eksperimen 27.55 sedangkan untuk kelas kontrol menghasilkan rata-rata 13.45 dari perbedaan rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan balok terhadap kemampuan mengenal geometri pada anak.

⁶¹ Moeslichatoen, Metode Pengajaran di Taman kanak-kanak, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya,2004),hal. 40

Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan Uji Mann Whitney yang memperoleh hasil sig 0,000 yang berarti $<0,05$ maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain balok terhadap kemampuan mengenal geometri pada anak.

Pada penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan bermain balok sangat baik untuk digunakan dalam mengenalkan bangun geometri pada anak. Bermain balok anak dapat belajar bermacam-macam bentuk geometri dan anak bisa bermain balok dengan menyusun bentuk sesuai dengan yang diinginkan anak.

Penelitian ini juga mendapat dukungan dari pendapat Lestari, K.W yang menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.⁶²

Selain itu anak bisa belajar membedakan bangun datar dan bangun ruang dengan cara menyebutkan nama bangun dan membedakan bentuknya. Saat anak bermain balok guru bisa memberikan pengarahannya pada anak sehingga anak bisa mudah hafal nama bangun geometri dan membedakannya. Belajar geometri bisa menjadikan pembelajar yang menyenangkan jika anak belajar sambil bermain dengan begitu anak tidak mudah bosan dan memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain bermain balok anak juga diberikan berupa kegiatan belajar lainnya

⁶²Lestari K.W, *Konsep Matematika*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011) hal 4

seperti menempel bangun geometri sesuai gambar sehingga anak mampu menyesuaikan gambar tersebut dengan benar.

C. Pengaruh permainan balok terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada anak

Hasil penelitian yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh permainan balok terhadap kemampuan mengenal bangun geometri menghasilkan rata-rata untuk kelas eksperimen 28.50 sedangkan untuk kelas kontrol menghasilkan rata-rata 12.50 dari perbedaan rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain balok terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada anak. Uji hipotesa yang dilakukan menggunakan Uji Mann Whitney yang memperoleh hasil sig 0,000 yang berarti $<0,05$ maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain balok terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada anak.

Pada penelitian ini bangun datar dipilih sebagai variabel penelitian dikarenakan bangun datar merupakan bentuk bangun yang sederhana dan bentuknya juga biasanya berada disekitar anak sehingga lebih mudah untuk memberikan penjelasan tentang bangun datar.

Berdasarkan hal tersebut, maka permainan balok dapat memudahkan anak untuk belajar mengenal bentuk bangun datar seperti persegi, lingkaran, segitiga selain itu anak dapat belajar melalui benda konkrit sehingga anak akan mudah memahami atau mengaitkan

pembelajaran dengan benda sekitar anak tentang pembelajaran matematika anak usia dini.

Penelitian ini juga didukung oleh pendapat wahyudi bahwa pengenalan bangun datar memberikan manfaat pada anak yaitu, Anak akan mengenal bentuk-bentuk sederhana seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga dan lainnya, anak bisa membedakan bentuk-bentuk, anak akan mampu menggolongkan benda sesuai ukuran dan bentuknya.⁶³

Cara peneliti mengenalkan bangun datar pada anak dengan memberikan permainan yang bentuknya nyata berupa alat permainan edukatif balok susun dimana anak bisa memegang, mengenal bentuk dan warna secara langsung sehingga anak bisa belajar membedakan bentuk dan mencocokkan dengan bentuk yang sama. Selain itu bermain balok juga membuat anak bisa mengingat secara langsung nama-nama bangun datar yang telah diajarkan guru.

⁶³Damayanti dan wahyudi, *Progam Pedidikan untuk Anak Usia Dinidi Prasekolah Islam*, (Jakarta : Grasindo, 2005), hal . 109