

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan harus dimulai pada generasi-generasi muda sejak dalam masa usia prasekolah. Bahkan pendidikan seharusnya dimulai sejak anak belum lahir bahkan masih ada di dalam kandungan. Dengan adanya pendidikan, generasi-generasi muda akan dibina menjadi manusia yang tangguh dan penuh dengan potensi guna untuk kemajuan bangsa, sehingga nantinya mampu mengangkat derajat dan martabat terhadap dirinya sendiri maupun orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya.

Pendidikan prasekolah atau pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun untuk memberikan stimulus berupa pembinaan agar dapat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Pada masa ini anak usia dini sering disebut masa keemasan (*Golden Age*) yang mana anak mulai peka terhadap rangsangan proses belajar dari hal baru dan mulai menerima berbagai stimulasi untuk menunjang tumbuh kembangnya.¹

Pada proses perkembangan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan dasar yang harus dikembangkan pada anak usia dini, meliputi aspek nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional

¹ Loeziana Uce, *The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*, UIN Ar-Raniry, hal 78

dan seni.² Apabila keseluruhan aspek perkembangan anak usia dini terhambat, maka akibatnya anak akan mengalami permasalahan ataupun terjadi kesulitan-kesulitan dalam proses tumbuh kembangnya.³ Permasalahan yang bisa saja terjadi pada anak usia dini diantaranya adalah anak akan kesulitan dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, mengembangkan pola pikir, berimajinatif terhadap sesuatu, mengeksplor diri, melatih gerak motorik kasar dan halus serta mengembangkan kreativitasnya.⁴

Banyak strategi yang dapat diberikan kepada anak usia dini melalui pemberian stimulus yang tepat sesuai dengan usia perkembangannya.⁵ Salah satu upaya dalam memberikan stimulus anak akan dibahas pada penelitian ini. Upaya yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah aspek perkembangan kognitif yang terfokus pada kognitif berpikir logis.

Kognitif merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.⁶ Proses kognitif tersebut berhubungan dengan tingkat (intelejensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditunjukkan pada ide-ide dan belajar.⁷ Dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif merupakan proses untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara konkrit agar memperoleh ilmu pengetahuan dan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi anak.

² *Ibid.*, hal. 79

³ Khadijah dan Armanila, *Permasalahan Anak Usia Dini*, (Medan:Perdana Publishing 2017) hal 30

⁴ *Ibid.*, hal 22

⁵ Nia Kania, *Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Mencapai Tumbuh Kembang Yang Optimal*, hal 5

⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan AUD*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2018) hal 47

⁷ *Ibid.*, hal 47

Proses mengembangkan perkembangan kognitif anak diperlukan suatu perencanaan, metode, strategi dan inovasi-inovasi yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Jika strategi yang diberikan dapat berjalan dengan efektif, manfaatnya dapat menunjang perkembangan kemampuan kognitif anak secara optimal, selain itu dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan dan disukai oleh anak.⁸ Pemberian stimulus sejak usia dini sangat perlu diberikan secara baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.⁹ Bermain salah satu kegiatan keseharian anak dengan cara mengekspresikan diri dan sebagai sarana hiburan bagi anak untuk belajar tentang dunia sekitar maupun dirinya sendiri.¹⁰

Piaget mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif.¹¹ Adapun jenis aktivitas bermain yang diterapkan dalam penelitian ini dengan bermain konstruktif, anak akan mengenal berbagai macam bentuk balok geometri, belajar membedakan dan membuat suatu bangunan dari media edukatif balok tersebut. Dari segi perkembangan fisik motorik dan kognitifnya, aktivitas bermain konstruktif dapat membuat anak menjadi terlatih.¹²

⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Perdana Publishing : Medan). hal. 36

⁹ Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim/ Journal of Islamic Education Vol. 2 No.1*, hal. 4.

¹⁰ Ester, E., & Giamulia, D. S. (2021). Metode Bermain Salah satu Metode Pembelajaran Untuk Anak. *Vol 3 No 1*, hal. 37.

¹¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan AUD....* , hal. 48

¹² Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Vol 5 No2*, hal 110..

Lingkup perkembangan kognitif dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang harus dicapai diantaranya adalah terbagi menjadi tiga bagian, a) perkembangan kognitif berpikir logis, b) perkembangan kognitif berpikir simbolik, dan c) perkembangan kognitif dalam hal pemecahan masalah.¹³ Pada penelitian ini, lingkup perkembangan kognitif yang akan diteliti adalah kemampuan berpikir logis, dimana anak akan belajar menalar suatu objek melalui berbagai pendapat untuk menemukan kesimpulan berpikir yang awalnya bersifat abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret.

Berpikir logis merupakan mengenal berbagai perbedaan, bermacam-macam pola, kreatif, dan mengenal sebab akibat yang terjabar dalam kompetensi dasar mengenal benda-benda disekitarnya melalui berbagai karya seni anak.¹⁴ Berpikir logis pada anak usia dini merupakan suatu proses untuk menarik kesimpulan dengan melakukan penalaran berdasarkan dengan adanya pembuktian, sehingga dengan berpikir logis anak dapat belajar mengenal konsep bentuk, ukuran, warna dan fungsi.¹⁵

Teori yang menyebutkan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan pikiran atau otak anak dinamakan dengan teori kognitif. Menurut Piaget terdapat empat tahap perkembangan kognitif yaitu a) tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), b) pra operasional (usia 2-7 tahun), c) konkret operasional (usia 7-11 tahun), dan d) formal operasional (usia 11

¹³ Permendikbud No. 137 Tahun 2014, hal 24-26

¹⁴ Nunung. R dan Ema. A, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Untuk Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Membentuk Plastisin*, Jurnal Vol.3 | No.1 , hlm. 94

¹⁵ *Ibid*, hlm. 95

tahun-dewasa).¹⁶ Perkembangan kognitif anak secara umum mengikuti pola perilaku yang bersifat refleks (tidak berpikir), sampai mampu berpikir secara abstrak dengan menggunakan logika tingkat tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, kegiatan pembelajaran di TK Al-Khodijah Kedungsoko Tulungagung, terdapat beberapa anak didik yang masih belum berkembang pada aspek kemampuan kognitif berpikir logis. Peneliti melakukan pengamatan sebagai upaya untuk melihat seberapa besar tingkat capaian perkembangan kognitif anak yang berfokus pada kemampuan berpikir logis terhadap penerapan media edukatif balok yang distimulasikan disana. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat capaian perkembangan anak usia 4-5 tahun.

Perkembangan anak yang masih belum berkembang diantaranya adalah; a) terdapat beberapa anak yang belum memahami berbagai macam bentuk media edukatif balok, b) belum mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran balok yang sejenis, c) belum memahami konsep sebab dan akibat, d) belum memahami konsep persamaan dan perbedaan pada media edukatif balok, e) belum mengenal pola media edukatif balok secara berurutan, dan f) kemampuan anak dalam berpikir logis yang masih rendah. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran dan kegiatan di kelas terlalu monoton sehingga anak kurang aktif dan merasa bosan.

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2009), hal. 62

Demi menunjang perkembangan kognitif pada kemampuan berpikir logis anak, maka diperlukannya sebuah media pembelajaran yang edukatif, menarik dan menyenangkan untuk anak.¹⁷ Media yang dapat memberikan stimulasi pada perkembangan kognitif anak adalah media edukatif balok.¹⁸ Media ini merupakan alat permainan modern yang terbuat dari potongan-potongan kayu dengan beraneka ragam bentuk, warna dan ukurannya.¹⁹

Bermain balok merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kognitif anak, baik dalam memperkenalkan bilangan, mengurutkan, mengelompokkan benda berdasarkan jenis, bentuk, warna dan lain-lain.²⁰ Piaget mengatakan bahwa permainan balok merupakan kesempatan main pembangunan yang dapat membantu anak dalam pengembangan keterampilan koordinasi motorik halus.²¹ Sedangkan menurut Froebel, bahwa balok merupakan suatu kotak besar yang berisi berbagai bagian kotak-kotak kecil yang memiliki ukuran-ukuran berbeda yang dapat melatih motorik dan daya pikir anak.²²

Media balok sangat besar manfaatnya bagi anak usia dini yaitu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.²³ Dengan bermain balok anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun benda dari yang besar

¹⁷ Rifda El Fiah, *Bimbingan dan Konseling AUD*, (Depok : Rajawali Press 2019) , hal 36

¹⁸ *Ibid.*, hal 60

¹⁹ Mayke S.Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003) hal. 82

²⁰ Wismiarti, 2011, *Bermain Modul, PPOT IV Tentang main Pembangunan*, (Jakarta: Sekolah Al-Falah), hal.1

²¹ Nyoman Ayu Sukreni, dkk, “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Balok Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2, No.1, 2014, hal. 3.

²² *Ibid.*, hal. 3

²³ Sri Purwanti Nasution, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Balok*, *Jurnal*, hal. 9.

ke yang kecil atau sebaliknya. Pada tahap awal mengenal balok mereka mungkin mencoba untuk mengelompokkan ukuran dan bentuk yang sama dengan cara mencoba mengumpulkan bentuk-bentuk balok yang sama tanpa petunjuk.²⁴

Pada tahap awal mengenalkan media edukatif balok pada anak adalah dengan mengajak anak untuk menyebutkan berbagai macam bentuk balok, setidaknya 3 macam bentuk. Kedua, mengenalkan konsep persamaan dan perbedaan media edukatif balok dengan berbagai macam benda di lingkungan sekitar. Ketiga, mengelompokkan warna, ukuran, dan bentuk media edukatif balok yang sejenis. Keempat, mengurutkan media edukatif balok sesuai pola bentuk yang sama. Terakhir, anak diminta untuk menyusun balok sesuai keinginannya, saat bermain anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi dan kreatifitasnya saat membuat suatu bangunan tertentu.²⁵

Berikut adalah Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif berpikir logis anak usia dini yang meliputi :

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran
2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya
3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi

²⁴ *Ibid.*, hal 9.

²⁵ Observasi Pembelajaran, Kelompok Usia 4-5 Tahun TK Al Khodijah Kedungsoko, Bulan Februari-Maret

4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya
5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.²⁶

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik memilih judul “Pengaruh Penggunaan Media Edukatif Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Khodijah Kedungsoko”. Judul tersebut dibuat agar dapat mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media edukatif balok terhadap kemampuan kognitif berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan edukatif balok. Serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media edukatif balok terhadap perkembangan kognitif berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang diatas berdasarkan judul yang diangkat “Pengaruh Penggunaan Media Edukatif Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun, maka masalah yang diidentifikasi adalah:

1. Terdapat beberapa anak yang belum memahami berbagai macam bentuk media edukatif balok,
2. Belum mampu mengelompokkan warna, bentuk dan ukuran balok yang sejenis,
3. Belum memahami konsep sebab dan akibat,
4. Belum memahami konsep persamaan dan perbedaan pada media edukatif balok,

²⁶ Permendikbud No 137, Tahun 2014

5. Belum mengenal pola media edukatif balok secara berurutan, dan
6. Kemampuan anak dalam berpikir logis yang masih rendah.

C. PEMBATASAN MASALAH

Untuk menghindari adanya perluasan pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kognitif pada kemampuan berpikir logis anak dengan belajar sambil bermain dengan menggunakan media edukatif balok.
2. Objek penelitian adalah perkembangan kognitif anak melalui kegiatan mengamati, mengelompokkan dan menyusun balok. Adapun media edukatif balok yang digunakan yaitu berupa kayu yang dibentuk menjadi beberapa bentuk bangunan geometri, berupa segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran..
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelompok A di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

1. Adakah pengaruh penggunaan media edukatif balok terhadap perkembangan kognitif dalam kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khodijah Kedungsoko Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media edukatif balok terhadap perkembangan kognitif dalam kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Khodijah Kedungsoko Tulungagung?

E. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media edukatif balok dalam meningkatkan perkembangan kognitif dalam kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media edukatif balok terhadap perkembangan kognitif dalam kemampuan berpikir logis pada anak usia 4-5 tahun.

F. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang harus di uji kebenarannya melalui penelitian ilmiah.²⁷ Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.²⁸

Menurut macamnya, hipotesis terbagi menjadi tiga macam yaitu Hipotesis Deskriptif, Hipotesis Komparatif, dan Hipotesis Asosiatif. Hipotesis Deskriptif merupakan jawaban sementara terhadap masalah deskriptif (variabel mandiri), Hipotesis komparatif merupakan jawaban sementara terhadap masalah komparatif (perbandingan), dan Hipotesis Asosiatif merupakan jawaban sementara terhadap masalah asosiatif (hubungan/pengaruh).²⁹

²⁷ Ridwan, *Metode dan Teknik Menyusun Thesis*, (Bandung: Alfabeta, 2006) hal. 35

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hal. 64

²⁹ *Ibid*, hal. 63

Dalam hal ini, peneliti menggunakan hipotesis Asosiatif yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah pengaruh. Terdapat dua istilah hipotesis, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) merupakan hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y. Sedangkan hipotesis nol (H_0) merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh antara variabel X dan Y.

Untuk keperluan penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a) :

Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari pengaruh penggunaan media edukatif balok terhadap perkembangan kognitif dalam kemampuan berpikir logis anak kelompok A di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

Hipotesis Nihil (H_0) :

Tidak ada pengaruh positif yang signifikan dari pengaruh penggunaan media edukatif balok terhadap perkembangan kognitif dalam kemampuan berpikir logis anak kelompok A di TK Al Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

G. KEGUNAAN PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kegunaan bagi:

1. Bagi Peneliti

Manfaat yang dapat diambil melalui penelitian adalah sebagai tambahan wawasan dan pengalaman secara pribadi dalam proses

memberikan stimulus pada anak usia dini dalam mengembangkan perkembangan kognitif berpikir logis anak melalui media edukatif.

2. Bagi Sekolah

Dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran, sangat diperlukan suatu media edukatif yang tepat maka dapat dijadikan referensi sebagai salah satu penunjang untuk memudahkan anak dalam meningkatkan aspek perkembangan dan sebagai peningkatan mutu sekolah.

3. Bagi pendidik

Sebagai tambahan informasi dan pengetahuan bagi pendidik dalam menstimulasi perkembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan belajar yang menggunakan media edukatif balok dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman kepada anak melalui praktek belajar secara langsung dengan memahami dan menyusun balok yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir logis serta membantu anak melatih kemandirian dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi.

5. Bagi orangtua

Adanya media tersebut diharapkan orangtua ikut membantu proses memberikan stimulus perkembangan kognitif anaknya dengan media pembelajaran yang dibuat secara sederhana yang bisa dibuat dan diterapkan di rumah.

6. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu informasi tambahan dan dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan masukan dalam menerapkan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan kognitif anak dengan menggunakan media edukatif balok agar lebih menstimulus perkembangan anak.

H. PENEGASAN ISTILAH

1 Secara Konseptual

a. Media

Dalam sebuah proses belajar yang dilaksanakan dalam suatu pendidikan anak usia dini, tidak terlepas dari adanya sebuah media. Sebab tanpa adanya media proses pembelajaran yang berlangsung dapat mengurangi pemahaman anak dalam hasil belajarnya. Sebab dengan adanya media dapat memberikan kemudahan pada anak dalam menangkap apa yang sedang diajarkan oleh pendidik.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).³⁰

Berikut ini pendapat para ahli dan organisasi profesi tentang pengertian media:

Tabel 1.1 Pengertian Media Menurut Ahli

No	Nama Ahli	Definisi Media
1	Association of Education and Communication Technology (AECT, 1977)	: Segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

³⁰ Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, *Bahan Ajar PPG Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Universitas Pendidikan Indonesia. Hal 3

2	Gagne (1970)	:	Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar
3	Briggs (1970)	:	Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.
4	Schramm (1977)	:	Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan.
5	National Education Association (NEA, 1969)	:	Bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.
6	Heinich, Molenda, dan Russell (1993)	:	Alat saluran komunikasi seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur.
7	Sadiman, A.S. (1993)	:	Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi

Dari beberapa pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu unsur utama dalam suatu proses belajar mengajar dikelas sebagai perantara pendidik dalam menunjang dan membantu proses pemahaman anak terhadap pembelajaran yang diajarkan.

b. Media Edukatif Balok

Media edukatif balok merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar anak usia dini. Balok merupakan salah satu alat main yang disukai oleh anak karena bentuknya yang bermacam-macam dan sering digunakan anak untuk menciptakan suatu bangunan yang konstruktif. Media edukatif balok yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berfokus untuk menunjang pengembangan kognitif

berpikir logis anak. Media yang digunakan berupa balok yang memiliki beberapa macam bentuk, warna dan ukuran yang berbeda-beda.

c. Perkembangan Kognitif

Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat.³¹ Dalam penelitian ini kemampuan kognitif yang diteliti adalah kemampuan kognitif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir logis.

d. Anak

Anak merupakan aset penting yang harus diberikan stimulus dalam tumbuh kembangnya sejak usia lahir sampai 6 tahun. Pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, dimana anak dalam masa emas (*Golden Age*). Anak usia dini sangatlah memerlukan asupan makanan yang bergizi dan seimbang agar pertumbuhan dapat terpenuhi. Demikian juga dalam masa tumbuhnya anak sangat perlu diberikan stimulasi yang intens agar perkembangannya dapat berjalan secara optimal.

³¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Perdana Publishing : Medan). Hal. 32

2 Secara Operasional

a. Media

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media yang termasuk dalam kategori media visual diam. Media visual diam merupakan media yang dapat dilihat, namun tidak mengeluarkan suara. Media ini dapat digunakan dan dimainkan sehingga berfungsi sebagai tujuan dalam menunjang proses perkembangan anak.

b. Media Edukatif Balok

Balok adalah alat permainan edukatif yang berupa potongan-potongan kayu polos (tanpa cat) dan ada juga yang memiliki warna bermacam-macam (menggunakan cat), memiliki ketebalan dan panjang yang sama. Balok adalah salah satu alat bermain konstruktif yang memiliki beragam bentuk diantaranya, segitiga, segiempat, lingkaran, dengan warna maupun tanpa warna.

c. Perkembangan Kognitif Berpikir Logis

Menurut Piaget setidaknya ada empat kemampuan dasar yang perlu dirangsang pada anak pra sekolah, ialah:

- 1) kemampuan transformasi: yaitu perubahan bentuk dapat dikenalkan pada anak pra sekolah lewat eksperimen sederhana, misalnya meniupkan balon, menuangkan air kedalam gelas yang berbeda, merubah benda lunak menjadi berbagai bentuk, dan lain-lain.
- 2) kemampuan reversibility; yaitu cara berpikir alternatif atau bolak balik, misalnya dengan sebuah gambar anak diajak untuk mencari jalan keluar dari sebuah jalan yang banyak liku-likunya, atau anak

diminta mengurutkan angka dari kecil ke yang lebih besar dan kemudian kembali dari angka yang besar ke yang lebih kecil,

- 3) kemampuan klasifikasi; yaitu anak diajak untuk melakukan klasifikasi berdasarkan jenis, bentuk, warna, ukuran dan lain-lain, kemampuan klasifikasi ini ada tiga ialah klasifikasi tunggal, ganda dan jamak. Tunggal misalnya hanya berdasarkan satu aspek misalnya warna saja. Ganda sudah dua aspek, misalnya warna dan bentuk, sedangkan jamak sudah dengan banyak aspek, misalnya warna, bentuk dan bahan dasarnya. Hal penting dari latihan ini adalah pada kemampuan berpikir logis.
- 4) kemampuan hubungan asimetris: yaitu tidak semua klasifikasi didasarkan atas kesamaan, tetapi juga bisa atas dasar perbedaan. Misalnya besar, kecil, panjang, pendek, tinggi dan rendah, anak dapat dilatih menyusun balok secara urut dari yang besar sampai yang kecil atau dari yang panjang sampai kepada yang pendek.³²

Pada penelitian ini kemampuan kognitif yang akan diteliti adalah kemampuan berpikir logis anak dengan melatih kemampuan klasifikasi dan kemampuan hubungan simetris dengan mengklasifikasikan jenis, bentuk maupun warna serta membedakan ukuran pada bentuk balok.

d. Anak Usia Dini

Anak adalah generasi emas yang berperan sebagai penerus bangsa di masa depan. Tentunya anak memiliki berbagai macam

³² *Ibid*, hal.40

karakteristik, potensi, dan sifat-sifat yang khusus yang kesemuanya membutuhkan sebuah bimbingan dan pembinaan yang tepat. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan anak adalah anak berusia 4-5 tahun yang berjumlah 40 orang anak di TK Al-Khodijah Kedungsoko Tulungagung.

I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Susunan sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari Halaman Sampul Depan, Halaman Judul, Halaman Persetujuan Pembimbing, Halaman Pengesahan Penguji, Halaman Pernyataan Keaslian Tulisan, Motto, Halaman Persembahan, Prakata, Daftar Isi, Daftar Tabel, Gambar, Daftar Lampiran, dan Abstrak.

BAB I : Pendahuluan, yang terdiri dari:

Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Hipotesis Penelitian, Penegasan Istilah Dan Sistematika Pembahasan.

BAB II : Kajian Teori, merupakan kerangka pemikiran yang meliputi:

a) Media Pembelajaran, b) Media Edukatif Balok, c) Perkembangan Kognitif, d) Pengaruh Media Edukatif Balok Terhadap Kemampuan Berpikir Logis, Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir.

BAB III : Metode Penelitian sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari:

Pendekatan dan Jenis Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi, Sampel dan Sampling, Kisi-Kisi Instrumen, Instrumen Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV : Hasil Penelitian, yang berisi Deskripsi Data dan Pengujian Hipotesis data hasil penelitian.

BAB V : Pembahasan, berisi mengenai pembahasan dari rumusan masalah.

BAB VI : Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.