

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Menurut Shunhaji dan Fadiyah (2020:8) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dengan secara sengaja dibuat khusus untuk kepentingan pembelajaran anak dan mengoptimalkan perkembangan anak. Hal ini, dapat disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak usia dini. Alat permainan ini dapat dirancang khusus dalam mendukung proses pembelajaran anak dengan tujuan untuk merangsang perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Menurut Siska (2018:21) permainan edukatif adalah kegiatan yang bersifat mendidik, permainan edukatif juga adalah bentuk kegiatan dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan sebagai alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, permainan memiliki muatan pendidikan supaya dapat bermanfaat untuk mengembangkan diri secara seutuhnya. Permainan edukatif adalah suatu bentuk alat pendidikan yang bersifat mendidik sebagai media pembelajaran yang tepat dalam bermain sehingga dapat membantu anak mengembangkan potensi dirinya.

Hasanah (2019:23) mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah kegiatan yang sangat menyenangkan dan juga alat pendidikan yang memiliki bersifat mendidik, hal ini dapat juga diartikan bahwa permainan edukatif merupakan bentuk kegiatan yang mendidik yang dilakukan dengan cara alat yang bersifat mendidik. Permainan edukatif akan sangat bermanfaat untuk bisa meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan juga bergaul dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Karim dan Wifroh (2014:105) alat permainan edukatif bagi anak merupakan alat bermain yang dapat menstimulasi pancaindra dan kecerdasan anak seperti indra penglihatan, penciuman, pengecapan, perasa, peraba, dan pendengaran. APE bervariasi dan tidak pula harus yang mahal, kita bisa membuat sendiri dan menggunakan bahan sederhana disekitar kita seperti balok, kotak-kotak bekas, botol-botol plastik yang disusun, bisa juga dari bahan kertas, karet, buah dan tanaman. Kegiatan bermain seperti pasir dan air dapat juga dimanfaatkan sebagai permainan edukatif dengan cara membiarkan anak memasukan air dan pasir ke dalam wadah tertentu menggunakan mangkuk atau gayung. Hal ini dapat melatih kemampuan dasar konsentrasi dan kefokusannya anak seperti kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Alat permainan edukatif juga adalah alat permainan yang bisa mengoptimalkan perkembangan anak yang dapat disesuaikan dengan cara penggunaannya menurut usia dan tingkat perkembangan setiap anak.

Menurut Nurhayati Siti dkk (2022: 99-101) alat permainan edukatif adalah mengembangkan aspek kognitif dan sosial emosional anak. Permainan edukatif dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat, seperti membongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, dan menyusun. Permainan edukatif tidak hanya membantu anak dalam proses perkembangan kognitif maupun sosial emosional tetapi juga memberikan kesempatan anak untuk interaksi bersosialisasi dengan teman sekitarnya seperti meningkatkan berbahasa anak, berpikir, dan juga cara anak menyelesaikan masalahnya. Hal ini dapat membentuk karakter anak secara mendalam sehingga anak dapat mengembangkan cara berpikirnya dalam hal belajar maupun dengan cara bermain.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dibuat secara khusus untuk mendidik sebagai pendukung pembelajaran pendidikan anak usia dini. Dengan memperhatikan usia dan tingkat perkembangan anak baik secara berpikir, sosial, emosional, berbahasa, dan cara anak berinteraksi serta menyelesaikan masalahnya. Alat permainan edukatif juga merupakan salah satu permainan yang tepat digunakan untuk melatih konsentrasi anak dalam bermain, karena dapat meningkatkan kreatifitas anak, alat permainan edukatif juga media yang tidak harus mahal bisa dimanfaatkan dengan barang-barang bekas yang dikreasikan di lingkungan sekitar kita.

b. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Menurut Dinda (2023:24) karakteristik alat permainan edukatif yang telah ditetapkan oleh pendidik dapat diterapkan untuk anak usia dini, diantaranya:

1) Anak usia prasekolah seperti (TK/RA)

Alat Permainan edukatif ini memang sangat disarankan karena dapat mengembangkan kemampuan dasar anak pada anak usia dini. Oleh karena itu, permainan dapat disesuaikan dengan perkembangan anak dan kemampuan anak itu sendiri.

2) Multifungsi (memiliki banyak fungsi)

Alat permainan edukatif dapat digunakan untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak. Sehingga stimulasi yang diterima lebih bervariasi, adapun tidak hanya sarana bermain alat ini juga berperan dalam proses belajar dan dapat memberikan pengalaman baru bagi anak manfaat lain dari permainan edukatif yaitu mendorong kreativitas, kepekaan sosial, kemandirian, serta membantu anak dalam mengelola emosinya.

3) Melatih pemecahan masalah

Untuk melatih anak dalam menghadapi tantangan dan menemukan solusi dalam pemecahan masalah dapat dirancang dengan permainan edukatif, melalui permainan ini anak didorong agar dapat berpikir secara kritis dan mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah.

4) Mengajarkan konsep dasar

Permainan edukatif membantu anak mengembangkan kemampuan dasar, seperti mengenal bentuk, warna, mengenal aneka macam rasa, dan mengenal perasaan. Permainan ini bisa dilakukan sendiri, bersama teman, atau didampingi orang tua dan guru.

5) Melatih ketelitian dan ketekunan

Anak-anak tidak hanya bermain, tetapi melalui permainan edukatif juga diajak untuk belajar menjadi lebih teliti dan tekun. Misalnya, aktivitas seperti membaca, menulis, bermain balok, bermain musik, permainan memecahkan teka-teki dapat membantu mengasah kemampuan tersebut.

Menurut Rahma (2017:4) karakteristik alat permainan edukatif pada anak usia dini antara lain:

- 1) Dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan
- 2) Kecerdasan serta motorik anak dan membuat anak terlibat secara aktif, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya tersebut dengan bebas dan aktif
- 3) Peran guru juga diperlukan yaitu untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain atas inisiatifnya sendiri sehingga tidak menghambat kesenangan anak dalam memainkan alat permainan edukatif tersebut.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari alat permainan edukatif dapat mendukung berbagai aspek perkembangan anak baik itu dari tingkat usia dan kemampuannya. Serta dapat juga membantu anak dalam cara berpikirnya menyelesaikan masalah.

c. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Menurut Hidayat dan AI-Audiyah (2023:109-110) mengatakan bahwa manfaat APE adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan APE membantu dasar berpikir anak secara konkrit.
- 2) Penggunaan APE dapat membuat anak lebih semangat belajar dan minat yang besar.
- 3) Penggunaan APE dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar anak dapat maksimal.
- 4) Penggunaan APE memberikan pengalaman nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap anak.
- 5) Penggunaan APE membantu anak berpikir secara teratur dan berkesinambungan.
- 6) Penggunaan APE mendukung perkembangan berpikir dan keterampilan berbahasa anak.

Menurut Nurkamelia (2018:129) alat permainan edukatif memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik, karena mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan. Kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak. Memiliki kemudahan dalam penggunaan alat bagi anak sehingga lebih mudah berinteraksi.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan edukatif adalah untuk dasar perkembangan pada anak yaitu, mengaktifkan daya ingat, meningkatkan daya serap, dan tentunya memberikan pengalaman secara nyata dan kegiatan berusaha sendiri pada anak.

2. Perkembangan Kognitif

a. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (2014:24) perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yaitu :

A. Belajar dan Pemecahan Masalah

1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik

Anak menunjukkan keinginan untuk mencari tahu dengan aktif, melakukan pengamatan dan menyelidiki sesuatu untuk memahami lebih dalam.

2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial

Anak mampu menemukan solusi atas masalah kecil dengan beragam cara yang dapat diterima oleh lingkungan sosial.

3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru

anak dapat menggunakan apa yang sudah dipelajari atau dialami sebelumnya untuk menghadapi situasi baru secara tepat.

4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan (ide,gagasan di luar kebiasaan)

Anak mampu menghasilkan ide atau solusi yang unik dan inovatif, berpikir tidak biasa namun tetap relevan untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Menurut Novita dkk (2023:123) perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah perubahan bertahap dalam cara seseorang berpikir, mengingat, dan mengolah informasi. Hal ini membantu seseorang belajar menyelesaikan masalah serta merencanakan masa depan. Kognitif juga mencakup perhatian, pengamatan, persepsi, serta cara seseorang menilai lingkungannya. Perkembangan ini berlangsung sejak lahir hingga dewasa dan terus berubah. Dalam dunia pendidikan perkembangan kognitif sangat penting karena berhubungan dengan cara peserta didik memahami serta berpikir tentang lingkungan mereka. Pada dasarnya, perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak tumbuh dan berfungsi sehingga mereka dapat berpikir lebih baik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak adalah cara berpikir, mengingat, memecahkan masalah terutama dalam masalah kehidupan sehari-hari, dan menunjukkan sikap kreatif. Hal ini memudahkan anak untuk dapat menguasai pengetahuan secara lebih luas.

b. Faktor Perkembangan Kognitif Pada Anak

Menurut Qiptiyah (2024:213-215) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu :

- 1) Faktor keturunan, merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif seorang anak sehingga bisa saja jika dalam

keturunan memiliki perkembangan kognitif yang lemah atau lambat maka untuk generasi berikutnya akan begitu walaupun sebenarnya dapat dilatih melalui kebiasaan meningkatkan kognitif seorang anak.

- 2) Faktor lingkungan, merupakan sebenarnya yang menyangkut segala materil dan stimulan baik yang bersifat fisiologis dan psikologis. Faktor lingkungan masyarakat maupun lingkungan belajar juga menjadi salah satu daya pendukung perkembangan kognitif pada manusia dapat berlangsung dengan adanya interaksi sosial yang berada pada lingkungan di sekitar.
- 3) Faktor kematangan, merupakan faktor yang dapat dikaitkan dengan fisik maupun psikis seorang anak. Sehingga dapat dikatakan matang apabila seorang anak memenuhi indikator serta mampu mencapai dan menjalankan fungsinya masing-masing, kematangan juga dapat dikaitkan dengan usia kronologis.
- 4) Faktor pembentukan, maksudnya adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kognitif, pembentukan dapat dibedakan menjadi dua yaitu pembentukan sengaja dan tidak sengaja. Contoh, pembentukan sengaja seperti di lingkungan sekolah dimana seorang anak akan mendapat dukungan motivasi, arahan, pelatihan serta pendidikan yang akan membentuk karakter mereka menjadi karakter yang lebih baik. Sedangkan pembentukan tidak sengaja yaitu terjadi di lingkungan sekitar atau alam sekitar dimana seorang dapat membentuk karakter mereka dengan apa yang mereka temui di

lingkungan dan alam sekitar dengan bermain atau memiliki rasa tanggung jawab.

- 5) Faktor minat dan bakat, maksudnya adalah minat yang mengarahkan perbuatan pada suatu tujuan sebagai sebuah dorongan atau motivasi untuk lebih giat dan lebih baik. Bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan atau potensi yang dimiliki sejak lahir sehingga perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud, dengan begitu bakat dan minat dapat mempengaruhi perkembangan kognitif sehingga seseorang yang memiliki bakat serta didorong dengan adanya minat maka akan semakin mempermudah dan cepat dipelajarinya.
- 6) Faktor kebebasan, maksudnya adalah sebuah ruang gerak bagi seorang anak untuk dapat berkreasi, berimajinasi, serta mampu berfikir. Sehingga dengan adanya kebebasan seorang dapat menggali potensi yang dimiliki.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa semua faktor saling memiliki keterkaitan satu dengan yang lain, seorang anak melalui proses mereka sendiri di dalam perkembangan kognitif nya oleh sebab itu untuk proses perkembangan kognitif tidak hanya mengacu pada salah satu faktor saja.

3. Permainan Edukatif Balok

a. Pengertian Permainan Balok

Menurut Rakhmawati (2022:385) balok adalah alat permainan edukatif yang terbuat dengan cara menyusun beberapa balok agar membentuk suatu bangunan yang di inginkan adapun salah satu manfaat bermain balok yaitu mengembangkan keterampilan emosional anak.

Menurut Utami dan Pusari (2018:75) balok merupakan mainan yang digemari anak-anak sehingga dapat menciptakan suatu bangunan atau bentuk baru. Melalui balok-balok kayu yang akan didirikan oleh anak, akan terlihat berupa ide dan gagasan yang dimiliki oleh anak karena anak dapat menemukan bentuk-bentuk baru.

b. Jenis Permainan Balok

Menurut Tata (2022:27) balok-balok terdiri dari beberapa jenis balok diantaranya adalah :

- 1) Papan jahit,
- 2) Papan alur,
- 3) Balok natural, susun, warna, balok aksesoris, dan balok keseimbangan
- 4) Papan planel,
- 5) Timbangan persegi,
- 6) Memancing huruf,
- 7) Aneka balok berhitung,
- 8) Papan balok,

Adapun menurut Rohmatillah dan Safitri (2024:32) selain dari kayu balok juga terbuat dari jenis-jenis bahan lainnya yang mudah dibentuk sesuai dengan perkembangannya. Salah satu jenis balok yang ukurannya sedang yaitu balok unit sedangkan balok besar adalah balok yang berukuran besar anak dapat membuat sebuah gedung dari balok besar ini yang sesuai dengan tinggi dan usia anak tersebut. Dalam

pembuatan balok ini harus berbahan ringan dan aman untuk anak yang misalnya dapat memanfaatkan bahan-bahan yang ada di rumah.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis balok berbagai macam bentuk yang memiliki fungsinya masing-masing, dan tidak hanya terbuat dari kayu balok saja tetapi dapat dari jenis bahan lainnya dan disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak.

c. Cara Pelaksanaan Permainan Edukatif Balok Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Sustikasari (2020:39) suatu permainan tentunya melalui berbagai langkah. Adapun cara anak usia 5-6 tahun memainkan dengan menggunakan media balok yaitu :

1. Aturan bermain balok

Aturan bermain balok adalah pedoman yang dibuat untuk mengarahkan anak saat bermain agar aktivitas berjalan teratur.

2. Saat bermain balok

Dalam bermain balok anak diberikan kebebasan untuk berkreasi membangun sesuai imajinasinya.

3. Menunjukkan dan menceritakan hasil karya permainan balok

Setelah anak selesai membangun penting bagi guru memberikan kesempatan anak untuk menunjukkan hasil karya nya kepada teman dan guru.

4. Membereskan permainan balok

Setelah bermain selesai bermain balok dalam langkah ini anak diarahkan untuk merapikan kembali balok dengan tanggung jawab.

5. Recalling dalam permainan balok

Recalling adalah kegiatan mengingat dan menceritakan kembali apa yang telah dilakukan anak saat bermain balok. Hal ini penting untuk anak belajar meningkatkan daya berpikir nya.

Menurut Septiawati dkk (2020:6) Adapun langkah-langkah bermain balok, yaitu:

1. Merencanakan densitas dan intensitas.
2. Menyediakan alas (karpet) untuk bermain.
3. Menyiapkan sejumlah balok, baik polos tidak berwarna maupun berwarna dan aksesorisnya.
4. Duduk melingkar, berdialog tentang konsep bangunan, seperti rumah, dan sebagainya serta menyebutkan macam bentuk balok.
5. Membuat kesepakatan aturan main.
6. Memberi nama anak pada masing-masing kelompok.
7. Mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa cara pelaksanaan permainan balok tentu harus disusun dan direncanakan sesuai dengan kemampuan setiap anak, dan tentu harus sesuai dengan tahapan-tahapan bermain balok. Pada umumnya persiapan dalam bermain balok khususnya ketika saat pembelajaran di sekolah.

d. Manfaat Permainan Balok Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Ningsih (2023:2) manfaat permainan balok untuk anak usia 5-6 tahun yaitu :

1. Keterampilan hubungan dengan teman sebaya

Saat bermain balok bersama, anak belajar berbagi dan bekerja sama yang dapat membantu anak untuk dapat bersosialisasi dengan teman.

2. Komunikasi

Dalam hal ini anak akan banyak berbicara saat bermain balok menjelaskan ide, memberi bantuan, atau memberi saran. Ini dapat melatih kemampuan anak berbicara dan mendengarkan.

3. Kekuatan koordinasi motorik halus dan kasar

Dalam permainan balok ini dapat melatih motorik halus anak dari memindahkan, menyusun, dan menumpuk balok membantu anak menguatkan otot tangan. Serta dapat melatih motorik kasar anak seperti berjalan saat memindahkan balok.

4. Konsep matematika dan geometri

Saat bermain anak belajar menghitung balok mengenali bentuk seperti bentuk lingkaran, segitiga, dan persegi, anak juga dapat membandingkan ukuran dan memahami posisi seperti diatas dan dibawah saat menyusun balok.

5. Pemikiran imajinatif

Anak menunjukkan kreativitas dalam menyusun balok seperti belajar membuat rumah-rumahan dan jembatan sesuai pada imajinasi bebas berpikir anak.

6. Pengetahuan pemetaan

Dengan membuat susunan atau bangunan balok anak belajar tentang arah dan tempat misalnya, bagian depan bangunan, bagian ruang bangunan, dan bagian atas bangunan. Ini membantu kemampuan anak untuk melihat dan membedakan hal-hal secara detail.

Menurut Ariyanti dan Surahman (2023:3) manfaat dari permainan balok antara lain:

- 1) Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus pada anak
- 2) Mengenalkan konsep dasar matematika menstimulus kreatifitas dan imajinasi anak
- 3) Mengembangkan keterampilan berbahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang di lihatnya sama).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan balok memiliki berbagai manfaat penting bagi perkembangan anak usia dini, baik dari segi kognitif, fisik, sosial, motorik kasar dan halus, intelektual, dan kreatif.

4. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Syahrul dan Nurhafizah (2021:686) mengatakan bahwa definisi anak usia dini adalah kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan, hal ini dapat mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang sangat unik karena memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional,

kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dihadapi oleh anak tersebut. Anak usia dini adalah anak antara usia 0 sampai 6 tahun yang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, dan perkembangan yang utama untuk perkembangan selanjutnya. Pada usia dini disebut dengan masa *golden age*, karena pada masa ini adalah masa emas yang sangat menentukan pertumbuhan kehidupan anak selanjutnya.

Menurut Devianti dkk (2020:70) anak usia dini yang berada pada usia 0-6 tahun memiliki fase pertumbuhan dan perkembangan yang kompleks dan sangat unik. Pertumbuhan dan perkembangannya berkembang dengan sangat pesat tidak dapat diulang pada masa mendatang. Pada anak usia dini pula dikatakan bahwa *the golden age*, dimana anak pada usia dini dapat dengan mudah meniru dan menyerap berbagai pengetahuan di lingkungannya, baik positif maupun negatif, sehingga pada waktu usia dini inilah sangat diberikan pengetahuan yang positif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0 sampai 6 tahun, pada masa ini anak usia dini disebut dengan *golden age* atau masa keemasan anak. Dimana anak pada masa ini dapat dengan mudah meniru dan menyerap berbagai pengetahuan di lingkungan sekitarnya serta menentukan pertumbuhan kehidupan selanjutnya.

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka relevan merupakan pembahasan hasil-hasil penelitian yang termuat dalam buku, jurnal, skripsi, dan lain-lain. Kajian pustaka yang relevan merupakan suatu penelitian yang hampir sama dengan yang sebelumnya sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau memiliki keterkaitan dengan judul yang akan peneliti teliti. Berikut beberapa hasil penelitian yang peneliti jadikan sebagai kajian penelitian relevan untuk mendukung proposal skripsi sebagai berikut:

1. Aisyah (2020) penelitian yang dilakukan berjudul “Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dan alat permainan edukatif untuk anak usia dini, balok dapat melihat perkembangan kognitif anak, tahapan perkembangan anak, manfaat kegiatan bermain balok ini adalah kegiatan bermain yang mengandung edukasi. Dengan usia prasekolah atau usia dini yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi, melalui 6 aspek perkembangan anak usia dini yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni secara optimal. Upaya ini dilakukan ketika anak di sekolah belajar dalam permainan edukatif balok selain perkembangan kognitif anak ini juga dapat membuat anak bisa menyelesaikan masalahnya sendiri dalam kehidupan nanti. Dalam permainan ini anak memiliki nilai kesempatan untuk dapat mengeskpresikan sesuatu yang dirasakan dan dipikirkan, anak

mempraktikkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain, membentuk daya imajinasi, daya kreatifitasnya pada saat permainan edukatif balok.

2. Tata (2022) dengan penelitian yang berjudul “Implementasi Media Permainan Balok Untuk Pengembangan Kognitif Anak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak masih rendah, terutama anak masih kesulitan dalam membedakan bentuk dan ukuran balok yang sesuai, dan belum memanfaatkan media atau metode pembelajaran yang dapat diperlihatkan secara langsung konsep-konsep tersebut. Untuk itu anak harus dilatih sesering mungkin menggunakan permainan edukatif balok agar anak dapat mengembangkan daya imajinasinya secara bebas, dalam permainan balok ini anak dapat mengenal bentuk-bentuk balok, ukurannya, serta dapat mengelompokkan dan memilah balok, tentunya media permainan balok diharapkan dapat dijadikan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.
3. Dewi (2023) dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Balok Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan balok cukup berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas. Hal ini berdasarkan berbagai faktor seperti guru, siswa, dan media pembelajaran dalam perkembangan kreativitas anak, dalam kegiatan pembelajaran guru harus mengarahkan keaktifan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menciptakan dan menumbuhkan

situasi belajar siswa agar dapat mudah dipahami dan mendapatkan peningkatan kemampuan bermain balok yang baik.

Berdasarkan dari ketiga penelitian diatas memiliki kesamaan yang akan dilakukan peneliti yakni, bagaimana penerapan permainan edukatif balok untuk perkembangan kognitif pada anak kelompok B di TK. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian diatas yaitu dari segi metode penelitian dan tempat penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Melalui permainan edukatif balok ini mengutamakan perkembangan kognitif anak dengan memperhatikan aspek perkembangan anak saat permainan ini berlangsung, pada saat anak menyusun balok, dan anak dapat mengetahui bentuk jenis-jenis balok yang digunakan saat bermain sesuai dengan ketaikaitan anak. Dari pernyataan diatas analisis permainan edukatif balok untuk perkembangan kognitif pada anak kelompok B di TK Negeri 3 Sintang akan melihat seperti apa perkembangan kognitif anak setelah menggunakan permainan edukatif balok.

Permainan edukatif, khususnya permainan balok memiliki potensi besar dalam merangsang kemampuan berpikir, membangun logika, memecahkan masalah, serta meningkatkan konsentrasi dan imajinasi anak. Permainan balok yang disusun dapat membantu anak mengenal konsep ruang, bentuk, ukuran serta merencanakan dan mengevaluasi hasil kerja mereka sendiri. Dari pernyataan diatas analisis permainan edukatif balok

di TK Negeri 3 Sintang akan melihat seperti apa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Permainan balok untuk anak usia 5–6 tahun adalah salah satu bentuk kegiatan bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Pada usia 5–6 tahun, anak berada dalam masa prasekolah yang sangat penting untuk pengembangan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, serta sosial-emosional. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia ini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka mulai mampu berpikir simbolik, membangun imajinasi, dan mengembangkan pemahaman dasar terhadap konsep ruang, bentuk, dan ukuran.

Melalui permainan balok, anak-anak dilatih untuk menyusun, menggabungkan, dan menciptakan bentuk-bentuk baru, yang secara langsung menstimulasi kemampuan berpikir logis, kreativitas, dan koordinasi motorik halus. Ketika anak memilih, mengangkat, dan menata balok dengan berbagai bentuk dan ukuran, otot-otot kecil di tangan dan jari mereka terlatih, sekaligus meningkatkan konsentrasi dan ketekunan. Selain itu, permainan balok yang dilakukan secara berkelompok juga mendorong interaksi sosial, seperti bekerja sama, bergiliran, dan menyelesaikan konflik kecil, yang sangat penting untuk perkembangan sosial-emosional anak.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, permainan balok menjadi sarana konkret untuk mengenalkan konsep matematika awal (seperti pengelompokan, perbandingan, dan pola), serta meningkatkan kemampuan berbahasa melalui percakapan yang terjadi selama bermain. Dengan demikian, permainan balok tidak hanya sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyeluruh bagi anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, jika permainan balok diberikan secara rutin, terstruktur, dan didampingi dengan bimbingan yang tepat, maka dapat diasumsikan bahwa permainan ini akan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak usia 5–6 tahun, baik dari segi motorik, kognitif, maupun sosial-emosional.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dan penelitian ini menghasilkan data deskriptif. Teknik analisis data didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian melanjutkan penarikan kesimpulan dan saran.