



Metode Bermain Balok Terhadap Pengenalan Bentuk Geometri Pada Kognitif Anak Usia Dini

Alfa Rohmatin^{1*}, Saniah Maryam A², Diza Aulia Ramadhanty³, Nida Wida Wati⁴

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Azami Cianjur, Indonesia¹²³⁴

e-mail correspondensi: alfarohmatin88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terhambatnya perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak di RA Khoirunnisa. Rendahnya kemampuan anak dalam mengenali, membedakan, dan mengelompokkan bentuk geometri menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain balok, karena memberikan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perkembangan kognitif anak usia dini melalui metode bermain balok dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri di RA Khoirunnisa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Lokasi penelitian dilaksanakan di RA Khoirunnisa dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak Kelompok A. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu anak yang terindikasi mengalami hambatan pada perkembangan kognitif. Jenis data yang digunakan merupakan data primer yang diperoleh melalui teknik observasi secara langsung terhadap aktivitas anak selama pembelajaran menggunakan metode bermain balok. Instrumen penelitian mengacu pada indikator perkembangan kognitif berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Kurikulum 2013 dengan skala ordinal, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Analisis data dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics versi 29 melalui analisis statistik deskriptif yang meliputi mean, median, modus, standar deviasi, dan distribusi frekuensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak melalui metode bermain balok berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai mean sebesar 3,1333, median 3,0000, modus 3,00, dan standar deviasi 0,74322. Hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa sebanyak 46,7% anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 33,3% Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 20,0% Mulai Berkembang (MB), tanpa adanya anak pada kategori Belum Berkembang (BB). Dengan demikian, metode bermain balok dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri sekaligus mendukung perkembangan kognitif anak usia dini melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Metode Bermain Balok, Bentuk Geometri, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Pembelajaran PAUD.*

Abstract

This research is motivated by the persistent obstacles in early childhood cognitive development, specifically in introducing geometric shapes to children at RA Khoirunnisa. The low proficiency of children in recognizing, differentiating, and classifying geometric shapes indicates a critical need for a learning method that is more concrete, engaging, and aligned with the learning characteristics of early childhood. One applicable approach is the block play method, as it provides direct learning experiences through enjoyable play activities. This study aims to determine the profile of early childhood cognitive development through the block play method in introducing geometric shapes at RA Khoirunnisa. This study employs a quantitative approach with a descriptive quantitative research design. The research was conducted at RA Khoirunnisa, involving 15 children from Group A as the research subjects. The sampling technique utilized was purposive sampling, specifically targeting children indicated to have cognitive development constraints. The data type used is primary data obtained through direct observation techniques of children's activities during learning sessions utilizing the block play method. The research instrument refers to cognitive development indicators based on the Standard of Child Development Achievement Levels (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak / STPPA) of the 2013 Curriculum, utilizing an ordinal scale: Not Yet Developing (Belum Berkembang / BB), Starting to Develop (Mulai Berkembang / MB), Developing as Expected (Berkembang Sesuai Harapan / BSH), and Developing Remarkably Well (Berkembang Sangat Baik / BSB). Data analysis was performed using IBM SPSS Statistics software version 29 through descriptive statistical analysis, including the mean, median, mode, standard deviation, and frequency.

distribution. The results indicated that the cognitive development of children through the block play method is in the Developing as Expected (BSH) category, with a mean value of 3.1333, a median of 3.0000, a mode of 3.00, and a standard deviation of 0.74322. The frequency distribution results demonstrated that 46.7% of the children were in the Developing as Expected (BSH) category, 33.3% were Developing Remarkably Well (BSB), and 20.0% were Starting to Develop (MB), with no children remaining in the Not Yet Developing (BB) category. Accordingly, the block play method can serve as an effective learning alternative to introduce geometric shapes while simultaneously supporting early childhood cognitive development through concrete and enjoyable learning experiences. The abstract consists of 150-250 words, containing a brief description of the problem and the purpose of the research, the methods used, findings and discussions, and conclusions. Abstracts are written in Indonesian and English. Abstract typing is done in a single paragraph and a single space.

Keywords: *Block Play Method, Geometric Shapes, Cognitive Development, Early Childhood, Early Childhood Education (PAUD) Learning.*

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini yang harus diberikan stimulasi secara optimal. Kemampuan kognitif berkaitan dengan proses berpikir anak dalam memperoleh pengetahuan, memahami konsep, memecahkan masalah, mengingat, mengelompokkan, serta mengenali hubungan antarobjek di lingkungan sekitar. Pada masa usia dini, perkembangan kognitif anak berkembang sangat pesat sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses tersebut. Menurut teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol, mengenali bentuk, warna, dan melakukan representasi mental terhadap benda di sekitarnya. Pada tahap ini, anak belajar melalui aktivitas konkret, eksplorasi, serta pengalaman langsung yang bersifat bermain.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengenalan konsep geometri menjadi bagian penting dalam perkembangan kemampuan kognitif anak. Pengenalan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang dapat membantu anak memahami konsep ruang, bentuk, klasifikasi, serta kemampuan berpikir logis. Proses pengenalan geometri akan lebih efektif apabila dilakukan melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai karakteristik anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode bermain balok, karena media balok memberikan pengalaman konkret kepada anak untuk menyusun, mengelompokkan, membandingkan bentuk, serta mengeksplorasi berbagai konsep geometri secara langsung.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media dan metode pembelajaran yang konkret memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian oleh (Afifah et al., 2023) menunjukkan bahwa pengenalan huruf abjad melalui media kartu huruf berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 4–5 tahun di TK Tarbiyatul Islamiyah Kecamatan Juwana Kabupaten Pati. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf mampu membantu anak mengenali simbol huruf dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar anak sehingga proses berpikir berkembang lebih optimal.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Elisa et al., 2024) menemukan bahwa metode proyek dan demonstrasi memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak di TK Alam Bhariatul Ulum. Melalui pembelajaran berbasis proyek, anak terlibat aktif dalam kegiatan mengamati, berdiskusi, bereksplorasi, serta melakukan percobaan untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan konsentrasi belajar.

Selanjutnya, penelitian oleh (Kadir et al., 2024) menyimpulkan bahwa kegiatan sains mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Makassar, Sulawesi Selatan. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam mengamati, memahami hubungan sebab akibat, dan mengomunikasikan hasil pengamatan setelah dilaksanakan pembelajaran melalui

kegiatan sains dalam dua siklus pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif berbasis pengalaman nyata sangat mendukung perkembangan kemampuan berpikir anak usia dini.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Khaironi, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B3 di TK Negeri 1 Taliwang dengan rata-rata peningkatan mencapai 87%. Media bahan alam membantu anak mengenali konsep bentuk, ukuran, warna, serta bilangan melalui eksplorasi lingkungan sekitar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media konkret sangat efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, terlihat bahwa sebagian besar penelitian berfokus pada penggunaan media kartu huruf, metode proyek, demonstrasi, kegiatan sains, serta media bahan alam dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Namun demikian, penelitian mengenai metode bermain balok untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada perkembangan kognitif anak usia dini masih terbatas. Oleh karena itu, kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada penggunaan metode bermain balok sebagai sarana mengenalkan bentuk-bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenali bentuk, mengelompokkan objek, memahami konsep ruang, dan mengembangkan kemampuan berpikir logis anak melalui aktivitas bermain.

Berdasarkan hasil survei lapangan yang dilakukan di RA Khoirunnisa, ditemukan bahwa perkembangan kognitif anak masih mengalami hambatan, khususnya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Sebagian anak masih mengalami kesulitan membedakan bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang. Selain itu, proses pembelajaran yang masih cenderung menggunakan metode konvensional menyebabkan anak kurang tertarik dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran yang konkret juga menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya stimulasi perkembangan kognitif anak di RA Khoirunnisa.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya penerapan metode pembelajaran yang inovatif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, khususnya dalam pengenalan bentuk geometri. Metode bermain balok diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif karena memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, serta aktivitas bermain yang menyenangkan. Selain meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, metode ini juga dapat melatih kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, kreativitas, serta koordinasi motorik anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran di pendidikan anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan bermain balok.

METODE

Ditulis secara singkat, padat, jelas, tetapi memadai sehingga dapat direplikasi. Ini bagian berisi penjelasan tentang pendekatan penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, penggunaan bahan dan instrumen, teknik pengumpulan dan analisis data. Ini bukan teori. Dalam hal penggunaan statistik, rumus yang umum dikenal tidak harus ditulis. Kriteria khusus apa saja yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan dan menganalisis data penelitian harus dijelaskan secara lengkap, termasuk kualitas instrumen, bahan penelitian, dan prosedur pengumpulan data. Bagian ini seharusnya ditulis sekitar 10% (untuk penelitian kualitatif) atau 15% (untuk penelitian kuantitatif) dari tubuh.

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif** dengan jenis penelitian **deskriptif kuantitatif** (Rokhamah et al., 2024). Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan kognitif anak usia dini melalui metode bermain balok dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri secara terukur dan sistematis. Penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena berdasarkan data numerik yang diperoleh

dari hasil pengamatan di lapangan, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif tanpa melakukan pengujian hubungan antarvariabel.

Penelitian dilaksanakan di RA Khoirunnisa sebagai lokasi penelitian. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang mengalami hambatan pada perkembangan kognitif, khususnya dalam mengenali bentuk-bentuk geometri dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang masih terbatas menjadi pertimbangan penting dalam pelaksanaan penelitian ini.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di RA Khoirunnisa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai tujuan penelitian. Sampel dipilih secara sengaja dengan kriteria anak yang terindikasi mengalami hambatan pada perkembangan kognitif, khususnya dalam kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Teknik purposive sampling dipilih karena peneliti ingin memperoleh data yang lebih spesifik dan relevan dengan fokus penelitian mengenai penerapan metode bermain balok terhadap perkembangan kognitif anak.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti melalui proses pengamatan terhadap subjek penelitian di lokasi penelitian. Data primer dikumpulkan untuk memperoleh informasi nyata mengenai perkembangan kognitif anak selama penerapan metode bermain balok dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri.

Instrumen pengukuran perkembangan kognitif anak mengacu pada indikator perkembangan anak usia dini berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Kurikulum 2013. Data penelitian menggunakan skala ordinal, yaitu skala pengukuran yang menunjukkan tingkatan atau kategori perkembangan anak. Adapun kategori penilaian perkembangan kognitif yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Perkembangan Kognitif

Skor	Kategori Perkembangan
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Kategori tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenali bentuk-bentuk geometri melalui metode bermain balok berdasarkan indikator perkembangan kognitif yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain balok berlangsung. Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan anak dalam mengenali, menyebutkan, membedakan, dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri. Teknik observasi dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh data secara nyata mengenai perkembangan kemampuan kognitif anak sesuai perilaku yang ditunjukkan selama kegiatan pembelajaran.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 29. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi data tanpa melakukan generalisasi atau pengujian hipotesis. Analisis data dilakukan melalui beberapa ukuran statistik, yaitu mean (rata-rata) untuk mengetahui kecenderungan nilai perkembangan kognitif anak, median untuk mengetahui nilai tengah data, modus untuk mengetahui skor yang paling sering muncul, serta standar deviasi untuk mengetahui tingkat penyebaran data dari rata-rata. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan distribusi frekuensi untuk mengetahui

jumlah dan persentase perkembangan anak pada masing-masing kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, dan Berkembang Sangat Baik. Melalui analisis statistik deskriptif tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai perkembangan kognitif anak usia dini setelah penerapan metode bermain balok dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri di RA Khoirunnisa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Uji Statistik

Statistik	Nilai
N (Valid)	15
Missing	0
Mean	3,1333
Std. Error of Mean	0,19190
Median	3,0000
Mode	3,00
Std. Deviation	0,74322
Variance	0,552
Range	2,00
Minimum	2,00
Maximum	4,00
Sum	47,00

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A di RA Khoirunnisa

Kategori	Frekuensi	Persentase
Mulai Berkembang (MB)	3	20,0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	46,7%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	33,3%
Total	15	100%

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada Tabel 1, diketahui bahwa jumlah subjek penelitian pada Kelompok A di RA Khoirunnisa sebanyak 15 anak dengan data valid seluruhnya ($N = 15$) dan tidak terdapat data yang hilang ($\text{missing} = 0$). Hasil analisis menunjukkan nilai mean (rata-rata) sebesar 3,1333, yang mengindikasikan bahwa perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui metode bermain balok berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa secara umum anak telah mampu mengenali bentuk geometri dengan cukup baik sesuai indikator perkembangan yang ditetapkan dalam STPPA Kurikulum 2013.

Nilai median sebesar 3,0000 menunjukkan bahwa nilai tengah perkembangan kognitif anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini diperkuat dengan nilai modus sebesar 3,00, yang berarti skor yang paling banyak muncul juga berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar anak menunjukkan perkembangan kognitif yang cukup optimal dalam mengenali bentuk geometri melalui kegiatan bermain balok. Dengan demikian, metode bermain balok dapat dikatakan memberikan pengalaman belajar konkret yang membantu anak memahami bentuk-bentuk geometri dasar.

Selanjutnya, nilai standar deviasi sebesar 0,74322 menunjukkan bahwa tingkat penyebaran data relatif rendah hingga sedang, yang berarti variasi perkembangan kognitif antar anak tidak terlalu jauh

berbeda. Nilai minimum sebesar 2,00 dan maksimum sebesar 4,00 menunjukkan bahwa tingkat perkembangan anak berada pada rentang kategori Mulai Berkembang (MB) hingga Berkembang Sangat Baik (BSB). Tidak ditemukan anak pada kategori Belum Berkembang (BB), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa seluruh anak telah menunjukkan adanya perkembangan kemampuan kognitif dalam mengenali bentuk geometri melalui metode bermain balok.

Berdasarkan Tabel 2 mengenai distribusi frekuensi, diperoleh hasil bahwa sebanyak 7 anak (46,7%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sehingga menjadi kategori dengan jumlah terbanyak. Selain itu, terdapat 5 anak (33,3%) yang telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sementara 3 anak (20,0%) masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas anak telah mencapai perkembangan kognitif yang baik dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Persentase anak pada kategori Berkembang Sangat Baik juga menunjukkan bahwa metode bermain balok mampu memberikan stimulasi positif terhadap kemampuan anak dalam mengenali, membedakan, dan memahami bentuk-bentuk geometri secara konkret.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini di RA Khoirunnisa dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui metode bermain balok berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai rata-rata sebesar 3,1333. Temuan ini menunjukkan bahwa metode bermain balok memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak, khususnya pada kemampuan mengenali bentuk geometri dasar seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang. Bermain balok memungkinkan anak belajar melalui pengalaman konkret, sehingga anak dapat memahami konsep bentuk secara lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal.

Metode bermain balok memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, menyusun, membandingkan, dan mengelompokkan bentuk secara langsung. Aktivitas tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak memahami sesuatu melalui pengalaman nyata dan benda konkret. Dalam penelitian ini, anak terlihat lebih aktif dan tertarik ketika pembelajaran dilakukan menggunakan balok dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa media konkret dapat meningkatkan fokus, perhatian, serta rasa ingin tahu anak dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian (Afifah et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu huruf mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran konkret membantu anak memahami simbol huruf dengan lebih baik. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media yang melibatkan interaksi langsung anak dalam proses pembelajaran. Jika penelitian (Afifah et al., 2023) menggunakan kartu huruf sebagai media pengenalan simbol, maka penelitian ini menggunakan balok sebagai media pengenalan bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Selain itu, hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian (Elisa et al., 2024) yang menemukan bahwa metode proyek dan demonstrasi mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui aktivitas eksploratif dan pengalaman belajar langsung. Dalam penelitian ini, metode bermain balok juga memberikan pengalaman eksploratif kepada anak karena anak terlibat langsung dalam menyusun dan mengenali bentuk. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif berbasis pengalaman nyata lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir anak dibandingkan metode pembelajaran pasif.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Kadir et al., 2024) yang menunjukkan bahwa kegiatan sains dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengamati, memahami hubungan sebab akibat, dan mengomunikasikan hasil pengamatan. Selain itu, penelitian (Khaironi, 2020) juga

menemukan bahwa penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bentuk, ukuran, warna, dan bilangan. Kesamaan penelitian tersebut dengan hasil penelitian ini terletak pada penggunaan media konkret yang memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) karena secara khusus menggunakan metode bermain balok untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, yang masih relatif terbatas dibandingkan penelitian terdahulu. Dengan demikian, metode bermain balok dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di lembaga pendidikan anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Khoirunnisa, dapat disimpulkan bahwa metode bermain balok dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri menunjukkan hasil yang baik terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada Kelompok A. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai **mean sebesar 3,1333**, yang berada pada kategori **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)** berdasarkan indikator **STPPA Kurikulum 2013**. Distribusi frekuensi juga menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (46,7%) dan Berkembang Sangat Baik (33,3%), serta tidak ditemukan anak pada kategori Belum Berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain balok dapat membantu anak mengenali bentuk-bentuk geometri melalui pengalaman belajar konkret, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir, mengamati, membedakan, dan mengelompokkan bentuk pada perkembangan kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. N., Rosowati, A., Laila, R., Nadziroh, F. N., & Amanatin, H. (2023). Pengaruh Pengenalan Huruf Abjad Melalui Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAEd)*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/ijigaed.v3i2.6278>
- Elisa, D., Galuh, B. P., & Ningsih, W. (2024). Pengaruh Pembelajaran Proyek Dan Demonstrasi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Alam Bahriatul Ulum. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(2).
- Kadir, A., Thaba, A., Bandung, A. B. T., Nursaadah, S., Swadaya, L., Pendidikan, P., & Matutu, L. S. P. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Sains. *Journal of Education Research*, 5(1), 380–388.
- Khaironi, M. (2020). Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 04(2), 261–266.
- Manfaatin, E., Masitoh, I., Rohmatin, A., Nuramalia, L., Shuffah, R. A., Faoza, I., & Trisnawati, S. (2025). Pendampingan Guru PAUD Alamanda dalam Penerapan Play Based Learning untuk Pengenalan Warna pada Anak Usia Dini di Desa Padamaju Assistance of Alamanda Early Childhood Education Teachers in Implementing Pla. *Karya Nyata*, 2(September). <https://doi.org/https://doi.org/10.62951/karyanyata.v2i3.2179>
- Rokhamah, Robby Yana, P., Ardiansyah Hernadi, N., Rachmawati, F., Putri Hayam Dey, N., Wahyuning Purwanti, E., Noviana Yudho Bawono, R., Septian Riasanti Mola, M., Djumaty, B. L., & Kharisma Putra, G. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif (Teori, Metode Dan Praktik)*. www.freepik.com