

Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini

Akhmad Shunhaji¹

Institut PTIQ Jakarta

Email: akhmadshunhaji@ptiq.ac.id

Nur Fadiyah²

Institut PTIQ Jakarta

Email: fadiyahnur1708@gmail.com

ABSTRACT

The effectiveness of the use of teaching aids that are associated with cognitive development of early childhood, with the strategy of applying the method of playing blocks in the Kindergarten Plus Cinangka Sawangan Depok conducted by the teachers will determine the success of the effectiveness of the cognitive development of students, which are then developed routinely in accordance with the learning objectives It has been planned to be associated with the strategy of applying the method of playing blocks in accordance with basic competencies and learning indicators.

Learning practices that use block media at TK Permata Plus are less than optimal due to the ratio of learners whose number exceeds the number of available beam props, so learning cannot be maximized. The active involvement of children is needed to improve their abilities and further research is needed from various variations to contribute to the learning problem.

Playing with blocks can improve cognitive abilities of early childhood including: recognizing geometric shapes, recognizing colors. Make a Beam shape creation, sort objects based on five size or color seriations and classify objects into the same or similar group or in pairs with two variations

Keywords: *Educational Teaching Aids (APE), Cognitive Early Childhood*

ABSTRAK

Efektivitas Pemanfaatan alat Peraga yang dihubungkan dengan perkembangan kognitif anak usia dini, dengan strategi penerapan metode bermain balok di Tk Permata Plus Cinangka Sawangan Depok yang dilakukan oleh para guru akan menentukan keberhasilan Efektivitas perkembangan kognitif peserta didik, yang kemudian dikembangkan secara rutin sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dikaitkan dengan strategi penerapan metode bermain balok yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Praktik pembelajaran yang menggunakan media balok di TK Permata Plus kurang maksimal disebabkan oleh rasio peserta didik jumlah melebihi jumlah alat peraga balok yang tersedia, sehingga pembelajaran belum bisa maksimal. Diperlukan Keaktifan keterlibatan anak secara intensif untuk meningkatkan kemampuan mereka dan diperlukan penelitian lebih lanjut dari berbagai variasi untuk memberikan kontribusi dalam masalah pembelajaran.

Bermain balok, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini diantaranya: mengenal Bentuk geometri, mengenal Warna. Membuat Kreasi bentuk dari Balok, Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna dan Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau berpasangan dengan dua variasi.

Kata kunci : *Alat Peraga Edukatif (Ape) Balok, Kognitif Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Latar Belakang

Kemajuan masa depan suatu bangsa, khususnya bangsa Indonesia ditentukan oleh maju atau tidaknya pendidikan. Dan Pendidikan merupakan suatu yang mencerminkan suatu kehidupan yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik, maka dengan itu munculah teori tentang pendidikan yang dikatakan bahwa: “pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan.”¹

Tujuan pendidikan Nasional adalah peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Tujuan Undang-undang pembinaan anak sejak usia dini akan dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Seperti yang tertuang dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa: “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya”²

Salah satu bentuk Pendidikan non formal adalah Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan nonformal tersebut adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pada jenjang pendidikan ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pembinaan tersebut dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini juga merupakan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah

¹ *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, hal. 1.*

² *Undang-undang Guru dan Dosen UU RI No. 14 Th 2005 dan Peraturan Pemerintah RI No. 43, Th 2007.*

pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio emosional, bahasa dan komunikasi. Jenjang pendidikan ini disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini

Selain itu cara belajar anak usia dinipun berbeda dengan karakteristik cara belajar orang dewasa. Menurut Moeslichatoen “cara belajar anak adalah bermain seraya belajar”.³ Namun dalam pembelajaran kecondusifan dan keaktifan anak, penyajian materi secara menarik dan informatif perlu diciptakan sehingga siswa dapat belajar dan berlatih dalam suasana yang menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran tersebut efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Perkembangan anak usia dini merupakan pening-katan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berinteraksi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialaminya. Pendidikan bagi anak usia dini menjembatani agar proses perkembangan anak tidak mengalami kendala atau hambatan pada masa perkembangannya yang sangat diperlukan untuk modal berinteraksi dengan lingkungannya.

Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian berbagai kalangan, baik para orang tua, para ahli pendidikan, masyarakat, dan pemerintah. Perhatian yang begitu besar terhadap pendidikan anak usia dini dapat dimengerti karena berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada masa usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan dapat meningkatkan produktivitas kerja di masa dewasa.

Namun, dalam kenyataan sehari-hari, praktik pembelajaran PAUD, misalnya di Taman Kanak-Kanak, telah menjadi permasalahan di Indonesia pada beberapa tahun terakhir ini. Hal ini disebabkan pola pembelajaran yang dilaksanakan cenderung bersifat akademis, yaitu pembelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung. Pembelajaran kurang

³ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di TK*, Jakarta: Prineka Cipta, 2004, hal.24.

memperhatikan usia dan tingkat perkembangan anak. Kecenderungan ini disebabkan antara lain oleh pemahaman yang keliru terhadap konsep pembelajaran awal pada anak usia dini. Padahal seharusnya pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi meliputi fisik, kognitif, bahasa, sosioemosional.

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris *effective* artinya berhasil, sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik⁴. Konsep efektivitas merupakan konsep yang luas, mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar organisasi.⁵

Dalam konteks mencapai tujuan, maka efektivitas berarti *doing the right things* atau mengerjakan pekerjaan yang benar. Efektivitas menunjuk pada keberhasilan pencapaian sasaran-sasaran organisasional, sehingga efektivitas digambarkan sebagai satu ukuran apakah manajer mengerjakan pekerjaan yang benar. Efektivitas didefinisikan sebagai sejauh mana sebuah organisasi mewujudkan tujuan-tujuannya. Keefektifan organisasional adalah tentang *doing everything you know to do and doing it well*.⁶

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Agung Kurniawan bahwa efektivitas merupakan kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) dari pada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya.⁷

Pengertian efektivitas yaitu berada pada pencapaian tujuan. Ini dapat dikatakan efektif apabila tujuan atau sasaran yang dikehendaki dapat tercapai sesuai dengan rencana semula dan menimbulkan efek atau dampak terhadap apa yang diinginkan atau diharapkan. Tingkat efektivitas dapat dikukur dengan membandingkan antara rencana atau target yang telah ditentukan dengan hasil yang dicapai, maka usaha atau hasil pekerjaan tersebut itulah yang dikatakan efektif, namun jika usaha atau hasil pekerjaan yang dilakukan tidak tercapai sesuai

⁴ Moh. Pabundu Tika, *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014, hal. 129.

⁵ Donni Juni Priansa, dan Agus Garnida, *Manajemen Perkantoran Efektif, Efisien, dan Profesional*, Bandung: Alfabeta, 2013, hal. 11.

⁶ Ulber Silalahi, *Asas-asas Manajemen*, Bandung: Refika Aditama, 2015, hal. 416-417.

⁷ Agung Kurniawan, *Transformasi Pelayanan Publik*, Yogyakarta: Pembaharuan, 2005, hal. 109.

dengan apa yang direncanakan, maka hal itu dapat dikatakan tidak efektif.

Vygotsky juga berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal penting bagi perkembangan keterampilan berfikir (thinking skill). Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasi-lan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembe-lajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa.⁸

Menurut Bredekamp dan Coople beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut: Aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangan anak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing masing fungsi.⁹

Pembahasan

1. Pengertian Alat Peraga

Alat, dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti 1. Benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu, 2. Yang dipakai untuk mencapai maksud, 3. Perlengkapan.¹⁰ Peraga memiliki arti alat media pengajaran untuk memperagakan sajian pelajaran.¹¹ Edukatif berarti 1. Bersifat mendidik, 2. Berkenaan dengan pendidikan, 3. Jadi alat peraga edukatif bisa dipahami sebagai benda atau seperangkat perlengkapan yang digunakan dalam

⁸ Mulyasa, *E. Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, hal. 35.

⁹ Aisyah, Siti, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010, hal.1.17-1.23.

¹⁰ <https://kbbi.kemdikbud.go.id./alat>, diakses Hari Senin, 2 September 2019

¹¹ <https://kbbi.kemdikbud.go.id./alat>, diakses Hari Senin, 2 September 2019

menerapkan pelajaran sehingga tujuan dari pengajaran dan pendidikan yang diharapkan bisa tercapai.

Alat peraga untuk pendidikan anak usia dini merupakan sarana pembelajaran yang berpengaruh untuk memajukan aspek-aspek perkembangan anak. Alat ini sering di sebut mainan APE. Alat ini merupakan sarana pendidikan yang wajib digunakan oleh sekolah-sekolah agar materi pelajaran yang disampaikan guru bisa lebih mudah diterima oleh siswa, khususnya siswa di lembaga pra sekolah seperti PAUD dan TK.

Untuk menarik serta memudahkan anak dalam proses belajar sambil bermain membutuhkan suatu alat peraga, alat peraga yang biasa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir tau pendidikan biasanya disebut APE atau alat peraga Edukatif.¹² APE juga dipahami dengan konsep berikut ini.¹³

1. Alat peraga edukatif (APE) merupakan seperangkat instrument, baik merupakan metode atau cara maupun perkakas yang digunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar.
2. Alat peraga edukatif adalah serangkaian alat yang digunakan anak, orang tua maupun guru dalam meningkatkan fungsi intelegensi, emosi dan spiritual anak, sehingga muncul kecerdasan yang dengannya seluruh potensi yang dimiliki anak dapat melejit.
3. Jika dipandang dari sudut pandang materialnya, alat peraga edukatif terdiri dari berbagai jenis yang dapat mengembangkan daya berpikir (kognisi), cipta bahasa motorik, dan keterampilan anak.
4. Bahan yang digunakan sebagai alat peraga edukatif tidak mengikat harus terbuat dari salah satu bahan dasar seperti plastik atau kayu, besi tanah plastisin, spon ataupun lainnya. Sebab anak tidak memperdulikan bahan yang bagus atau tidak, bahan yang mahal atau tidak. Tetapi yang terpenting adalah alat peraga itu menyenangkan atau tidak, dan bagi orang tua atau guru tujuan dari materi dapat tersampaikan atau tidak

¹² Direktorat Pendidikan anak usia dini. *Acuan menu pembelajaran pada taman penitipan anak*, Jakarta: Direktorat pendidikan anak usia dini Ditjen PLSP. Depdiknas 2002.

¹³ Andang Ismail, *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*, Yogyakarta: pilar media, 2007 Cet. III hal.172-173.

5. Anak-anak sangat membutuhkan sarana pendidikan berupa alat bermain yang lengkap. Alat yang lengkap dapat memberi peluang kepada anak untuk dapat bereksplorasi sepuasnya. Tetapi tidak harus mahal, sebab alat yang mahal bukan satu-satunya kunci keberhasilan namun, dalam mencapai tujuan pendidikan anak-anak namun, harus disesuaikan dengan kebutuhan, fungsi, dan tujuan pendidikan itu sendiri, tujuan pendidikan anak dalam hal ini yaitu mengembangkan daya cipta, berfikir, dan kemampuan dalam berbahasa dan motorik kasar anak.

Alat permainan edukatif adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pembelajaran pendidikan anak usia dini.¹⁴

Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak usia dini.¹⁵

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak usia dini.¹⁶

Metode permainan edukatif dibagi menjadi dua bagian jika dilihat dari jenis kegiatan, yakni metode permainan edukatif outdoor (metode permainan edukatif yang dilakukan di luar ruang kelas), dan metode permainan edukatif indoor (metode permainan edukatif yang dilakukan di dalam ruang kelas).¹⁷

Menurut Nila kusumaningtyas yang mengutip dari bukunya Suryadi alat permainan edukatif adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak sebagai alat bantu belajar yang

¹⁴ Tedjasaputra S. Mayke. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2001, hal. 81.

¹⁵ Syamsuardi. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK PAUD*. Jurnal Publikasi Pendidikan, 2012, hal. 61.

¹⁶ Kartika, A. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Usia 4-5*, Bandar Lampung : FKIP Universitas Malang, . 2016, hal.65.

¹⁷ Suyadi, *Permainan edukatif yang mencerdaskan*, Jogjakarta:Powerbook, 2009. hal. 17.

dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Adapun Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Depdiknas mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.¹⁸

Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalah tempatkan, maka akan berakibat buru terhadap psikis maupun fisik siswa.¹⁹

Kunci pertama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan evisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Sebab, permainan

¹⁸ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Jogjakarta: Diva Press, 2013. hal.29.

¹⁹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, hal .30.

akan berdampak atau memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Di sinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis siswa

Unsur keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam kurun dan jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka pendek dan jangka pendek, Jangka pendek berarti permainan itu dapat dinilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi trampil, energik, dan tangkas. Sedangkan jangka panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya. Misalnya, seorang siswa menjadi penyabar, teliti dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan, mudah memahami kondisi orang lain, memiliki rasa kasih sayang dan empati, dan lain sebagainya.²⁰

Dengan bermain akan membantu anak mengeksplorasi diri dan lingkungan melalui berbagai cara. Selain itu kegiatan bermain yang sesuai dengan usia anak juga dapat membentuk kemampuan mengendalikan tubuh, mengkoordinasikan anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Melalui kegiatan bermain, kemampuan anak baik penglihatan, gerakan motorik kasar dan halus, serta kemampuan bicara dan sosialisasi anak akan semakin berkembang secara optimal. Demikian juga seluruh potensi kecerdasannya.²¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak karena dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.

²⁰ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, hal 31.

²¹ Musfiroh, Tadkiroatun. *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan*. ...hal.19.

2. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

APE memiliki berbagai jenis bahan dan untuk berbagai macam perkembangan yang ada pada anak usia dini, dilihat dari jenis bahannya, alat permainan edukatif ada yang berbahan plastik, kayu, ada pula alat permainan edukatif yang berbahan pasir ataupun kekayaan alam sekitar seperti daun, ranting dan lainnya. Berbagai jenis-jenis alat permainan edukatif yang sering kita temui alat permainan edukatif memiliki berbagai jenis dan warna-warna menarik yang disukai oleh anak.

- a. APE Ciptaan Montessori
Beberapa lembaga Luar dan dalam negeri telah banyak menggunakan dan mengembangkan APE berdasarkan ciptaan Dr. Maria Montessori ini. Dr. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri.²²
- b. APE Untuk Kemampuan Berbahasa Peabody
Alat Permainan edukatif APE yang dikembangkan Elizabeth Peabody yang terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator, yaitu tokoh P. Mooney dan Joey. Boneka dilengkapi papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu, dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap.
APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak. Tema-tema yang dipilih dan diramu harus relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat. Dewasa ini konsep APE yang dikembangkan Elizabeth Peabody ini, merupakan cikal bakal tumbuhnya pengembang boneka tangan dan boneka jari dalam pembelajaran yang banyak dilakukan dilembaga-lembaga PAUD di Indonesia.²³
- c. Balok Cruissenaire
George Cruissenaire menciptakan balok Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan

²² Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books, 2009, hal. 23.

²³ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009, hal 72.

anak dalam bernalar, balok ini dapat membantu anak untuk dapat menciptakan konstruksi bangunan dari balok yang berbentuk.²⁴

Ape ini berfungsi untuk mengembangkan kognitif anak usia dini, anak berlatih untuk dapat memainkan permainan tersebut dan secara langsung anak dapat berfikir.

d. Ape Ciptaan Froebel

Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Bloccoss. APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya.

Balok Bloccoss dikenal dengan istilah kotak kubus dalam program pendidikan TK di Indonesia. Kotak kubus ini banyak digunakan sebagai salah satu jenis APE untuk melatih motorik dan daya nalar anak.

e. Boneka Jari

Boneka jari ini terbuat dari kain yang tidak mudah robek dan lembut sifatnya, diantaranya dari kain panel, kain woll atau kain perca. Untuk membuat boneka jari ini, kain dibentuk sesuai dengan figur cerita. Satu narasi bisa dapat memerlukan hingga 10 boneka. Banyak bentuk dan jenis boneka jari sesuai dengan tema yang ingin dimainkan, ada seri tertentu seperti seri binatang, keluarga, kartun dan lain sebagainya.²⁵

Permainan ini berfungsi untuk melatih daya berfikir dan juga penggunaan bahasa, anak berlatih untuk dapat menggunakan bahasa sederhana yang dapat membantu daya pikir anak dalam berbahasa.

f. Puzzle Besar

Puzzle atau teka-teki ini untuk dimainkan anak usia 5 tahun. Permainan ini dari triplek yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana.²⁶

²⁴ Yuliani Nuraini Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasaan Jamak*, Jakarta Barat: PT. Indeks, 2012, hal. 5.

²⁵ Lutfiana Safitri, *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, dalam <http://edukasi.kompasiana.com>, diakses 10 September 2019, pukul. 21.00 Wib

²⁶ Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Rektorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta : 2005, hal. 62.

Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari-jari anak agar dapat menyusun menjadi gambar yang lengkap, dari potongan-potongan gambar.

- g. Kotak Alfabet
Kotak ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat di atas potongan karton dupleks berukuran 5 x 5 cm. Permainan ini dibuat untuk anak yang berumur 5 tahun yang sedang belajar membaca.
- h. Kartu Lambang Bilangan
Kartu ini berisikan tulisan angka dari 1 sampai dengan 50, 1 sampai dengan 100, dan sebagainya. Kartu ini dibuat dari bahan kertas dupleks berukuran 5 x 5 cm. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal lambang bilangan, dan belajar menghitung, berfungsi juga untuk melatih kognitif matematika anak, alat ini secara tidak langsung mengajarkan anak bermain matematika namun tidak secara langsung, bermain sambil belajar.
- i. Kartu Pasangan
Kartu ini dimainkan anak usia 4 – 6 tahun. Permainan ini terbuat dari bahan kertas dupleks berukuran 10 – 8 cm. setiap kartu diberi gambar secara berpasangan.²⁷

3. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Permainan edukatif untuk anak harus memiliki standar yang baik untuk keamanan serta kesehatan anak. Setiap alat permainan edukatif memiliki fungsi multi, maksudnya dapat digunakan untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.

Penggunaan APE sangat bermanfaat untuk anak, karena pada penggunaannya APE digunakan seraya bermain, oleh karena itu anak akan merasa relax saat mendapatkan pengetahuan yang ia bangun sendiri melalui bermain atau pun melalui transfer ilmu yang dilakukan oleh guru.

Menurut Suryadi, bahwa manfaat mainan edukatif sebagai berikut:

- a. Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba,

²⁷ <https://www.asikbelajar.com/jenis-jenis-alat-permainan-edukatif-ape/>
Diakses Hari Jum'at 2 September 2019.

memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya

- b. Melatih konsentrasi Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun Balok katakanlah anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan.²⁸
- c. Mengembangkan konsep sebab akibat. Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat dasar.
- d. Melatih bahasa dan wawasan. Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.
- e. Mengenalkan warna dan bentuk. Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lainnya.²⁹

4. Fungsi Alat Permainan edukatif

APE yang dibuat ataupun yang dimanfaatkan seharusnya mempunyai fungsi dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak demi tercapainya tujuan yang dicapai.³⁰ fungsi dari APE sebagai berikut:

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Pada dasarnya, kegiatan bermain dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang menggunakan alat

²⁸ Suryadi,2007,*Cara Efektif Memaham Perilaku Anak Usia Dini*.Jakarta: EDSA Mahkota, hal. 61.

²⁹ Suryadi,2007,*Cara Efektif Memaham Perilaku Anak Usia Dini*,... hal. 61.

³⁰ Novan Ardy, *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2014, hal.7.

dan yang tidak menggunakan alat. Khusus dalam kegiatan bermain yang menggunakan alat, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar.

- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif. Dalam suasana menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar.
- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut
- d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya.

Dari beberapa pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan penggunaan media pendidikan adalah untuk mengatasi hambatan atau penghalang yang ada dalam proses pembelajaran agar dapat mempermudah penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan,

sehingga akan mempertinggi proses dan hasil pembelajaran dan fungsi alat permainan edukatif yaitu untuk menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan. Memberikan stimulus untuk anak dalam pembentukan perilaku dan kemampuan dasar.

5. Prinsip-prinsip pengembangan Alat Peraga Edukatif

Adapun secara prinsipnya, pengembangan APE sebaiknya meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik
- b. Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
- c. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
- d. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- e. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak
- f. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.³¹

Suatu alat peraga juga harus mempunyai nilai prinsip untuk pembelajarannya, agar penciptaan barang tersebut tidak sia-sia dan dapat memberikan manfaat bagi anak usia dini.

6. Metode Pendidikan Ape menurut Islam.

Dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan bahwa hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak terlepas dari permainan. Untuk membahas lebih lanjut, sekiranya perlu memahami beberapa hal dengan jelas terlebih dahulu, yaitu sebagai berikut.³² bermain menurut Semiawan, merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena

³¹ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta. 2006, hal.8.

³² Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*, Jakarta : Direktorat Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta, 2005, hal. 85.

menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah dan pujian.

Dalam hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan, dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini seperti dalam Al-quran sebagai berikut :

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انْفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ
اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Artinya : Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki. (Q.S. Al jum’ah 62: 11)

Memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri,³³ dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak akan belajar role dalam bermain sejak dini. Selanjutnya, Permainan adalah sesuatu yang dijadikan untuk bermain. Dalam hal ini dapat dimaknai bahwa dalam permainan ada kegiatan bermain baik menggunakan alat atau tanpa alat.

Memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu

³³ Indah Nuraini, *Kamus Bahasa Indonesia*, Bogor : CV. Duta Grafika, 2010, hal. 612.

sendiri,³⁴ dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak akan belajar role dalam bermain sejak dini. Selanjutnya, Permainan adalah sesuatu yang dijadikan untuk bermain. Dalam hal ini dapat dimaknai bahwa dalam permainan ada kegiatan bermain baik menggunakan alat atau tanpa alat.

7. Pengertian Balok

Balok merupakan salah satu permainan edukatif (APE) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh dewan kesejahteraan nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.³⁵

Dunia anak adalah dunia bermain, inilah salah satu peribahasa yang dilontarkan oleh para pakar tentang definisi permainan begitu pentingnya permainan bagi anak-anak sehingga banyak pakar yang memberikan definisinya tentang permainan.

Menurut Maykes Tedjasaputra bermain aktif adalah :“Kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.”³⁶

Menurut Anggani Sudono alat permainan adalah : “Semua alat bermain yang digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk”.³⁷

Balok adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang , di mana setiap sisi persegipanjang berimpit dengan tepat satu sisi persegipanjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bangun berbentuk balok dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Seperti lemari berbentuk balok, televisi, speaker, ataupun bis. Terdapat 6 buah sisi yang berbentuk persegi panjang yang membentuk balok posisinya yakni sisi alas, sisi depan, sisi atas, sisi belakang, sisi

³⁴ Indah Nuraini, *Kamus Bahasa Indonesia*, Bogor : CV. Duta Grafika, 2010, hal. 612.

³⁵ Departemen pendidikan nasional, *alat permainan edukatif untuk kelompok bermain*, 2003, hal.4

³⁶ Mayke S. Tedja Saputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta, PT Grasindo, 2001, hal.7.

³⁷ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2000, hal. 7.

kiri dan kanan. Sisi alas kongruen dengan sisi atas, sisi depan kongruen dengan sisi belakang, sisi kiri kongruen dengan sisi kanan.³⁸

8. Fase Perkembangan Kognitif

Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. "Jean Piaget, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980, adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss. Ia merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (structuralism) dan aliran konstruktif (constructivism).³⁹

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal".⁴⁰

a. Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan aktivitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor. Fase sensorimotor dimulai dengan gerakan-gerakan refleksi yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahamannya tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, mengisap, melihat, melempar, dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya, atau dapat dipisahkan dari lingkungan di mana benda itu berada.

³⁸ Johane Hanko. *100 Permainan Edukatif Untuk Anak*, Jakarta: PT Buana Ilmu Populer. 2012, hal. 87

³⁹ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012, hal. 131.

⁴⁰ Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008, hal. 49.

Selanjutnya, ia mulai belajar bahwa benda-benda itu memiliki sifat-sifat khusus. Keadaan ini mengandung arti, bahwa anak telah mulai membangun pemahamannya terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan hubungan kausalitas, bentuk, dan ukuran, sebagai hasil pemahamannya terhadap aktivitas sensorimotor yang dilakukannya.⁴¹

Pada akhir usia 2 tahun, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks, seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris.

b. Fase Pra operasional (usia 2 - 7 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak. Pada fase pra operasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya.

Fase ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak pada fase ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga subfase, yaitu subfase fungsi simbolis, subfase berpikir secara egosentris dan subfase berpikir secara intuitif. Subfase fungsi simbolis terjadi pada usia 2 - 4 tahun.

Pada masa ini, anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu objek yang secara fisik tidak hadir.

⁴¹ Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, hal. 50.

Kemampuan ini membuat anak dapat menggunakan balok-balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, dan kegiatan lainnya. Pada masa ini, anak sudah dapat menggambar manusia secara sederhana. Subfase berpikir secara egosentris terjadi pada usia 2-4 tahun. Berpikir secara egosentris ditandai oleh ketidakmampuan anak untuk memahami perspektif atau cara berpikir orang lain. Benar atau tidak benar, bagi anak pada fase ini, ditentukan oleh cara pandangnya sendiri yang disebut dengan istilah egosentris.⁴²

Subfase berpikir secara intuitif terjadi pada usia 4 - 7 tahun. Masa ini disebut subfase berpikir secara intuitif karena pada saat ini anak kelihatannya mengerti dan mengetahui sesuatu, seperti menyusun balok menjadi rumah-rumahan, akan tetapi pada hakikatnya tidak mengetahui alasan-alasan yang menyebabkan balok itu dapat disusun menjadi rumah. Dengan kata lain, anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

c. Fase Operasi Konkret (usia 7- 12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentris dan lebih logis.⁴³

d. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis.⁴⁴

Tahap ini anak berusia 11 – remaja. Pada tahap ini anak mampu berfikir menggunakan logika. Jika kita bertanya, tali

⁴² Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, hal. 52.

⁴³ Wiji Hidayati dan Sri Purnami, *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Teras, 2008, hal. 131.

⁴⁴ Sujiono dkk, *Metode Pengembangan*, hal. 91.

panjang dengan beban ringan dibandingkan dengan tali panjang beban berat. Dia akan menjawab tali pendek akan membuat ayunan yang cepat, dan tali panjang akan membuat ayunan lambat.⁴⁵

Perkembangan kognitif berkembang baik bergantung pada kemampuan intelektual, proses interaksi semacam ini nampak pada teori Piaget. Tahapantahapan diatas selalu dialami oleh setiap anak, dan tidak akan pernah ada yang dilewatinya meskipun tingkat kemampuan anak berbeda-beda. Tahapan ini meningkat lebih kompleks dari pada masa awal dan kemampuan kognitif bertambah.⁴⁶

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini berbeda dengan prinsip-prinsip perkembangan fase kanak-kanak akhir dan seterusnya. Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Bredekamp dan Coople adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
2. Perkembangan fisik/motorik, emosi, social, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relative dapat diramalkan.
3. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.
4. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
5. Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi.
6. Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks social budaya yang majemuk.
7. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, social, dan pengetahuan yang diperolehnya.
8. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan social.

⁴⁵ Asrul, Sitorus Dkk, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sdm Yang Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, 2016,hal.191.

⁴⁶ MS Sumantri, *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan,2005,hal.50.

9. emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.
10. Perkembangan akan mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya.
11. Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya.

Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar adalah dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik dan fisiologis.⁴⁷

9. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif sehingga perlu mengetahui dan memahami hal-hal yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak agar dapat mengantisipasi keterhambatan proses perkembangan anak.

Faktor-Faktor yang mempengaruhi pengembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut yaitu :

- 1) Hereditas/keturunan
Teori hereditas atau nativisme pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.
- 2) Lingkungan
Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Dia berpendapat manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Jadi, perkembangan manusia ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.
- 3) Kematangan
Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis (usia kalender).
- 4) Pembentukan

⁴⁷ Aisyah, Siti, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.hal. 23.

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan integensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal).

5) Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6) Kebebasan

Kebebasan adalah manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah dan memilih masalah sesuai kebutuhannya.⁴⁸

10. Implementasi Pengembangan Kognitif Anak usia Dini melalui alat peraga balok.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual siswa. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang lebih sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Melalui pengembangan kognitif, kemampuan berpikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

⁴⁸ Sujiono, Yuliani Nurani.. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka,2013, hal. 17.

Pijakan lingkungan sebelum main diisi dengan kegiatan apersepsi dan menjelaskan tema yang akan diajarkan. Saat menjelaskan tema guru menggunakan metode demonstrasi dan penjelasan langsung agar anak mudah mengerti mengenai tema dan kegiatan main yang akan dilakukan. Metode-metode yang guru gunakan dalam pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran anak usia dini yang diungkapkan oleh Metode pembelajaran yang diterapkan di PAUD yaitu: metode bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, dan pemberian tugas.⁴⁹

Media balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat atau kubus. Perkembangannya, balok sebagai alat permainan tidak hanya dibuat dari kayu, berbagai bahan dipergunakan, karton, busa, karet, dan sebagainya. Anak-anak suka menumpuk balok atau menggabungkan balok untuk memuaskan imajinasinya akan sebuah bentuk. Beberapa jenis balok yang dipergunakan sebagai alat permainan antara lain adalah balok unit, balok besar, balok berongga, balok lego dan balok lainnya.⁵⁰

Untuk mengembangkan nilai kognitif anak maka perlu dilakukan penerapan metode bermain balok, sekolah menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran dengan penerapan metode bermain balok. Guru tampaknya kurang memperhatikan penggunaan media lain selain media yang sudah disediakan oleh sekolah tersebut.

Permainan balok untuk anak usia dini yaitu untuk melatih kreativitas pada anak dengan menyusun beberapa balok yang menjadi permainan untuk anak. Ada beberapa macam balok untuk permainan pada anak misalnya menyusun balok PDK, balok tank, balok bangunan dan sebagainya. Banyak manfaat dengan bermain balok, disamping sebagai kegiatan yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan juga bermanfaat.

Media balok bermanfaat dalam mengembangkan aspek kemampuan kognitif anak serta meningkatkan kreativitas anak dalam membangun bentuk dari balok. manfaat media balok dalam kegiatan pembelajaran yaitu melatih kekuatan dan

⁴⁹ Isjoni, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung:Alfabet, 2011,hal.86.

⁵⁰ Arumi Savitri F, *Kajian psikologis dalam pemilihan permainan kreatif yang merangsang perkembangan anak usia dini*. Jurnal pgpaud uny, 2015, hal.15.

koordinasi motorik halus dan kasar, mengembangkan konsep matematika dan geometri, anak mengenal bentuk lingkaran, silindris, segiempat, segitiga dan lainnya, anak bermain dengan cara menginterpretasikan apa yang pernah mereka lihat dengan menggunakan balok.⁵¹ Dapat ditegaskan bahwa media balok bermanfaat untuk melatih fisik motorik anak, mengembangkan bentuk geometri dan dapat mengekspresikan dengan menggunakan balok tersebut.

Bermain balok bagi anak mempunyai manfaat yang tidak sedikit. Beberapa aspek kemampuan pada anak dapat tumbuh dengan baik jika orang tua atau guru secara maksimal membimbing dan mengarahkan. Berikut manfaat dari bermain balok antara lain :

Dari aspek bahasa dapat menumbuhkan kemampuan anak dalam berbicara dan mengolah vokal. Ayah Bunda hendaknya aktif bertanya atau memberi pancingan agar anak mengungkapkan ide-ide dalam bermain balok. Melakukan diskusi kecil, tanya jawab langsung saat bermain balok apalagi jika dilakukan dengan bersama teman-teman akan memancing komunikasi.

Sebagai sarana komunikasi maka segala hal yang berkaitan dengan komunikasi tidak lepas dari bahasa, seperti berpikir sistematis dalam menggapai ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain, orang yang bahasanya sistematis maka kegiatan berpikirnya juga sistematis atau teratur.⁵²

Oleh karena itu pemanfaatan media yang dimiliki sangat diperlukan guna menunjang kegiatan pembelajaran yang maksimal dengan perencanaan kegiatan yang matang sehingga diharapkan kemampuan berbicara anak pun dapat meningkat lebih baik lagi sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan berbicara anak usia 4-6 tahun.

11. Hambatan dalam penerapan Alat Peraga Balok untuk mengembangkan kognitif anak usia Dini

Adapun faktor penghambat dalam pembelajaran yaitu: Kesulitan dalam menghadapi perbedaan karakteristik peserta didik, kesulitan menentukan materi yang cocok dengan kejiwaan dan jenjang pendidikan peserta didik,

⁵¹ Latif, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana, 2013,hal.128.

⁵² Amsal Bakhtiar, *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006, hal.176.

kesulitan dalam menyesuaikan materi pelajaran dengan berbagai metode supaya peserta didik tidak segera bosan, kesulitan dalam memperoleh sumber dan alat pembelajaran, kesulitan dalam mengadakan evaluasi dan pengaturan waktu.” Sejalan dengan pendapat di atas yang menjadi penghambat kegiatan pembelajaran di sentra balok yaitu kurangnya waktu untuk anak bermain dan aksesoris orang-orangan yang sedikit sehingga sering terjadi keributan di antara anak.⁵³ selain itu juga pendeknya konsentrasi anak dalam mendengarkan penjelasan guru, sehingga membutuhkan waktu yang agak lama dalam menjelaskan tema.

Kurangnya media balok yang tidak sesuai dengan jumlah kuantitas anak yang disekolah, sehingga membuat anak menjadi tidak kondusif dan saling berebut. Disamping itu hambatannya adalah Alat permainan balok itu sendiri terbuat dari kayu yang membuat anak-anak yang aktif kadang memukul dengan balok dan juga bahan dari kayu membuat alat peraga tersebut menjadi mudah rusak. Namun ketika bahan balok berupa dari kayu kita akan merasa dekat dengan alam.

Apabila Alat peraga dari balok bahan terbuat dari plastik, nampaknya lebih aman dari pada dari balok, namun ketika dari plastic juga mudah patah.

Sekarang sudah mulai muncul balok yang terbuat dari busa, dilihat dari segi pemakaian lebih aman, namun harga yang lumayan jauh lebih mahal, dan masih belum beredar di pasaran.

Kesimpulan

Berdasarkan data Penelitian yang tertuangkan pada bab-bab sebelumnya maka penelitian dengan judul Efektivitas alat peraga Edukatif Balok dalam mengembangkan Kognitif Anak usia dini Sebagai beriku:

Penggunaan media balok dapat meningkatkan imajinasi anak dalam bentuk kemampuan kognitif untuk dapat membuat konstruksi berbagai macam bidang. Bidang matematika, bidang science bidang agama, dan tentunya motorik-motorik halus dan kasar ananda juga berkembang.

⁵³Mahbubah, Ainul. *Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran.* (online).(<http://banjirembun.blogspot.com/2013/06/.html>, diakses 18 Oktober 2019.

Praktik pembelajaran yang menggunakan media balok di TK Permata Plus kurang maksimal disebabkan oleh rasio peserta didik jumlah melebihi jumlah alat peraga balok yang tersedia, sehingga pembelajaran belum bisa maksimal. Diperlukan Keaktifan keterlibatan anak secara intensif untuk meningkatkan kemampuan mereka dan diperlukan penelitian lebih lanjut dari berbagai variasi untuk memberikan kontribusi dalam masalah pembelajaran.

Bermain balok, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini diantaranya: mengenal Bentuk geometri, mengenal Warna. Membuat Kreasi bentuk dari Balok, Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna dan Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis atau berpasangan dengan dua variasi

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Ainul, Mahbubah. *Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran*. (online).(<http://banjirembun.blogspot.com/2013/06/html>, diakses 18 Oktober 2019)
- Amsal, Bakhtiar. *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Ardy, Novan *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2014.
- Departemen pendidikan nasional,*alat permainan edukatif untuk kelompok bermain*. 2003.
- Direktorat Pendidikan anak usia dini. *Acuan menu pembelajaran pada taman penitipan anak*. Jakarta: Direktorat pendidikan anak usia dini Ditjen PLSP. Depdiknas 2002.
- Eliyawati, Cucu. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta: 2005.
- Hanko, Johane. *100 Permainan Edukatif Untuk Anak*. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer. 2012.

- Hartati, Sofia. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta Direktorat Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta, 2005.
- Hidayati, Wiji dan Sri Purnami. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Teras, 2008.
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/alat>, diakses Hari senin, 2 September 2019.
- <https://www.asikbelajar.com/jenis-jenis-alat-permainan-edukatif-ape/> Diakses Hari Jum'at 2 September 2019.
- Isjoni. *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Ismail, Andang. *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: pilar media, 2007 Cet. III.
- Kartika, A. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Usia 4-5*. Bandar Lampung: FKIP Universitas Malang, 2016.
- Kurniawan, Agung. *Transformasi Pelayanan Publik*. Yogyakarta: Pembaharuan, 2005, hal. 109.
- Latif, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana, 2013.
- Mayke, Tedjasaputra S. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2001.
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di TK*, Jakarta: Prineka Cipta, 2004.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta: Diva Press, 2013.
- Mulyasa, E. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta. 2006.
- Nuraini, Indah. *Kamus Bahasa Indonesia*. Bogor : CV. Duta Grafika, 2010.
- Nurani, Sujiono Yuliani. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013.
- Priansa, Donni Juni dan Agus Garnida. *Manajemen Perkantoran Efektif, Efisien, dan Profesional*. Bandung: Alfabeta, 2013.

- Safitri, Lutfiana. *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. dalam [http:// edukasi.kompasiana.com](http://edukasi.kompasiana.com), diakses 10 September 2019, pukul. 21.00 Wib.
- Savitri, Arumi. *Kajian psikologis dalam pemilihan permainan kreatif yang merangsang perkembangan anak usia dini*. Jurnal pgpaud uny, 2015.
- Silalahi, Ulber. *Asas-asas Manajemen*. Bandung: Refika Aditama, 2015.
- Sitorus, Asrul Dkk. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina SDM Yang Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2000.
- Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Sujiono, Yuliani Nuraini *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasaan Jamak*, Jakarta Barat: PT. Indeks, 2012.
- Sumantri, MS. *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan, 2005.
- Suryadi, *Cara Efektif Memaham Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Suyadi, *Permainan edukatif yang mencerdaskan*. Jogjakarta: Powerbook, 2009.
- Syamsuardi. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK PAUD*. Jurnal Publikasi Pendidikan, 2012.
- Tedja Saputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta, PT Grasindo, 2001.
- Tika, Moh. Pabundu. *Budaya Organisasi dan Peningkatan Kinerja Perusahaan*,. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Undang-undang Guru dan Dosen UU RI No. 14 Th 2005 dan Peraturan Pemerintah RI No. 43, Th 2007.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*, hal. 1.
- Zaman, Badru dkk, *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.