



Implementasi Model Bermain Konstruktif Dengan Media Balok Untuk Meningkatkan Kognitif Anak

Latifatus Sa'adah¹, Abdul Mufid^{2*}

^{1,2}STAI Khozinatul Ulum Blora

abdulmufid@staikhozin.ac.id (corresponding author)

Abstrak:

Bermain Konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya, yang mana dalam permainan ini menggunakan media balok untuk meningkatkan kognitif anak. Dimana di TK Muslimat Kedungwaru menerapkan bermain konstruktif yang masih belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model bermain konstruktif dengan media balok di TK Muslimat Kedungwaru Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *field research* atau penelitian lapangan. Disini peneliti mengambil lokasi di TK Muslimat Kedungwaru. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dilakukan menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model bermain konstruktif dengan media balok di TK Muslimat Kedungwaru, anak diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi kemampuan dalam menyusun balok sesuai dengan kreatifitas dan imajinasi anak serta daya fikir secara kreatif dan inovatif untuk menyusun balok-balok warna tersebut sesuai dengan kemampuannya.

Kata Kunci: Bermain Konstruktif; Media balok; Kognitif.

Pendahuluan

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 ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Direktorat Pendidikan Nasional, 2010). Tujuannya membantu anak didik dalam mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan



psikis yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional (Nyoman Ayu, 2014).

Salah satu aspek perkembangan yang perlu di stimulasi pada anak sejak dini adalah perkembangan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan pengembangan kemampuan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya: meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkrit kepada berpikir secara abstrak. Pengembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya (Nyoman Ayu, 2014).

Pengembangan kognitif anak dalam penerapannya melalui media balok, media balok ialah media dimana anak akan mengetahui hukum keseimbangan dan gravitasi. Sebagaimana yang kita ketahui, balok yang disusun tidak seimbang tentu akan jatuh ke bawah. Hal ini akan memberikan pengetahuan tentang keseimbangan dan gravitasi bagi anak. Selain itu, dengan permainan balok ini dapat menstimulasi dan melatih imajinasi kreativitas anak karena anak akan membuat desainnya sendiri dengan balok-baloknya (Adi D Tilong, 2014).

Pembelajaran media balok yang digunakan dalam permainan tersedia dalam berbagai bentuk dan warna yang unik. Bermain dengan balok-balok kayu yang berwarna warni ini memiliki ketertarikan sendiri bagi anak. Tidak hanya warna dan bentuknya yang menarik, ternyata permainan balok ini pun baik untuk si kecil dalam upaya membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan anak dalam melakukan permainannya berjalan secara bertahap. Misalnya, anak diminta menyusun balok menjadi sebuah menara atau istana.

Mengingat pada masa anak usia dini anak lebih mudah belajar melalui bermain maka perlu digunakannya metode permainan yang menyenangkan sekaligus dapat menstimulus seluruh aspek-aspek perkembangan anak. Bermain bagi seorang anak adalah merupakan suatu proses di dalam pertumbuhan dan perkembangannya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan seiring dengan pertumbuhan usianya. Jadi suatu permainan bagi seorang anak haruslah mengandung unsur-unsur dari tahapan-tahapan gerak motorik anak yaitu kognisinya (*cognitive*), afektifnya (*affective*) dan psikomotornya (*psychomotor*), sehingga segala aspek yang menunjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan di masa yang akan datang akan terbentuk dengan baik (Nilawati Tadjuddin, 2016).

Selanjutnya, dalam definisi buku Nilawati Tadjuddin yang mengembangkan teori Piaget tentang beberapa hal yang menjadi karakteristik

kognitif anak pada tahap pra-operasional atau anak usia (5-6 tahun) antara lain: Mengenali warna-warna, mengenal bentuk-bentuk geometri, memahami dimensi dan hubungan, memahami perbedaan dan persamaan ukuran, serta memahami huruf dan angka (Nilawati Tadjuddin, 2014).

Bermain sambil belajar pada prinsipnya mengandung makna yang menyenangkan, mengasyikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak, dan lebih mementingkan proses mengeksplorasi potensi diri dari pada hasil akhir. Beberapa permasalahan yang ditemukan seperti Rahmatia meneliti tentang pengembangan model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan visual-spasial anak usia dini. Selain itu Siti zulaikhah meneliti terkait pengembangan kreativitas anak melalui bermain konstruktif lego (Siti Zulaikhah, 2019). Dari berbagai judul terkait bermain konstruktif disini maka peneliti tertarik dengan penelitian yang menemukan permasalahan tentang penerapan permainan balok. Peneliti melihat banyak anak-anak yang sangat antusias saat bermain balok, bahkan tidak sedikit anak-anak yang bisa membuat konstruksi yang sangat mirip dengan bentuk aslinya menggunakan balok-balok tersebut, serta peneliti melihat pada saat kegiatan dengan menggunakan media balok beberapa anak belum mengenal warna, bentuk, ukuran benda, belum dapat membangun, dan belum dapat bermain konstruktif serta beberapa anak juga tidak menggunakan balok sesuai fungsinya. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti tentang implementasi model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan kognitif anak di TK Muslimat Kedungwaru Blora.

Metodologi

Jenis pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mengungkapkan data yang ada dilapangan dengan cara menguraikan dan menginterpretasikan sesuatu seperti apa yang terjadi di lapangan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran nyata dan mendalam mengenai implementasi model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan kognitif anak TK Muslimat Kedungwaru Blora. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa TK Muslimat Kedungwaru Blora. Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada kejadian yang ada di lapangan, kemudian hasil temuan yang ada dideskripsikan oleh peneliti. informasi yang didapatkan yaitu siswa TK Muslimat Kedungwaru Blora, diantaranya merupakan implementasi model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan kognitif anak TK Muslimat Kedungwaru Blora.

Siklus prosedur pengumpulan data terdiri dari studi pendahuluan, tahapan perencanaan, fokus penelitian, pengumpulan data dengan menggunakan metode

triangulasi, analisis data, pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, dan penarikan kesimpulan. Studi ini lebih menitik beratkan pada pengkajian proses dan fenomena pendidikan yang saling terkait. sumber informasi yaitu yang dapat memberikan informasi kaya bagi studi yang mendalam. Beberapa responden yang akan terlibat yaitu kepala sekolah, guru kelas serta siswa, karena mereka yang dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dan terpercaya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yakni gabungan antara observasi (pengamatan) yang dilakukan di TK Muslimat Kedungwaru Bloro, interview (wawancara) dengan guru kelas, dan dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui implementasi model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan kognitif anak TK Muslimat Kedungwaru Bloro. Hasil pengumpulan data dilapangan akan tertulis dalam catatan lapangan. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan prosedur dan teknis pengolahan berikut: melakukan kegiatan mengabstraksi atau merangkum data dalam suatu laporan evaluasi yang sistematis dan difokuskan pada hal-hal yang inti (reduksi data), merangkum hal-hal pokok implementasi model bermain konstruktif dengan media balok untuk meningkatkan kognitif anak TK Muslimat Kedungwaru Bloro dan kemudian disusun dalam bentuk deskripsi yang naratif dan sistematis sehingga dapat memudahkan untuk mencari tema sentral sesuai dengan fokus atau rumusan unsur-unsur yang dievaluasi serta mempermudah untuk memberi makna (penyajian data), dan melakukan pencarian makna dari data yang dikumpulkan secara lebih teliti (verifikasi data).

Hasil Dan Pembahasan

Sesuai dengan rancangan awal yang menyebutkan bahwa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi, maka dalam bagian ini akan disajikan informasi dan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Langkah ini dilakukan agar data mentah yang pengambilannya memanfaatkan kamera maupun lembar catatan lebih lanjut dapat dipahami. Data penelitian tentang modelbermain konstruktif degan media balok di TK Muslimat Kedungwaru, melalui Kepala Sekolah, guru, dan orang tua/Wali murid. Selain itu penulis juga memperoleh data melalui observasi dan dokumentasi.

Kegiatan bermain konstruktif dengan media balok di TK Muslimat Kedungwaru dapat meningkatkan daya pikir serta imajinatif anak, anak harus membayangkan bentuk yang akan dibuat ,cita rasa seni dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat. ketarampilan motorik halus juga akan terasa melalui

aktivitas dari kegiatan bermain ini, ketekunan serta konsentrasi diperlukan melalui bermain konstruktif dan saat erat dengan berbagai manfaat.

Seperti halnya yang di ungkapkan oleh Ibu masruroh selaku Kepala Sekolah di TK Muslimat Kedungwaru bahwa di TK Muslimat Kedungwaru terdapat Alat Permainan Edukatif yang berupa Potongan balok dengan berbagai ukuran, bentuk dan warna untuk melatih anak mengekspresikan daya pikirnya secara bebas sesuai keinginan dan bakat yang di miliki anak.”¹

Adapun langkah-langkah bermain konstruktif dengan bermain balok di TK Muslimat Kedungwaru yaitu :

- a) Guru menyiapkan balok dan tempat yang akan digunakan untuk menyusun konstruktif berupa meja yang dirapatkan lebih dari satu agar tempatnya lebih luas.
- b) Anak duduk di kursi masing- masing dengan mengelilingi meja.
- c) Kemudian guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberitahukan bahwa mereka adalah kelompok warna (hijau misalnya).
- d) Guru bersama-sama menghitung jumlah murid yang hadir.
- e) Guru menunjukkan gambar- gambar seperti bentuk rumah, menara, gapura dll, kemudian menerangkan bahwa anak akan belajar menyusun balok menjadi sebuah bentuk yang baru.
- f) Kemudian guru menjelaskan cara bermain balok sambil menyebutkan nama-nama bentuk balok yang diambil.
- g) Kemudian anak di beri waktu untuk mengambil balok dan menyusun balok menjadi sebuah bangunan dengan cara bekerjasama dengan temannya serta guru menjadi fasilitator / pengawas ketika anak menyusun balok tersebut.
- h) Setelah itu guru bersama-sama anak menghitung jumlah balok yang digunakan dalam bangunan tersebut.
- i) Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk menceritakan hasil karyanya.
- j) Setelah selesai guru dan anak bekerjasama dalam mengembalikan balok pada tempatnya sambil menyebutkan nama-nama balok.²

Pengajaran dari guru pun sangat penting dalam proses pembelajaran dalam kelas untuk memotivasi minat anak mengikuti permainan konstruktif dengan media balok, agar tidak mudah jenuh atau merasa bosan dan merasa terpaksa saat

¹ Wawancara dengan Ibu Masruroh, selaku Kepala TK Muslimat Kedungwaru, pada tanggal 10 Agustus 2021, pukul 10.00.

² Hasil Observasi di TK Muslimat Kedungwaru, tanggal 14 Agustus 2021

mengikuti pembelajaran. Sehubungan dengan hal ini peneliti juga mewawancarai Ibu Masruroh, selaku Guru TK Muslimat Kedungwaru. Beliau menambahkan bahwa anak sangat antusias dalam melakukan permainan konstruktif dengan media balok. Anak sangat tertarik bila guru mengajak bermain balok. Anak merasa bahagia dalam melakukan permainan ini, sehingga pembelajaran yang diberikan dapat diterima anak dengan mudah.³

Selain wawancara dengan kepala sekolah dan guru, peneliti disini juga mewawancarai orang tua anak. Dimana orang tua mempunyai peranan penting dalam mendidik anaknya, karena orang tua juga berpengaruh terhadap kognitif anak itu sendiri. Hal ini disampaikan Ibu Robi'ah selaku orang tua dari Syarifa Jamilatul Ikrima, beliau menambahkan bahwa dia mengimplementasikan konstruktif kepada anaknya dengan bermain lego dirumah. Dimana dengan permainan lego juga mengolah daya pikir anak untuk menciptakan sesuatu yang baru sesuai keinginan anak, seperti membuat rumah-rumahan, membuat menara, membuat alat transportasi dan lain sebagainya".⁴

Hal ini senada juga dengan hasil wawancara kepada Ibu Nur Jannah selaku orang tua dari Zufairo Zajiyya dan Ibu Syafa'atul 'udma selaku orang tua dari Rosyifan Albab. Beliau berdua menjelaskan bahwa mereka menerapkan konstruktif dengan media balok kepada anaknya di rumah, hal ini bisa dilihat dari anak ketika bermain dengan potongan kayu sisa dari pertukangan bapaknya, terkadang anak saya lebih tertarik dengan potongan kayu tersebut, karena berbagai jenis bentuk ada, sehingga dia bisa menumpuk-numpuknya menjadi sesuatu bangunan dari hasil imajinasinyaseperti membuat gedung bertingkat, membuat gapura dan lainnya"⁵

Jadi berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis di TK Muslimat Kedungwaru, bahwa implementasi model bermain Konstruktif dengan media balok di TK Muslimat Kedungwaru tersebut selalu menggunakan bahan atau media untuk menunjang daya pikirnya dalam menciptakan sesuatu yang baru, misalnya saja dengan menggunakan lego, balok kayu dan balok warna.tapi Karna keterbatasan alat peraga edukatif di TK muslimat Kedungwaru hanya menggunakan balok warna.

³ Wawancara dengan Ibu Masruroh, selaku guru di TK Muslimat Kedungwaru Pada Tanggal 12 Agustus 2021, Pukul 10.00, di Kelas.

⁴ Berdasarkan hasil wawancara dengan Robi'ah Selaku Wali Murid (Ibu dari siswa Syarifa Jamilatul Ikrima), Pada Tanggal 13 Agustus 2021, pukul 09.00, di Koridor Sekolah.

⁵ Berdasarkan hasil wawancara dengan Syafa'atul udma Selaku Wali Murid (Ibu dari siswa Rosifan Albab) dan Nur Jannah selaku wali murid dari siswa Zufairo Najiyya, Pada Tanggal 13 Agustus 2021, pukul 10.00.

Implementasi model bermain konstruktif dengan media balok di TK Muslimat Kedungwaru dapat merangsang kemampuan anak untuk berfikir kreatif dan inovatif, selain itu juga dapat meningkatkan semangat belajar dan antusias anak di TK Muslimat Kedungwaru ketika mengikuti pembelajaran melalui media balok. Anak Juga merasa tidak terbebani dengan adanya permainan tersebut, justru tanpa di sadari dengan bermain balok mereka juga dapat belajar mengenal warna, bentuk, serta ukuran dari bangun ruang tersebut.

Kemudian Ibu Masruroh selaku Guru di TK Muslimat Kedungwaru menambahkan bahwa anak dapat mengembangkan potensi, bakat dan kemampuan dalam menyusun sebuah bangunan, dimana hal ini akan berpengaruh besar terhadap kehidupan anak ke depannya jika bisa dikembangkan secara maksimal yang di dukung oleh lingkungannya. Hal ini akan mendukung anak untuk mencapai cita-cita yang di inginkan dan sesuai dengan bakat yang di miliknya.⁶

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat dipahami bahwa permainan konstruktif merupakan suatu permainan pembangunan berdasarkan imajinasi anak yang disesuaikan dengan tema pembelajaran pada saat itu atau aktivitas yang menyenangkan bagi anak, dan mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, sehingga anak dapat melatih motorik yang ada dalam tubuhnya dan anak pun senang melakukan permainan ini.

Sama halnya dengan yang di kemukakan oleh Diana Mutiah yang menjelaskan bahwa bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.⁷ Piaget menjelaskan bahwa kesempatan main pembangunan membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya dikemudian hari. Bermain pembannngunan bertujuan merangsang kemampuan anak mewujudkan pikiran, ide dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak bermain

⁶ Wawancara dengan Ibu Masruroh, S,Pd selaku guru di TK Muslimat Kedungwaru Pada Tanggal 12 Agustus 2021,Pukul 10.00, di Kelas.

⁷ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2010), hlm. 116

pembangunan, anak terbantu mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus juga berkembangnya kemampuan kognitif.⁸

Hal ini sepadan dengan indikator permainan konstruktif yaitu permainan konstruktif dapat mengenalkan pola bentuk, meningkatkan perkembangan kognitif, mengembangkan imajinasi, merangsang kreativitas dan keterampilan, melatih fisik motorik anak. Hal tersebut dibuktikan pada saat peneliti melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan di TK Muslimat Kedungwaru.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat peneliti simpulkan bahwa permainan konstruktif di TK Muslimat Kedungwaru yang diterapkan oleh guru dapat diikuti dengan baik oleh siswa. Siswa dapat lebih memahami tentang bersosialisasi, menghargai sesama, melatih kesabaran, serta dapat memberikan rasa senang bagi yang mengikutinya sehingga dapat memotivasi anak dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

Permainan pembangunan pada umumnya harus menggunakan berbagai macam bentuk balok seperti, balok berbentuk segi empat dan segi tiga, balok berbentuk persegi panjang, balok yang menyerupai tabung silinder dan lain-lain. Selanjutnya guru akan menjelaskan tema pembelajaran pada saat itu, misalnya tema kebersihan. Guru akan menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan kebersihan seperti ruang kantor, toilet, ruang tamu, tempat parkir dll, bahkan guru harus menampilkan contoh berupa gambar kantor yang didalamnya tertata meja kursi dan al mari yang tertata dengan rapi dan bersih. Selain itu guru juga bisa mengajak anak untuk menata vas bunga, asbak dan filling cabinet dengan baik dan rapi.

Setelah anak menempati tempat yang sudah disiapkan oleh guru dan sudah dipilih berdasarkan pilihan anak sendiri, kemudian anak akan berlahan-lahan megambil balok unit lalu secara perlahan mereka akan membuat sebuah bangunan sesuai dengan tema. Dengan imajinasi yang dimiliki anak dapat menyusun balok tersebut sesuai dengan kreatifitas yang dimilikinya. Anak mampu membentuk berbagai macam bangunan seperti rumah-rumahan, gedung bertingkat, gapura, menara bahkan alat-alat transportasi.⁹

Kegiatan pembangunan di akhiri dengan pembiasaan perilaku berupa beres-beres. Ketika anak selesai membuat sebuah bangunan, dan waktu sudah habis

⁸ Wawancara dengan Ibu Masruroh, S. Pd Selaku Kepala TK Muslimat Kedungwaru, Pada Tanggal 10 Agustus 2021, pukul 10.00, di Kantor.

⁹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Syafa'atul udma Selaku Wali Murid (Ibu dari siswa Rosifan Albab) dan Nur Jannah selaku wali murid dari siswa Zufairo Najiyya, Pada Tanggal 13 Agustus 2021, Pukul 10.00.

anak akan dengan sendirinya menyusun kembali balok-balok unit yang mereka gunakan. Pertama anak akan menyusun balok sesuai dengan unit nya .Setelah semua balok disusun berdasarkan bentuk, anak akan berjalan mengembalikan balok pada loker sesuai dengan gambar yang sudah ada di loker. Hal ini dapat melatih sikap tanggung jawab kepada anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan dimana pada saat itu anak memiliki daya imajinasi yang tinggi. Maka dari itu guru tidak seharusnya membatasi dan memaksakan kehendak anak. Dalam bermain konstruktif itu sendiri guru tidak menerapkan bahwa bangunan yang dibuat harus sesuai dengan gambar. Anak diberikan kebebasan dalam membuat kreasi bangunan namun harus tetap diarahkan sesuai dengan tema pembelajaran. Dengan demikian anak akan berkreasi sesuai dengan imajinasi dari pengalaman nyata yang ia jumpai pada kehidupan sehari-hari.¹⁰

Permainan konstruktif yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan berupa RPPH yang memang sependan dengan usia serta tingkat perkembangannya dan tentunya disesuaikan juga dengan tema dan sub tema pada saat itu. Banyak anak yang menyukai permainan ini karena anak dapat membangun secara langsung sesuai kemampuan kreatifitas anak dengan bersumberkan pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya saja membuat bentuk gedung bertingkat yang ia pernah lihat di televisi sesuai dengan kemampuan imajinasi anak.¹¹

Dari hal tersebut diatas peneliti memahami bahwa penerapan permainan konstruktif di TK Muslimat Kedungwaru sudah dilakukan dengan baik, tujuannya adalah untuk mengetahui tahap perkembangan kognitif, daya berfikir, fisik motorik, dan juga kemampuan anak dalam berimajinasi. adapun pelaksanaannya dilakukan di kelas sentra balok sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dengan mengikuti aturan-aturan main yang telah disampaikan oleh guru.

Masa kanak-kanak adalah masa bermain, karena dengan bermain membuat anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dari pengalaman yang didapat. Melalui bermain anak dapat mengekspresikan pikirannya atau anak dapat berkhayal membuat sesuatu karya dengan cara alami dan original. Dengan kegiatan bermain anak akan mendapatkan pengalaman yang baru dan permasalahan yang baru, sehingga anak akan berpikir untuk mengatasi masalah

¹⁰ Wawancara dengan Ibu Masruroh, S. Pd Selaku Kepala TK Muslimat Kedungwaru, Pada Tanggal 10 Agustus 2021, pukul 10.00, di Kantor.

¹¹ Wawancara dengan Ibu Masruroh, S, Pd selaku guru di TK Muslimat Kedungwaru Pada Tanggal 12 Agustus 2021, Pukul 10.00, di Kelas.

yang dihadapinya saat itu. Pembelajaran yang ditujukan dalam peningkatan kemampuan kognitif anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Dimana cara pembelajaran yang diterapkan hendaknya menyenangkan bagi anak didik. Pada penelitian ini peneliti akan meneliti tentang pengaruh model bermain konstruktif dengan media balok dalam meningkatkan kognitif anak di TK Muslimat Kedungwaru.

Dari Ibu Masruroh selaku guru di TK Muslimat Kedungwaru menyatakan bahwa Perkembangan kognitif anak di TK muslimat Kedungwaru Awalnya banyak anak yang tidak tertarik mengikuti pembelajaran tapi saat guru mengajak anak untuk belajar melalui permainan balok , anak menjadi lebih tertarik dan sangat menyukai mengikuti pembelajaran yang diberikan, sehingga melalui permainan balok guru dapat melihat perkembangan kecerdasan yang dimiliki anak.¹²

Kemudian wawancara dengan Kepala Sekolah TK Muslimat Kedungwaru yaitu Ibu Masruroh, bahwa melalui bermain konstruktif dengan media balok akan meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan berbagai masalah sederhana yang ditemukan di lingkungan sekitar. Misalnya ketika anak sedang menggambar anak sudah mampu membedakan warna, bentuk, ukuran serta konsep tentang bangunan dan berbagai macam bangun ruang.¹³

Sehubungan dengan hal ini peneliti juga mewawancarai Ibu Masruroh, S.Pd selaku guru TK Muslimat Kedungwaru Beliau menambahkan bahwa melalui bermain konstruktif dengan media balok akan meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif, hal ini dapat di lihat dari hasil bermain konstruktif dengan media balok untuk membuat bangunan dan berbagai macam bentuk alat transportasi sesuai dengan daya imajinasi anak. Anak juga dapat mengenal berbagai macam ukuran, bentuk dan warna, bangun ruang serta keseimbangan dari susunan yang di hasilkan. Selain itu anak juga mampu membilang dengan menunjukkan benda balok yang telah di susunya.¹⁴

Menurut ibu Nur Jannah selaku orang tua dari Zufairo Najiyya bermain konstruktif anak lebih mudah membedakan warna, mengkombinasikan warna, mengenal bentuk serta ukuran dari berbagai macam benda seperti meja, kursi dan almari. Maupun dapat menyusun berbagai macam bentuk balok menjadi sebuah

¹² Wawancara dengan Ibu Masruroh, S,Pd selaku guru di TK Muslimat Kedungwaru Pada Tanggal 12 Agustus 2021,Pukul 10.00, di Kelas.

¹³ Wawancara dengan Ibu Masruroh, S. Pd Selaku Kepala TK Muslimat Kedungwaru, Pada Tanggal 10 Agustus 2021, pukul 10.00, di Kantor.

¹⁴ Wawancara dengan Ibu Masruroh, S,Pd selaku guru di TK Muslimat Kedungwaru Pada Tanggal 12 Agustus 2021,Pukul 10.00, di Kelas.

bangunan baru sesuai dengan daya pikir anak seperti membuat rumah-rumahan , gedung bertingkat dan alat transportasi ataupun yang lainnya.¹⁵

Menurut ibu Syafa'atul Udma selaku orang tua dari Rosyifan Albab bermain konstruktif dengan media balok dapat meningkatkan daya pikir anak untuk mengenal ukuran besar kecilnya suatu benda dan berbagai macam bentuk benda atau bangun ruang dan membedakan berbagai macam warna dari benda misalnya asbak, botol minuman yang berbagai macam bentuk dan warna.¹⁶

Dengan demikian bahwa pengaruh model bermain konstruktif dengan media balok dalam meningkatkan kognitif anak di TK Muslimat Kedungwaru yakni anak lebih mudah dalam pengenalan konsep bentuk, warna, ukuran, keseimbangan serta belajar memecahkan masalah secara sederhana.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penelitian dokumen yang di lakukan peneliti di TK Muslimat Kedungwaru tentang pengaruh model bermain Konstruktif dengan media balok dalam meningkatkan kognitif anak di TK Muslimat Kedungwaru Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora dapat di analisis peneliti sebagai berikut.

Dengan kegiatan bermain konstruktif anak akan mendapatkan pengalaman yang baru dan permasalahan yang baru, sehingga anak akan berpikir untuk mengatasi masalah yang dihadapinya dengan pola pikir dan kreatifitas yang dimilikinya. Di samping itu anak akan terlatih berfikir kreatif dan inovatif dalam berbagai macam masalah yang akan di hadapinya. Kemudian anak akan dapat mengembangkan potensi dalam dirinya dan mengeksplorasi secara optimal bakat dan kemampuan anak.

Bermain konstruktif dengan media balok tanpa di sadari dapat melatih kemampuan membedakan bentuk, ukuran dan warna. Disamping itu bermain konstruktif dengan media balok dapat melatih konsep keseimbangan, kerapian, keteraturan dan kreatifitas dalam menyusun suatu bangunan.

Adapun pengaruh model bermain konstruktif dengan media balok dalam meningkatkan kognitif anak di TK Muslimat Kedungwaru dapat diketahui dari nilai-nilai kognitif anak yang cukup baik dan meningkat, disamping itu dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas ada peningkatan motivasi belajar anak karena didukung dengan media dan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua seorang anak akan lebih mudah membedakan warna, bentuk serta ukuran.

¹⁵ Berdasarkan hasil wawancara dengan Nur Jannah selaku wali murid dari siswa Zufairo Najiyya, Pada Tanggal 13 Agustus 2021, Pukul 10.00, di Koridor Sekolah

¹⁶ Berdasarkan hasil wawancara dengan Syafa'atul udma Selaku Wali Murid (Ibu dari siswa Rosifan Albab, Pada Tanggal 13 Agustus 2021, pukul 09.30.

Selain hal tersebut di atas anak usia dini terdapat kemampuan bermain konstruktif terdeteksi melalui indikator berikut:

1. Anak mampu mengenal berbagai bentuk balok, ukuran maupun warna balok.
2. Anak memiliki daya imajinasi yang kuat.
3. Anak dapat menggunakan fisik motoriknya dengan baik ketika membuat sebuah bangunan.
4. Anak memiliki daya ingat yang kuat sehingga dapat membuat bangunan sesuai dengan pengalaman nyata.
5. Anak mampu berinteraksi dengan teman dan juga guru.

Simpulan

Implementasi model bermain konstruktif dengan media balok di TK Muslimat Kedungwaru di dukung oleh media dan sarana prasarana yang cukup baik. Diantaranya dengan tersedianya alat permainan edukatif balok warna yang dapat di gunakan anak untuk menunjang kegiatan bermain diantaranya model bermain konstruktif dengan media balok. ketika melakukan kegiatan tersebut anak diberikan kebebasan dalam mengeksplotasikan kemampuan dalam menyusun balok sesuai dengan kreatifitas dan imajinasi anak. Namun guru tetap mengawasi dan membimbing anak untuk mengarahkannya sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran. Disini guru hanya sebagai pembimbing, pengarah dan fasilitator pembelajaran. Di mana dalam penerapannya guru menyiapkan media balok serta tempat yang akan digunakan untuk menyusun permainan konstruktif. Sebelumnya anak terlebih dahulu di rangsang oleh guru dengan memberikan gambaran-gambaran tentang suatu benda/bangunan untuk membuka daya imajinasi anak. Kemudian memberikan waktu kepada anak untuk menyusun balok-balok sesuai tema pembelajaran. Dalam kesempatan ini anak dapat menggunakan daya

imajinasi dan berfikir secara kreatif dan inovatif untuk menyusun balok-balok warna tersebut sesuai dengan kemampuannya. Tentu anak akan memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan daya kreatifitas yang berbeda-beda pula. Setelah selesai menyusun balok sesuai kemampuan dan daya kreatifitanya, kemudian anak akan menceritakan tentang bentuk benda/bangunan yang diciptakan dari hasil pembelajaran tersebut kepada guru dan teman-temannya. Pengaruh model bermain konstruktif dengan media balok dalam meningkatkan kognitif anak di TK muslimat Kedungwaru dapat diketahui dari hasil observasi, wawancara dan penelitian di TK Muslimat tersebut. Yaitu anak secara tidak langsung belajar mengenal dan membedakan konsep dari warna, bentuk, ukuran, keseimbangan, atas-bawah, maupun kanan kiri. Serta dapat melatih daya pikir anak untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dengan berfikir kreatif dan inovatif dan juga dapat melatih kemampuan interpersonal anak. Perubahan anak dapat diketahui dari hasil observasi dan wawancara. Dari hasil observasi terdapat peningkatan semangat dan antusias anak karena ditunjang dengan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu dari hasil penelitian tentang penilaian kognitif anak juga terdapat peningkatan yang cukup baik.

Daftar Pustaka

- Adi D Tilong, *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih*, (Jogjakarta: Diva Press, 2014).
- Berdasarkan hasil wawancara dengan Nur Jannah selaku wali murid dari siswa Zufairo Najiyya, Pada Tanggal 13 Agustus 2021, Pukul 10.00, di Koridor Sekolah
- Berdasarkan hasil wawancara dengan Robi'ah Selaku Wali Murid (Ibu dari siswa Syarifah Jamilatul Ikrima), Pada Tanggal 13 Agustus 2021, pukul 09.00, di Koridor Sekolah.
- Berdasarkan hasil wawancara dengan Syafa'atul udma Selaku Wali Murid (Ibu dari siswa Rosifan Albab) dan Nur Jannah selaku wali murid dari siswa Zufairo Najiyya, Pada Tanggal 13 Agustus 2021, Pukul 10.00, di Koridor Sekolah.
- Direktorat Pendidikan Nasional, *Kurikulum Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional, 2010).
- Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2010).
- Hasil Observasi di TK Muslimat Kedungwaru, tanggal 14 Agustus 2021
- Nilawati Tadjuddin, "*Optimalisasi Potensi Bawaan Melalui Rangsangan Otak*", Darul Ilmi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Volume 1 No 2 (Juni 2016).
- Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur'an* (Depok: Herya Media, 2014).
- 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.
- Rahmatia, *Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok Untuk Meningkatkan Visual Spasial Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi Universitas Muhammadiyah Palopo.
- Siti Zulaikhah, *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego*, STAI Darussalam Lampung, Vol.1 No.1 2019
- Wawancara dengan Ibu Masruroh, selaku guru di TK Muslimat Kedungwaru Pada Tanggal 12 Agustus 2021, Pukul 10.00, di Kelas.

Wawancara dengan Ibu Masruroh, Selaku Kepala TK Muslimat Kedungwaru, Pada Tanggal 10 Agustus 2021, pukul 10.00.