

HUBUNGAN BERMAIN BALOK DENGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA MIFTAHUL ULUM TAHUN AJARAN 2013/2014

Shofiyatul Aliyah

RA Miftahul Ulum

email: aliyahshofiyatul@gmail.com

Abstract: *This research aims to increase children kognitif development at Playgroup of RA.Miftahul Ulum usingprojectapproach on early childhood environmental education. This researchapplied Kuantitatif research method to explore the project approach on environmental education as multidimensional approach in order toincrease children kognitif development at playgroup stage. The project approach is in-depth investigation to a topic which has three phases; 1) planning and getting started, 2) developing project, and 3) reflection and conclusion. This study involved collaborators and 15 children.Based on the data analysis, it can be concluded that the project approach on early childhood environmental education could raise children social-emotional development at Playgroup of RA. Miftahul Ulum. The percentage of children social-emotional development was 82,58% at the end of cycle-2, or it had increased 22,03% than before being given treatment. Furthermore, the children social-emotional development level especially in giving appreciatiation to others and borrowing or lending toys had raised to 86,7%, meanwhile the children ability to involved in big activity had reached 80%. From the 15 population who were being observed, there was no children with the developmental level lower than 75%.The teacher activities on the effort of raising children social-emotional development was known with better result by average of 88,19% during the action research was developed. Another finding in this study was that children activities during action research were going fairly dynamic. The variation of instuctional activity during the project approach in early childhood environmental education was giving children oppotunities to interact actively with their teacher as well as their friend in order to develop their kognitif capability.*

Keywords: *Playing Squere, Kognitif*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan bermain Balok, Perkembangan Kognitif dan hubungan antara bermain Balok, dengan

perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA. Miftahul Ulum. Jenis penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasi. Populasi pada penelitian sebanyak 20 anak usia 4-5 tahun. Teknik pengambilan data menggunakan teknik observasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan Teknik Analisis Deskriptif. Hasil penelitian yaitu: (1) bermain balok pada anak yaitu sebanyak 76 % anak berada pada kategori sedang, yaitu anak mampu membentuk bangunan balok tiga dimensi namun tidak menggambarkan benda aslinya, serta menyebutkan nama bangunan balok tapi tidak secara detail, dan sebanyak 24 % anak berada pada kategori tinggi, yaitu anak mampu membangun bangunan balok secara kompleks yang menggambarkan benda aslinya serta mampu menyebutkan nama bangunan balok secara detail; (2) perkembangan kognitif pada anak yaitu sebanyak 18 % anak berada pada kategori sedang, yaitu anak mengetahui 4-5 warna, mampu mengelompokkan dan mengurutkan benda, mengetahui tiga posisi benda, serta mampu menggambar objek dengan dua bagian detail, dan sebanyak 82 % anak berada pada kategori tinggi, yaitu anak mengetahui semua warna, mengelompokkan dan mengurutkan benda, mengetahui empat posisi benda, mampu menggambar dengan lebih dari tiga bagian detail.

Kata kunci: *Bermain Balok, Perkembangan Kognitif*

PENDAHULUAN

Anak usia dini menurut NAEYC (*National Association Education for Young Children*) merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sofia Hartati, 2005: 8). Undang-undang Nomor 146 Tahun 2013 Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang diperuntukkan bagi anak yang baru lahir sampai berusia enam tahun dan dilakukan melalui pemberian stimulasi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan perlu dilakukan sejak usia dini karena pada usia tersebut anak berada pada masa *golden age* atau *magic years*, yaitu masa ketika anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan secara optimal yang tidak akan terulang pada masa selanjutnya (Sofia Hartati, 2005: 11). Pada masa tersebut berbagai jenis kecerdasan anak perlu di stimulasi dengan baik. Stimulasi yang diberikan harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Belajar

yang sesuai dengan karakteristik anak yaitu melalui proses bermain (Sofia Hartati, 2005: 31).

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, sehingga mampu menarik perhatian anak untuk terlibat dalam pembelajaran (Slamet Suyanto, 2005: 127). Ada dua jenis kegiatan bermain menurut Diana Mutiah (2012: 115-118), yaitu main peran dan main pembangunan.

Kemampuan kognitif anak perlu dikembangkan karena kemampuan kognitif merupakan komponen yang sangat penting dalam perkembangan seorang anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Vygotsky dalam Hildayani (2015:6.12) bahwa pertumbuhan kognitif seorang anak tidak semata – mata terjadi karena hubungannya dengan objek, namun yang paling penting adalah hubungannya dengan orang lain”. Peningkatan perkembangan kognitif anak dapat meningkat apabila anak – anak dilibatkan dalam kegiatan – kegiatan yang menantang dan berarti tetapi tetap dalam pendampingan orang tua.

Bermain balok merupakan salah satu ciri anak yang mempunyai Perkembangan Kognitif (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 62). Hal ini didukung dengan pendapat dari Suyadi (2009: 209), Yudhistira dan Siska (2012: 141) bahwa ketika anak bermain balok, anak menuangkan ide konsep keruangan dalam pikirannya berupa bangunan balok yang dibangun oleh anak.

Melihat pentingnya perkembangan kognitif pada anak, RA. Miftahul Ulum memasukkan kegiatan bermain balok dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menstimulasi Perkembangan Kognitif. Berdasarkan hasil observasi kegiatan bermain balok pada tahun 2017 di kelas A (usia 4-5 tahun), sebanyak sepuluh anak yang mengikuti kegiatan bermain balok tertarik dengan satu bentuk balok berbentuk persegi panjang. Selain itu, sebanyak delapan anak dari sepuluh anak membangun balok secara sembarangan, tanpa perencanaan sebelumnya, sehingga tidak menyerupai bentuk benda asli. Selain itu, kegiatan bermain balok di RA. Miftahul Ulum diperuntukkan bagi anak usia 3 tahun sampai dengan 6 tahun. Hal ini berarti anak usia 6 tahun sudah mengikuti kegiatan bermain balok di sekolah selama 3 tahun.

Tujuan utama sekolah memasukkan kegiatan bermain balok dalam pembelajaran adalah untuk menstimulasi perkembangan kognitif. Namun pihak sekolah belum pernah mengadakan tindak lanjut berupa kajian kebermanfaatan kegiatan bermain balok terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menindaklanjuti program pembelajaran bermain balok untuk menstimulasi perkembangan kognitif melalui penelitian yang berjudul “hubungan

permainan balok dengan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA. Miftahul Ulum Tahun Ajaran 2013-2014”.

I. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. ‘Anak usia dini merupakan anak yang berkisar antara usia 0-8 tahun’ (Suryana,2015:15). *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) yaitu asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika, membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, 6-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berbeda pada proses dan perkembangannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini memiliki pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama pada kehidupan anak. Dalam penelitian ini, anak usia dini yang diteliti yaitu pada kisaran umur 4-5 tahun yang sedang berada pada kelompok TK A

Anak usia dini merupakan manusia kecil yang masih perlu untuk dikembangkan potensi yang dimiliki dalam diri mereka. Mahyudin (2015:16) mengatakan bahwa ‘anak usia dini adalah manusia yang mengalami perkembangan Fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut’. Oleh karena itu anak usia dini membutuhkan bimbingan dari orang dewasa agar potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara maksimal.sehingga anak bisa tumbuh menjadi manusia yang berkualitas pada masanya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 -8 tahun yang masih banyak membutuhkan bimbingan agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak dan bisa menjadi manusia yang berkualitas di masa mendatang.

II. Hakikat Perkembangan Kognitif

Pada usia 4-6 tahun biasanya anak udah masuk Taman Kanak-Kanak, dan beberapa bahkan sudah masuk sekolah dasar.Hildayani (2015:62)mengatakan bahwa “perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun masuk kedalam tahap praoperasional. Dimana anak menyamakan kembali gagasan idetentang objek, hubungan sebab akibat, ruangan dan waktu ke dalam perantara baru dan struktur yang lebih tinggi”. Kemauan untuk mempresentasikan objek dan kejadian secara mental memungkinkan anak yang berada pada tahap preoperasional melakukan (cara pandang) yang lebih luas dibandingkan dengan yang telah mereka miliki sebelumnya.Piaget dalam Rini (2015:64) mengatakan “pada tahap preoperasional anak dapat mengingat kembali kejadian – kejadian yang telah lewat, memimpikan masa depan, dan juga merangkai pengalaman pengalaman yang telah dilalui untuk menumbuhkan pengertian yang lebih kompleks mengenai dunia”.

Menurut Piaget individu adalah makhluk yang aktif, dia tidak menerima begitu saja pengetahuan yang ada disekitarnya. Individu secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan hal tersebut dilakukan melalui proses organisasi dan adaptasi. Berikut beberapa perkembangan kognitif seorang anak yang terdiri dari empat tahapan yaitu:

1. Tahap sensori motor (sensorimotor period) dimulai sejak lahir hingga usia kurang lebih 2 tahun.
2. Tahap praoperasional (preoperasional period) dimulai usia 2 tahun sampai hingga kurang lebih 6 tahun
3. Tahap operasi kongkrit (concret operasional period) dimulai sejak usia 6 sampai kurang lebih usia 11 tahun.
4. Tahap operasi formal (formal operation period) dimulai sejak usia 11 tahun sampai dewasa.

Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang progresif, dan kontinu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai ia mati. Setiap manusia akan mengalami tahapan perubahan sesuai dengan periode perkembangannya. Setiap perkembangan memiliki karakteristik yang dicapai. Setiap tahap perkembangan yang dicapai oleh anak akan menjadi landasan untuk mencapai tahap perkembangan berikutnya.

Tahapan perkembangan memiliki beberapa tahapan pencapaian dan karakteristik tersendiri dalam setiap tahapannya, hal itu bisa di gambarkan dalam menu generic Pencapaian perkembangan dan karakteristik anak usia 4-5 tahun (Direktorat PAUD 2008) sebagai berikut:

- a. Memperoleh informasi yang nyata melalui buku
- b. Mencoba menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya
- c. Mengikuti buku yang sedang dibacanya
- d. Mencocokkan lebih dari 11 warna
- e. Menunjukkan sekitar 11 warna yang diminta
- f. Menyebutkan 11 warna yang ditunjuk
- g. Mencocokkan bentuk lingkaran, segitiga, kotak
- h. Memahami konsep banyak sedikit kecil besar kurus gemuk tinggi pendek
- i. Memahami konsep buka tutup depan belakang samping maju mundur menjauh mendekat
- j. Mengklasifikasikan sekitar 8 macam benda
- k. Mengenal sedikitnya 12 fungsi benda
- l. Mengerti apa yang harus dilakukan dalam situasi tertentu

III. Pengertian Permainan Balok

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak yang bertujuan membangun pengetahuan anak dengan tidak berpatokan pada hasil akhir dari sebuah permainan (Hurlock, 1978: 320). Bermain membutuhkan alat

permainan edukatif. Salah satu alat permainan edukatif adalah balok. Sedangkan bermain balok merupakan bagian dari bermain konstruktif (Diana Mutiah, 2012: 118; Hurlock, 1978: 330; & Mayke S. Tedjasaputra, 2001: 36).

Bermain balok merupakan kemampuan yang bersifat konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok dengan tujuan menstimulasi semua aspek perkembangan, serta melatih anak dalam memecahkan masalah dengan memberikan kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai sebuah ide yang kreatif.

1. Manfaat Bermain Balok

Menurut Mei Fitria (2015: 1) manfaat bermain balok yaitu dapat mengembangkan aspek-aspek berikut, yaitu:

- a. Keterampilan hubungan dengan teman sebaya
- b. Komunikasi
- c. Kekuatan koordinasi motorik halus dan kasar
- d. Konsep matematika dan geometri
- e. Pemikiran simbolik
- f. Pengetahuan pemetaan
- g. Keterampilan membedakan penglihatan
- h. Membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi

Sedangkan Imam Musbihin (2006: 20) dan May Lwin (2008: 75-78) berpendapat bahwa bermain balok dapat menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak. Dari paparan tersebut, dapat ditegaskan bahwa bermain balok merupakan kegiatan bermain yang perlu dilakukan pada anak, karena dapat menstimulasi kreativitas, imajinasi, dan berbagai aspek kemampuan lain yang dimiliki anak.

2. Langkah-langkah Kegiatan Bermain Balok

Dalam bermain balok diperlukan langkah-langkah bermain balok agar anak dapat terstimulasi dengan baik. Berikut adalah langkah-langkah bermain balok menurut Luluk (2008: 1-25), yaitu:

- a. Pertama pendidik bersama anak membahas tentang tema.
- b. Pendidik memberikan motivasi melalui cerita dan menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema.
- c. Pendidik mengenalkan balok-balok dan alat penunjang atau permainan lain.
- d. Pendidik bersama anak membahas aturan tata tertib bermain pembangunan
- e. Anak mulai membangun dengan balok dan guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja atau ikut bermain sambil memberi motivasi jika diperlukan.

METODE PENELITIAN

I. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tujuannya adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara bermain balok dengan

perkembangan kognitif pada anak kelompok A di RA. Miftahul Ulum Tahun Ajaran 2017/2018. Sesuai dengan tujuan dari penelitian dan masalah yang akan diteliti, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan rancangan penelitian korelasi.

Variabel bebas (X) yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan Balok Sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah perkembangan kognitif anak kelompok A.

II. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Dalam setiap kegiatan penelitian, populasi merupakan bagian penting yang harus diperhatikan batasan-batasannya, baik meliputi sifat, karakteristik, kuantitas, maupun totalitas nilai yang mungkin terjadi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2005:55). Adapun yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa RA. Miftahul Ulum Tahun Ajaran 2017/2018.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil secara representatif atau mewakili populasi yang bersangkutan atas bagian kecil yang diamati. Sugiono (2005:91) menyebutkan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Tujuannya agar menghasilkan presisi yang tinggi. Singarimbun dan Effendi (1989:150) menyebutkan bahwa tingkat presisi yang tinggi tidak mungkin dapat dicapai dengan waktu, tenaga dan biaya yang terbatas. Oleh karena itu diperlukan sampel. Namun demikian jika waktu, tenaga dan biaya dapat terjangkau oleh peneliti, maka semua responden dapat diperlakukan sebagai sampel.

Berkenaan dengan hal di atas, maka siswa di RA. Miftahul Ulum Tahun Ajaran 2017/2018 yang diperlukan sebagai sampel hanya 20 siswa kelompok A, dengan jumlah murid laki laki 4 dan perempuan 16 siswa.

III. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (1998:99) Variabel adalah objek penelitian yang menjadi titik pusat perhatian suatu penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 (satu) variabel bebas dan 1 (satu) variabel terikat. Permainan Balok sebagai variabel bebas, sedangkan Perkembangan Kognitif anak sebagai variabel terikat. Data yang diperoleh dari kedua variabel ini berupa data kuantitatif. Artinya semua data dan informasi diwujudkan dalam bentuk angka-angka dan analisisnya menggunakan teknik korelasi

IV. Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka memperoleh data sesuai dengan pokok permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian diperlukan alat atau instrumen yang mencerminkan keseluruhan indikator yang hendak diukur serta telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Alat pengumpul data biasa disebut dengan istilah instrumen penelitian. Instrumen harus dirancang secara baik sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya (Sudjana dan Ibrahim,1989).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan intrumen berupa daftar ceklist dan dokumentasi. Sebagaimana yang telah disampaikan di atas, bahwa dalam dalam penelitian diperlukan alat pengumpul data. Alat pengumpul data yang baik akan menghasilkan data yang valid, begitu pula sebaliknya. Secara lengkap kisi-kisi dan distribusi item sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi dan distribusi item instrument penelitian

No	Variabel	Indikator	Instrument	Penilaian			
				B	M	B	B
				B	M	B	B
				B	B	S	S
						H	B
	X Permainan balok	- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	1. Anak mampu meneladani sifat sifat nabi 2. Anak mampu menjaga kebersihan diri sendiri 3. Anak mampu membedakan benda milik sendiri atau sekolah 4. Anak mampu menghargai hasil karya teman 5. anak mampu mengembalikan mainan pada tempatnya				
	Y Perkembangan Kognitif	- Mengenal konsep sederhana klasifikasi sederhana - - memiliki konsep dalam pemecahan masalah	6. Anak mampu mengelompokan benda alam berdasarkan warnanya 7. Anak mampu membedakan tekstur dari bahan alam yang ditemukan 8. Anak mampu membedakan rasa, dan bau 9. Anak mampu mengerjakan maze dari gambar pemandangan 10. Anak dapat mencari jejak				

Sebelum instrumen digunakan terlebih dulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas diperlukan untuk mengetahui ketepatan data yang diajukan. Sedangkan uji Reliabilitas diperlukan untuk mengukur seberapa jauh ketetapan (kehandalan) dari instrumen itu sendiri. Untuk mengetahui validitas, digunakan rumus korelasi product moment, sedangkan untuk mengetahui reliabilitas menggunakan rumus alpha crownbach Uji Validitas dan Reliabilitas. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan atau mampu mengungkap data variabel yang diteliti dengan tepat. Menurut Arikunto (1998:160) tinggi rendahnya instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Untuk melakukan pengujian terhadap instrumen itulah, maka penulis menetapkan 20 siswa, yang akan dijadikan sebagai responden dalam uji validitas dan reliabilitas. Selanjutnya instrumen diujicobakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar ceklist yang berupa 10 butir pernyataan. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan instrument penelitian
2. Menentukan sasaran/responden untuk uji validitas
3. Membagikan angket yang harus diisi oleh responden
4. Mengumpulkan angket yang telah terisi
5. Menganalisis hasil angket untuk mendapatkan informasi tentang nomor butir soal yang valid dan reliable dan yang tidak.

Langkah yang dilakukan untuk menentukan validitas instrument penelitian menggunakan rumus korelasi product moment. Setiap *nomor butir* soal dihitung nilai koefisien korelasi (r_{hitung}). Setelah diketahui r_{hitung} , selanjutnya dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} . Apabila r_{hitung} lebih tinggi dari harga r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka, nomor butir soal tersebut dinyatakan valid. Harga r_{tabel} pada responden 20 ($N=20$) menggunakan rumus $N-2=20-2$ yaitu 18. Dari table korelasi diketahui bahwa untuk taraf signifikansi 5% pada kolom 18 adalah = 0,468. Berdasarkan keterangan tersebut, maka nomor soal dikatakan valid jika mempunyai r_{hitung} lebih tinggi dari r_{tabel} . (table r terlampir) Untuk mengetahui r_{hitung} dari masing-masing nomor butir soal, menggunakan teknik korelasi product moment, dengan bantuan program SPSS for windows versi 15. Hasil uji validitas di atas menunjukkan bahwa semua item instrumen penelitian r_{hitung} Lebih tinggi dari r_{tabel} . Oleh karena itu instrument yang disusun telah memenuhi syarat validitas. (Secara lengkap hasilnya ada pada lampiran Penguji alat pengumpul data yang kedua adalah pengujian reliabilitas.

Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama (homogen) diperoleh hasil yang relatif sama, artinya toleransi terhadap perbedaan-perbedaan kecil di antara hasil beberapa kali pengukuran. Instrumen yang reliabel menurut Sugiyono (2001:97) adalah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama dan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas dilakukan terhadap item-item yang sudah teruji validitasnya, sehingga item yang tidak valid tidak diikutsertakan.

Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach. Nunnally, (1978) dan Nunnally and Bernstein (1994) dalam Uyanto (2009:274) menyebutkan bahwa Skala Pengukuran yang reliabel sebaiknya memiliki nilai Alpha Cronbach minimal 0,70. Artinya bahwa apabila hasil uji Alpha Cronbach dari seluruh instrumen $\geq 0,70$, maka instrumen tersebut dikatakan reliabel. Hasil output SPSS mengenai uji reliabilitas sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,962	55

Output SPSS memberikan nilai Alpha Cronbach untuk seluruh skala pengukuran sebesar 0.962. Berdasarkan ketentuan di atas, maka instrumen penelitian yang digunakan dapat dikatakan reliabel. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, oleh karena itu angket yang telah disusun dapat digunakan untuk mencari data penelitian (data hasil uji validitas dan reliabilitas terlampir).

V. Metode Analisis Data.

Berkenaan dengan instrumen penelitian dan data yang akan diperoleh berdasarkan kategori (rank), maka metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi peringkat Spearman (Spearman's rank correlation). Menurut Uyanto (2008:226) korelasi peringkat Spearman adalah teknik korelasi yang digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel dimana kedua variabel tersebut berbentuk peringkat (rank) atau kedua variabel berskala ordinal. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Membagikan instrumen penelitian kepada responden

2. Melakukan penskoran terhadap instrument yang telah terisi.
3. Melakukan analisis dengan menggunakan rumus sebaga berikut:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

rs : koefisien korelasi spearman

n : jumlah data

d₁ : Selisih pasangan peringkat (rank) ke i

HASIL

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, selanjutnya penulis menyebarkan daftar ceklist kepada 20 siswa RA.Miftahul Ulum. Dari 20 daftar ceklis yang dibagikan kepada responden, semuanya terisi dan sesuai dengan keadaan yang diinginkan. Data hasil penelitian tersebut telah diperoleh kemudian di analisis. Pada bagian ini diuraikan mengenai analisis deskriptif variabel penelitian, pengujian hipotesis.

I. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Untuk mengetahui latar belakang perkembangan kognitif anak di RA.Miftahul Ulum, peneliti mencantumkan kriteria sebagai berikut: skor 1 untuk siswa tang Belum Berkembang, skor 2 untuk siswa yang Mulai Berkembang, skor 3 untuk siswa yang Berkembang sesuai Harapan, skor 4 untuk siswa Berkembang sangat Baik. Melalui uji frekuensi diketahui banyaknya guru berdasarkan jumlah dan persentasenya. Secara lengkap hasil uji frekuensinya adalah sebagai berikut:

Tabel 7.1 Uji Frekwensi permainan balok (Variabel X)

Skor	Frekuensi	Persen
1,00	2	10
2,00	3	15
3,00	5	25
4,00	10	50
total	20	100

Berdasarkan tampilan tabel 7.1 di atas tampak bahwa sebagian besar kualifikasi perkembangan balok Dari paparan tabel untuk skor 1 menunjukkan frekuensi 9. Hal ini mengandung arti bahwa di kelompok A RA. Miftahul Ulum ada 2 siswa belum berkembang dengan persentase sebesar 10 %. Pada skor 3 menunjukkan frekuensi 5. Hal ini mengandung arti bahwa terdapat 5siswa kelompok A RA. Miftahul Ulum yang berkembang sesuai harapan dengan persentase sebesar 25 %. Sedangkan untuk skor 4 memperoleh frekuensi sebesar 10 yang berarti bahwa terdapat 2 siswa yang berkembang sangat baik. Kenyataan di atas berbeda dengan kondisi sebelumnya (data awal) yang penulis dapatkan dari MI Mitahul Ulum. Dimana pada data awal disebutkan bahwa permainan balok pada RA.Miftahul Ulum dengan ancangan sebagai berikut :

1. belum

No	Rentang Skor	Kriteria	Frekuens	Persentas
----	--------------	----------	----------	-----------

- berkembang sebanyak 11 orang
- 2. mulai berkembang sebanyak 6 orang
- 3. berkembang sesuai harapan sebanyak 2orang
- 4. berkembang sangat baik sebanyak 1 orang.

Berdasarkan keterangan tersebut di atas di atas, menunjukkan Bahwa Kriteria permainan balok di RA.Miftahul Ulum Secara Umum belum berkembang. Sedangkan untuk perkembangan kognitif yang diterapkan Sebagaimana yang telah dilakukan pada variabel permainan balok, maka dekripsi untuk variabel perkembangan kognitif juga demikian. Instrumen pada variabel ini memuat 10 butir pernyataan dengan 4 kualifikasi. Dengan demikian maka skor butir pernyataannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Skor tertinggi} & 4 \times 10 = 40 \\ \text{Skor terendah} & 1 \times 10 = 10 \\ \text{Range} & = 30 \\ \text{Interval} & 30:4 = 7,5 \end{aligned}$$

1	33-40	Baik	1	2 %
2	26 - 32	Cukup Baik	8	22 %
3	18-25	Kurang Baik	10	76 %
4	10- 17	Tidak Baik	1	2%
Jumlah			10	100

Kriteria tersebut menjadi dasar untuk mendiskripsikan perkembangan kognitif yang dilakukan para responden dalam penelitian ini. Berdasarkan kriteria mutlak yang telah ditentukan sebelumnya, maka seara kuantitatif Deskripsinya ditampilkan pada tabel 7.2 berikut ini:

Dari table diatas, diketahui bahwa perkembangan kognitif anaknya 2% berkembang dengan baik, 22 % cukup baik, dan 76 % memperoleh kategori kurang baik dan tidak baik ada 1 orang atau 2 %.

Berdasarkan keterangan tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa perkembangan kognitif sswa kelompok A RA.Miftahul Ulum masih tergolong kurang baik.

II. Uji Analisis

Setelah terkumpulnya data penelitian, penulis selanjutnya melakukan uji analisis. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ha : Ada Hubungan antara kualifikasi pendidikan guru dengan pola manajemen Kesiswaan di Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Paguyangan. ($r_{hitung} > r_{tabel}$)

Ho : Tidak ada Hubungan antara kualifikasi pendidikan guru dengan pola manajemen Kesiswaan di Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Paguyangan ($r_{hitung} < r_{tabel}$) uji analisis menggunakan korelasi peringkat Spearman (spearman's rank corelation), dilakukan menggunakan bantuan program SPSS for Windows versi 15. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Nonparametric Correlations

	Bermain Balok	Pola Perkmb Kognitif Kesiswaan di TK
--	---------------	--------------------------------------

Spearman's rho	kualifikasi Balok Kog	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	1,000 50	,351(*) 50
	Pola Manajemen Kesiswaan TK	Correlation Coefficient di Sig. (2-tailed) N	,351(*) 50	1,000 50

*Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil uji analisis diperoleh r_{hitung} sebesar 0.351, sedangkan r_{tabel} untuk $N=50-2$ pada taraf signifikansi 5% adalah 0,284. Hasil Uji Korelasi menunjukkan bahwa $r_{hitung} = 0.351 >$ dari $r_{tabel} = 0,284$. Oleh karena itu, maka hipotesis yang diajukan diterima, atau dengan kata lain terdapat hubungan antara permainan Balok dengan perkembangan Kognitif Siswa kelompok A RA. Miftahul Ulum.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan di atas diperoleh hasil bahwa variabel (X) permainan Balok berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) perkembangan kognitif Pada siswa RA. Miftahul Ulum. Hal tersebut ditunjukkan dari Hasil uji analisis diperoleh r_{hitung} sebesar 0.351, sedangkan r_{tabel} untuk $N=50-2$ pada taraf signifikansi 5% adalah 0,284. Hasil Uji Korelasi menunjukkan bahwa $r_{hitung} = 0.351 >$ dari $r_{tabel} = 0,284$. Oleh karena itu, maka hipotesis yang diajukan diterima, atau dengan kata lain terdapat hubungan antara permainan balok perkembangan kognitif Siswa kelompok A RA. Miftahul Ulum. dari faktor lain yang tidak diteliti diantaranya faktor kepribadian, faktor sosial-kognitif, faktor lingkungan dan kondisi individu.

Dengan demikian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa permainan balok cukup mempengaruhi perkembangan kognitif.

KESIMPULAN

Sebagaimana yang telah disebutkan dalam bab IV bahwa Perkembangan kognitif sebagian besar masih belum memenuhi kualifikasi pembelajaran. Oleh karena itu permainan balok yang diterapkan menjadi kurang

baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara permainan balok dengan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA. Miftahul Ulum.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Asmawati, Luluk.2015. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Hair, dkk.2009. *multivariate Data Analysis*. Sevent.Edition.Person Education. New Jersey. Diakses dari. Hildayani, Rini.2015. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mahyudin, Neni.2015. *Dasar –Dasar Pendidikan TK*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Takdiroatun.2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suryana, Dadan.2015. *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Syaodih, Nana.2007. *Metode Peneletian*. Bandung: PT.Remaja Rosdakary