

**KONTRIBUSI ORANG TUA TENTANG CARA ANAK MEMAHAMI KEBERAGAMAN
DALAM INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI**Halwa Qurrotulain¹²Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini- Institut Agama Islam Tasikmalaya
qurrotulainhalwa@gmail.com,**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi orang tua dalam membantu anak-anak memahami keberagaman dalam interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survey dengan teknik pengumpulan data angket. Dari hasil penelitian, ditemukan dua tema besar yang terkait dengan kontribusi orang tua dalam membantu anak memahami keberagaman dalam interaksi sosial anak usia dini. Pertama, kesadaran orang tua tentang multikultural, yang meliputi pemahaman tentang keberagaman budaya dan nilai dalam masyarakat, serta kesediaan untuk mengakui dan menghargai perbedaan tersebut. Kedua, kontribusi orang tua dalam cara anak memahami keberagaman dalam interaksi sosial, yang mencakup dukungan orang tua dalam memperkenalkan anak pada keberagaman sosial dan budaya, serta memfasilitasi pengalaman positif dalam interaksi sosial yang melibatkan perbedaan budaya dan nilai. Oleh karena itu, orang tua harus memainkan peran aktif dalam pendidikan anak-anak mereka, dan memastikan bahwa mereka memperkenalkan anak pada keberagaman sosial dan budaya sejak dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Pendidikan Multicultural, Keberagaman dalam Interaksi Sosial

ABSTRACT

The aim of this study is to analyze the contribution of parents in helping children understand diversity in social interactions. This study uses a survey research method with a questionnaire data collection technique. From the results of the study, two major themes were found that are related to the contribution of parents in helping children understand diversity in social interactions of young children. The first theme is the awareness of parents about multiculturalism, which includes an understanding of cultural and value diversity in society, as well as a willingness to recognize and appreciate these differences. The second theme is the contribution of parents in the way children understand diversity in social interactions, which includes parental support in introducing children to social and cultural diversity, as well as facilitating positive experiences in social interactions involving cultural and value differences. Therefore, parents should play an active role in educating their children and ensure that they introduce their children to social and cultural diversity from an early age.

Keywords: Young Children, Multicultural Education, Diversity in Social Interactions.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah fase kritis dalam perkembangan anak. Selama periode ini, mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada dasarnya, masa anak usia dini adalah periode emas dalam

pembentukan dasar-dasar perkembangan jasmani dan rohani. Upaya pendidikan yang diberikan selama masa ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan dan kesiapan anak untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Hukum Republik Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengenali pentingnya pendidikan anak usia dini. Dalam pasal 1 ayat 14nya, undang-undang tersebut menetapkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan. Tujuan utamanya adalah membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, sehingga mereka memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Nur Cholimah, pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pendekatan ini melibatkan penyediaan

Salah satu aspek perkembangan penting adalah kemampuan kognitif, yang melibatkan kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks, melakukan penalaran, dan memecahkan masalah. Berkembangnya kemampuan kognitif ini akan memudahkan anak dalam menguasai pengetahuan yang lebih luas, sehingga mereka dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Piaget, perkembangan kemampuan kognitif akan memungkinkan anak untuk berpikir simbolik, memecahkan masalah, dan mengingat informasi. Ini adalah aspek penting dalam perkembangan anak. Namun, hasil observasi penelitian di RA Miftahul Ulum menunjukkan bahwa sejumlah anak usia 5-6 tahun masih kurang dalam kemampuan kognitif, terutama dalam kemampuan berpikir simbolik. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya stimulasi yang diberikan oleh guru, termasuk kurangnya variasi dalam permainan edukatif yang disediakan.

pengalaman dan stimulasi yang terintegrasi dan holistik, yang bertujuan untuk memastikan bahwa anak dapat berkembang secara sehat dan optimal, sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat.

Anak usia dini memiliki karakteristik khusus yang membedakan mereka dari orang dewasa. Mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan selalu ingin tahu tentang hal-hal di sekitar mereka. Mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini mencakup berbagai upaya untuk merangsang, membimbing, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan penting.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain balok domino. Balok domino dipilih karena permainan ini dianggap menyenangkan dan menantang, serta beragam warnanya dapat menarik minat anak dalam aktivitas pengembangan kemampuan berpikir simbolik. Selain itu, bermain balok domino dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, seperti membangun struktur bangunan sederhana atau mengelompokkan balok sesuai warna.

Dengan latar belakang ini, penelitian difokuskan pada perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, khususnya dalam berpikir simbolik. Penelitian sebelumnya oleh Mardalena Khairiyati dan rekan-rekannya telah menunjukkan bahwa bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini akan membuktikan bahwa bermain balok domino adalah media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Dalam rangka penelitian ini, peneliti memilih RA Miftahul Ulum sebagai lokasi penelitian karena RA ini menggunakan balok domino dalam sentra bermain anak. Selain itu, sekolah ini memberikan dukungan penuh dan izin untuk melakukan penelitian ini. Adanya ketersediaan informasi dan dukungan dari sekolah dan guru sangat penting dalam menjamin kesuksesan penelitian ini.

Penelitian ini akan mengevaluasi tingkat perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui beberapa indikator, seperti kemampuan mengenal dan membedakan warna pada balok domino, kemampuan membangun struktur bangunan sederhana, kemampuan mengelompokkan balok domino sesuai warna, kemampuan menghitung balok domino, dan kemampuan merapikan balok domino sesuai warnanya.

Melalui bermain balok domino, diharapkan bahwa anak-anak akan mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif mereka, khususnya dalam berpikir simbolik. Sebagai media pembelajaran yang menantang dan menarik, balok domino dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berpikir yang sangat penting untuk perkembangan selanjutnya. Penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain balok domino.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Teori Behavioristik

Teori Behavioristik mendefinisikan pembelajaran sebagai perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanistik. Ini

berarti bahwa pembelajaran melibatkan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari rangsangan yang diterima. Clarrk Hull dalam Sudjana menyatakan bahwa belajar adalah pembentukan hubungan antara respon dan stimulus yang terjadi berulang-ulang. Dalam konteks ini, teori behavioristik dapat diterapkan dalam pengembangan kemampuan kognitif anak dengan memberikan rangsangan yang diulang-ulang untuk mengubah perilaku dan pemikiran mereka.

b. Teori Humanistik

Abraham Maslow mengembangkan Teori Humanistik yang menekankan pada motivasi individu untuk mencapai kebutuhan tertentu. Teori ini mengacu pada Piramida Kebutuhan, yang menggambarkan tingkatan kebutuhan manusia. Kebutuhan fisiologis, keamanan, cinta, dan harga diri adalah kebutuhan dasar yang harus dipenuhi sebelum seseorang dapat mencapai aktualisasi diri. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penting untuk memastikan bahwa kebutuhan dasar, seperti rasa aman dan cinta, terpenuhi sehingga anak dapat berkembang secara optimal.

c. Teori Pembelajaran Sosial (Social Learning)

Teori Pembelajaran Sosial, yang dikembangkan oleh Albert Bandura, menekankan bahwa anak belajar melalui proses observasi dan peniruan perilaku orang lain di sekitarnya. Anak-anak belajar dari orang dewasa dan teman sebaya mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dalam pendidikan anak usia dini untuk menjadi teladan yang baik, menunjukkan perilaku yang diinginkan, seperti berbagi, bersikap sopan, dan tolong-menolong.

d. Teori Konstruktivistik

Teori Konstruktivistik mengatakan bahwa pembelajaran terjadi ketika individu mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru ke dalam pengetahuan yang sudah mereka miliki. Ini berarti bahwa individu, termasuk anak-anak, secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka tentang dunia. Teori ini menekankan peran aktif anak dalam pembelajaran, di mana mereka mengaitkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pendidik harus menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak untuk aktif mengasimilasi dan mengakomodasi pengetahuan baru agar mereka dapat membangun pemahaman yang lebih baik.

Pengembangan Kognitif ada Anak Usia Dini**a. Konsep Pengembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini.**

Kognitif adalah kemampuan individu untuk memproses informasi, menganalisis, dan menilai kejadian atau situasi. Ini juga mencakup kemampuan belajar, berpikir, dan memahami konsep serta lingkungan sekitar. Perkembangan kognitif membantu kita memahami cara anak berpikir, menyimpan informasi, dan berinteraksi dengan dunianya. Berpikir kritis memainkan peran penting, terutama ketika anak tertarik pada objek tertentu. Menurut Piaget, anak mengembangkan kemampuan berpikir simbolis selama tahap pra operasional yang membantu

mereka memahami konsep. Piaget mengidentifikasi empat tahap perkembangan kognitif: tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasi formal (11 tahun ke atas).

b. Tahapan Perkembangan Kemampuan Kogniti.

Perkembangan kognitif manusia mengikuti empat tahap umum menurut teori Piaget: tahap sensorimotor (0-2 tahun), pra operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Anak usia prasekolah, khususnya yang berusia 5-6 tahun, umumnya berada pada tahap pra operasional. Ini adalah masa di mana anak mulai menggunakan pemikiran simbolis dan berpikir egosentris, serta cenderung memiliki imajinasi yang kuat dan kepercayaan pada hal-hal magis.

c. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kemampuan Kognitif.

Ada berbagai faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif, termasuk faktor keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, serta kebebasan. Faktor keturunan, menurut teori nativisme, berkontribusi signifikan terhadap taraf intelegensi, sementara faktor lingkungan, pengalaman, dan pengetahuan juga memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif.

d. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

Pada tahap pra operasional (2-7 tahun), anak-anak usia dini menguasai bahasa dan mulai menggunakan simbol dalam berpikir

mereka, meskipun mereka masih berpikir egosentris. Perkembangan kognitif adalah proses yang berlangsung secara berkelanjutan melalui empat tahap ini, yang akan dialami oleh semua individu. Pada masa prasekolah, anak-anak cenderung aktif dalam bermain, berimajinasi, dan mengembangkan pemahaman mereka tentang dunia.

- e. Urgensi Kemampuan Kognitif Anak. Perkembangan kognitif adalah proses yang penting karena melibatkan aspek seperti persepsi, ingatan, pemikiran, penalaran, dan pemecahan masalah. Ini penting untuk membantu anak mengembangkan pemahaman yang komprehensif, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan untuk menghadapi masalah dalam hidup mereka. Pengembangan kognitif pada usia dini juga memiliki dampak jangka panjang pada struktur otak anak, yang membantu mereka menghadapi situasi dan masalah dengan cepat dan tepat.

Teori Bermain Anak Usia Dini

Permainan adalah suatu kebutuhan sangat penting bagi anak, karena melalui bermain, anak membangun pengetahuannya tentang dunia sekitarnya dan mengembangkan kreativitasnya. Terdapat tiga teori bermain modern yang menggarisbawahi pentingnya permainan dalam perkembangan anak.

- a. Teori Psikoanalisis Sigmund Freud: Freud menyatakan bahwa permainan adalah alat penting untuk melepaskan emosi dan untuk mengukur serta menguasai sifat-sifat suatu alat.
- b. Teori Kognitif Piaget dan Vygotsky: Piaget dan Vygotsky melihat permainan sebagai bagian dari

perkembangan kognitif anak, yang mencakup daya tiru, daya ingat, daya tangkap, dan daya imajinasi. Permainan juga membantu anak belajar berpikir, mengungkapkan ide-ide (kreativitas), dan berimajinasi.

- c. Teori Belajar Sosial:

Teori ini menyatakan bahwa manusia adalah makhluk yang memiliki sisi individual dan sosial. Permainan dapat menjadi media untuk berkomunikasi, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan orang lain.

Tiga teori ini secara keseluruhan menekankan bahwa permainan berperan penting dalam perkembangan anak, termasuk dalam aspek emosional, kognitif, dan sosial. Oleh karena itu, mendukung permainan anak dengan konteks yang aman dan kreatif dapat efektif dalam meningkatkan perkembangan anak secara menyeluruh.

Peran Bermain pada Anak Usia Dini.

Bermain adalah suatu kebutuhan penting yang harus dipenuhi oleh anak, dan bermain memiliki banyak manfaat positif untuk perkembangan mereka. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ini adalah aktivitas sukarela yang tidak terbebani oleh tekanan dari luar. Bermain memberikan motivasi pada anak untuk mengatasi masalah dan menemukan cara-cara kreatif untuk memecahkannya. Bermain juga menguatkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah.

Bermain juga merupakan bentuk pembelajaran yang sangat penting bagi anak, dan permainan yang efektif harus mempertimbangkan kebutuhan dan minat anak, serta mendorong kreativitas dan eksplorasi. Anak-anak harus diberikan kebebasan untuk menjelajahi dan belajar melalui pengalaman mereka sendiri.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini. Ini membantu anak mengembangkan berbagai keterampilan dan kemampuan mereka dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, penting bagi orang dewasa untuk memberikan kesempatan dan dukungan yang memadai bagi anak-anak agar dapat bermain secara bebas dan kreatif.

Permainan Balok Domino

a. Definisi Bermain dengan Balok Domino.

Permainan merupakan hak alami bagi setiap anak. Ini merupakan wadah di mana anak dapat mengungkapkan perilaku yang menyenangkan tanpa tekanan. Permainan pada anak usia dini memiliki potensi untuk pembelajaran yang luas, termasuk pemahaman aturan, kemampuan sosialisasi, pengelolaan emosi, kerjasama, dan penghormatan terhadap sportivitas. Docket dan Flier juga berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan anak karena melalui permainan, anak bisa memperoleh pengetahuan yang mendukung perkembangan kemampuannya.

Balok adalah benda tiga dimensi yang memiliki 6 sisi, 12 sisi, dan 8 sudut. Bermain dengan balok adalah kegiatan edukatif dan membangun yang berkontribusi banyak pada perkembangan dan pembelajaran anak. Contoh manfaat bermain dengan balok termasuk melatih pengendalian permainan, meningkatkan konsentrasi, mengasah kecerdasan, dan memperbaiki keterampilan. Hewes, misalnya, mengidentifikasi bermain dengan balok sebagai contoh

permainan bebas yang memungkinkan anak untuk berkreasi tanpa terikat oleh aturan yang ketat untuk membangun struktur tertentu.

Balok domino adalah jenis mainan yang memiliki bentuk mirip dengan kartu domino tetapi dengan beragam warna dan tanpa angka pada kedua sisinya. Balok domino terdiri dari sekelompok balok kayu persegi panjang dengan ukuran dan warna yang seragam. Permainan dengan balok domino sangat cocok untuk anak usia dini. Dalam permainan ini, anak dapat menyusun balok domino menjadi berbagai bangunan sesuai imajinasi mereka, seperti rumah, toko, kapal, gedung, atau menara.

Bermain dengan balok domino melibatkan kemampuan berpikir simbolik, di mana anak belajar menghubungkan ide-ide dan konsep abstrak tanpa bergantung pada objek konkret di depan mereka. Selama bermain, anak memvisualisasikan struktur yang ingin mereka bangun, kemudian mengikuti rencana dalam pikiran mereka untuk mewujudkannya. Ini melibatkan kemampuan berpikir abstrak dan perencanaan mental, yang merupakan bagian penting dari berpikir simbolik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa balok domino adalah jenis balok yang mirip dengan kartu domino dan memiliki manfaat edukatif serta konstruktif dalam perkembangan dan pembelajaran anak.

b. Manfaat Bermain dengan Balok Domino.

Permainan dengan balok domino tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga memengaruhi aspek lain, seperti peningkatan kecerdasan emosional

(EQ) dan perkembangan kemampuan motorik halus. Saat anak menyusun balok, mereka mengembangkan pemahaman konsep, melatih imajinasi untuk menyatakan ide-ide kreatif, dan berlatih dalam berkomunikasi dan berbagi ide.

Manfaat bermain dengan balok domino mencakup:

1. Meningkatkan kemampuan perencanaan anak.
2. Memperkuat dan meningkatkan konsentrasi anak dalam menjalani tugas-tugas.
3. Mendorong perkembangan pemikiran simbolik, khususnya dalam pengenalan simbol bilangan dan huruf.
4. Memperkuat kemampuan anak dalam membuat pola (pola).
5. Mendorong kerjasama dan keterlibatan sosial ketika anak bermain dalam kelompok.

Melalui bermain dengan balok domino, anak dapat menyatukan perencanaan dengan teman-teman mereka, meningkatkan konsentrasi, memahami pemikiran simbolik, mengembangkan kemampuan berpola, dan mempraktikkan keterlibatan sosial.

c. Tahapan Bermain dengan Balok Domino.

Dalam setiap permainan, terdapat berbagai tahap yang harus dilewati oleh pemain. Demikian juga dalam bermain dengan balok domino, terdapat beberapa tahap yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Anak membawa balok dengan berjalan.
2. Balok disusun dalam berbagai susunan, seperti menara, susunan sejajar, atau berdampingan.
3. Anak mulai membentuk jembatan

dengan meletakkan dua balok terpisah, lalu menambahkan satu balok di antara keduanya.

4. Anak mulai membuat variasi dan pola dengan balok, menciptakan berbagai konstruksi, dan menciptakan bangunan realistik seperti sekolah, kota, atau jalan raya.
5. Anak juga dapat menggunakan balok sebagai benda lain, seperti mobil, robot, kapal laut, dan lainnya.

Selain itu, dalam kegiatan bermain dengan balok domino, beberapa langkah penting yang perlu diperhatikan meliputi persiapan balok domino, alokasi waktu yang cukup, dan penggunaan kosakata terkait konstruksi untuk meningkatkan pengetahuan dan kosakata anak.

Dengan demikian, bermain dengan balok domino membantu anak melalui berbagai tahap pengembangan kemampuan, yang mencakup pemikiran simbolik dan kreativitas, serta meningkatkan kemampuan sosial melalui bermain dalam kelompok. Lebih lanjut, perhatian guru dan penilaian positif terhadap hasil karya anak sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan mereka.

METODE PENELITIAN

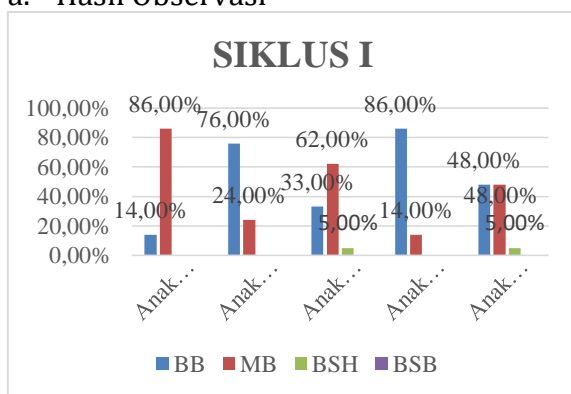
Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui siklus-siklus. Penelitian ini dilakukan di RA Miftahul Ulum dengan subjek penelitian berupa guru dan anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan desain penelitian model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui

observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan penilaian kemampuan kognitif anak dinyatakan berhasil jika persentase berada pada interval 76% - 100%. Penelitian ini dilakukan pada periode Desember 2022 hingga Mei 2023. Instrumen penelitian melibatkan indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak, seperti mengenal warna, membangun struktur bangunan dengan balok domino, mengelompokkan balok domino, menghitung balok domino, dan merapikan balok domino sesuai warna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

a. Hasil Observasi



Gambar 1. Grafik Kegiatan Bermain Balok Domino pada Siklus I

Dari presentasi yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan bermain balok domino di RA Miftahul Ulum memiliki potensi yang baik, terutama dalam hal perencanaan pembelajaran dengan RPPH yang mencapai kriteria penilaian sekitar 60%. Namun, terdapat beberapa hambatan yang mungkin perlu diatasi, seperti kurangnya minat dan partisipasi anak-anak dalam bermain, serta pemahaman yang belum merata mengenai cara bermain dengan balok

domino.

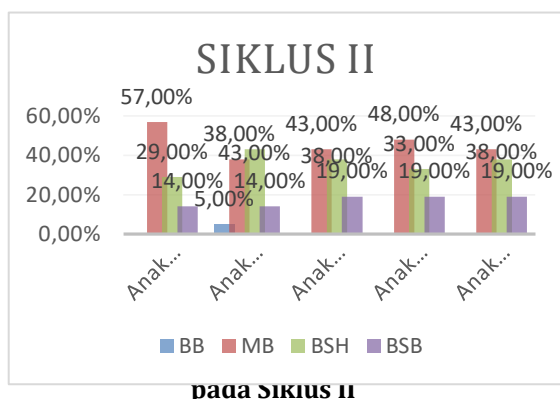
Hasil penilaian observasi aktivitas anak menunjukkan sebagian besar anak masih dalam tahap perkembangan yang mulai berkembang, tetapi masih ada yang belum mencapai tahap tersebut. Oleh karena itu, perlu perbaikan dalam cara pendidik memotivasi anak-anak untuk berpartisipasi lebih aktif dan mungkin juga dalam pendekatan pengajaran yang sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Dengan upaya-upaya ini, diharapkan anak-anak akan lebih mudah mencapai perkembangan kognitif yang diharapkan melalui kegiatan bermain balok domino.

b. Refleksi

Kesimpulan dari hasil observasi pada siklus I adalah adanya beberapa permasalahan yang menjadi kendala dalam kegiatan bermain balok domino. Oleh karena itu, direncanakan perbaikan untuk pelaksanaan siklus II. Kolaborasi antara peneliti dan guru menghasilkan tiga upaya perbaikan. Pertama, guru perlu menyampaikan aturan main secara lebih jelas agar anak dapat memahami konsep bermain dengan baik. Kedua, guru harus memberikan stimulus yang menarik agar anak termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain balok domino. Terakhir, guru perlu lebih teliti dalam memberikan kesimpulan pada akhir kegiatan untuk memastikan bahwa anak benar-benar memperoleh penguatan terhadap pengetahuan baru yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Diharapkan perbaikan-perbaikan ini dapat meningkatkan efektivitas kegiatan bermain balok domino pada siklus II.

2. Siklus II

a. Hasil Observasi



pada siklus II

Berdasarkan gambar grafik diatas pada penilaian pelaksanaan pembelajaran siklus II dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Ulum diperoleh hasil nilai sebesar 72% dalam kategori penilaian baik.

b. Refleksi

Setelah berlangsungnya kegiatan pada siklus II, hasil observasi mengidentifikasi beberapa kendala yang perlu diatasi untuk perbaikan di siklus III. Kolaborasi antara peneliti dan guru menghasilkan rencana untuk merancang pelaksanaan siklus III yang lebih efektif. Pada siklus ketiga, beberapa upaya perbaikan perlu ditekankan. Pertama, guru harus memberikan arahan kepada anak-anak agar mereka dapat mengambil balok atau aksesoris balok sesuai kebutuhan mereka. Kedua, guru harus memberikan stimulus yang dapat mengatasi rasa malu anak-anak saat memilih teman untuk bermain balok. Ketiga, guru harus lebih teliti dalam memberikan kesimpulan pada kegiatan pijakan akhir, sehingga anak-anak benar-benar memperoleh penguatan terhadap pengetahuan baru yang didapatkan selama kegiatan

berlangsung. Terakhir, guru harus mengajarkan anak-anak tentang pentingnya bersikap sabar dan berbagi dengan teman saat bermain balok. Dengan fokus pada perbaikan-perbaikan ini, siklus III diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak usia 5-6 tahun di RA Miftahul Ulum.

3. Siklus III

a. Hasil Observasi



Berdasarkan grafik diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran harian pada siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Pada siklus I dengan persentase sebesar 66% meningkat pada siklus II menjadi 79% dan pada siklus III menjadi 89%.

b. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada guru dan anak, siklus III berhasil memperbaiki kekurangan yang ada di siklus I dan siklus II. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak-anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain balok domino. Anak-anak merasa senang karena diperkenalkan pada

media baru yang belum mereka ketahui sebelumnya, yaitu balok domino. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain balok domino dapat memberikan manfaat yang baik dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran ini berhasil memenuhi keinginan anak-anak dan mendukung peningkatan kemampuan kognitif mereka dengan efektif pada siklus III.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal penting. Pertama, penelitian ini dimulai dengan perencanaan yang teliti dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain balok domino. Kemitraan antara peneliti dan guru membuahkan hasil dengan peningkatan skor dari 66% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II, dan akhirnya mencapai 89% pada siklus III, menunjukkan pencapaian yang sangat baik dalam pelaksanaan pembelajaran. Kedua, tiga siklus pembelajaran telah membuktikan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif anak. Skor penilaian meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 72% pada siklus II, lalu mencapai 96% pada siklus III, mencerminkan hasil yang sangat baik. Terakhir, perkembangan anak dalam kemampuan kognitif mengalami peningkatan yang positif selama tiga siklus. Pada awalnya, banyak anak yang belum berkembang (51%) atau mulai berkembang (47%), tetapi pada siklus III, 85% anak mencapai tingkat berkembang sangat baik. Hasil ini konsisten dengan indikator keberhasilan yang telah direncanakan

oleh peneliti, menunjukkan efektivitas program pembelajaran bermain balok domino dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTKA

- Gumitri, A. (2021, November). *Stimulasi Kecerdasan Naturalis Anak 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Life Science*. Jurnal Obsesi, 6.
- Rochman, L. I. (2016, Februari). *Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Bermain Messy Play Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pedagogia, 5(2089-3833).
- Pohan, J. E. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Pengembangan* (1 ed.). Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Aprilianti, R., & Septiani, S. (2021, Desember). *Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pendekatan Saintifik*. Jurnal Golden Age, 5(2549-7367).
- Widayani, L. I., Dewi, W. R., Yuliyantini, S., Widyasanti, P., Ariyana, K. S., Keban, Y. b., et al. (2021). *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. (P. Y. Purandani, Ed.) Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Solliha, T., Sit, M., & Sapri. (2019, Juni). *Pengaruh Model Pembelajaran Saintifik Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Peduli Kasih Desa Laut Dendang*. Jurnal Raudhah, 07(2338-2163).
- Safira, A. R., & iladah, A. S. (2020). *Pembelajaran Sains Matematika Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada*

- Anak. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Suyadi. (2017). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*(4 ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2018). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (15 ed.). Taangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Angkur, M. M. (2019, Januari). *Penerapan Pendekatan Sainifik Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Smart PAUD, 2(2599-0144), 40.
- Harun. (2019). *Pelatihan Guru Pendidikan Karakter Berbasis Multikultural dan Kearifan Lokal (PKBMKKL) Bagi Siswa PAUD* (1 ed.). Yogyakarta: UNY Pres.
- Oktavianingsih, E. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas Di Satuan PAUD*. Madiun: CV. Bayfa Cendikia Indonesia.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Salim, Karo-Karo, I. R., & Haidir. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Teori Aplikasi Bagi Mahasiswa Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Islam di Sekolah* (1 ed.). (K. Manalu, & N. Zairina, Eds.) Medan: Perdana Publishing.
- Jasiah, Marselus, Haris, Marjuki, Taufiq, A., & Belianti, N. A. (2021). *Mahir Meguasai PTK Dalam 20 Hari* (1 ed.). (A. H. Prasetyo, Ed.) Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Parapat, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (1 ed.). (H. M. Rahman, Ed.) Kota Tasikmalaya: Edu Publisier.
- Suyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (1 ed.). (Ayup, Ed.) Sleman: Literasi Media Publishing.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Harapan Cerdas.
- Mardiyawati Yunus, Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam, 1st ed. (Jakarta: Orbit Publishing, 2016), 2.
- Opan Arifudin et al., Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, 1st ed. (Bandung: Widina Bakti Persada Bandung, 2021), 1.
- Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, 6th ed. (Jakarta Barat: PT Indeks, 2013), 6.
- Heleni Filtri and Al Khudri Serimbing, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbai," Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1, no. 2 (2018): hlm. 171.
- Hasni Nursyamsiah et al., "Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Pada Usia 5-6 Tahun," Jurnal Ceria 1, no. 1 (2018): hlm. 2.
- Veryawan, "Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Bermain Dengan Media Stick Angka," Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini 7, no. 2 (2020): hlm. 70.
- Pendidikan Anak, "Indikator PAUD Kelompok Umur 5-6 Tahun," Juli, last modified 2013, accessed April 5, 2023, <https://kurikulumpaud.blogspot.com/2013/07/indikator-paud-kelompok-umur-5-6-tahun.html>.
- Khairiyati Mardalena, Yuhatriati, and Dina Amalia, "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Kegiatan Bermain Balok Di PAUD Nurul Hidayah Lampuk Aceh Besar," Jurnal

- Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini 5 (2020): hlm. 41.
- Tim Permendikbud, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini* (Tim Permendikbud, 2021), hlm. 6.
- Hani Subakti and Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 15.
- Hani Subakti and Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 13.
- Hani Subakti and Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 13.
- Alwisol, *Psikologi Kepribadian* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2012), hlm. 204.
- Hani Subakti and Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 14.
- Hani Subakti and Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 15.
- Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, 6th ed. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), hlm. 1.3.
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 31.
- Muhammad Busyro Karim and Siti Herlina Wifroh, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif," *Jurnal PGPAUD Trunojoyo* 2, no. 1 (2014): 104.
- Ibid., 70.
- Icam Sutisna and Sri Wahyuningsi Laiya, *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 1st ed. (Gorontalo: UNG Press Gorontalo, 2020), 20.
- John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007), 246.
- Ni Wayan Eka Purnaminingsih, I Nyoman Wirya, and Nice Maylani Asril, "Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3," *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha 2* (2014): 5.
- Hindun Nur 'Aisyah, "Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak* 10, no. 1 (2021): 43.
- Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, 3.6.
- Jhon W. Santrock, *Perkembangan Anak*, 1st ed. (Jakarta: Erlangga, 2007), 49.
- Sutisna and Laiya, *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 26.
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 3rd ed. (Jakarta: Kencana, 2014), 59.
- Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, and Putu Rhayu Ujianti, "Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk," *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha 2*, no. 1 (2014): hlm. 3.
- Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, 6th ed. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), hlm. 3.6.
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 38.
- Husnuziadatul Khairi, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun," *Jurnal Warna* 2, no. 2 (2018): hlm. 24.

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 3rd ed. (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 48.
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 3rd ed. (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 48.
- Ahmad Syaikhudin, "Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Ta'alum* 1, no. 2 (2013): hlm. 174.
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 1978), hlm. 320.
- Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar Sains* (Jakarta: PT Indeks, 2010), hlm. 32.
- Wiwi Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2017): hlm. 109.
- Tim Permendikbud, *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021), hlm. 7.
- Tim Permendikbud, *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021), hlm. 7.
- Tim Permendikbud, *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021), hlm. 10.
- Tim Permendikbud, *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021), hlm. 10.
- Naili Rohmah, "Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Tarbawi* 13, no. 2 (2016).
- Pratiwi, "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini," hlm. 109.
- Permendikbud, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, hlm. 6.
- Permendikbud, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, hlm. 6.
- Dadan Suryana and Desmila, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Balok," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2022): hlm. 145.
- Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 128.
- Nur Aisyah, Rasiman, and Ida Dwijayanti, "Pengembangan APE Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Menyusun Balok," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022): hlm. 7288.
- Nur Aisyah, Rasiman, and Ida Dwijayanti, "Pengembangan APE Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Menyusun Balok," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022): hlm. 7288.
- Pipih Sofia and Bahran Taib, "Penerapan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B3 PAUD Sadhy Putra Telkom Ternate," *Jurnal Pendidikan* 16, no. 2 (2018): hlm. 198.
- Akhmad Solihin, "Pendidikan Anak Usia Dini (on-Line)," 7 Oktober 2014, last modified 2014, accessed March 28, 2023, <https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2014/10/fungsi-dan-manfaat-bermain-balok-block.html>.
- Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 115.
- Permendikbud, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, hlm. 22.
- Nurul Amelia, "Upaya Meningkatkan

- Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017" (Medan, 2017).
- Maria Ulfa, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar Di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu" (Lampung, 2019).
- Aisyah, Rasiman, and Dwijayanti, "Pengembangan APE Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Menyusun Balok," hlm. 7287.
- Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, hlm. 31.
- Suryana and Desmila, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Balok," hlm. 145.
- Fahrudin and Dkk, "Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Se-Kecamatan Labuhan Haji Tahun 2021," Indonesian Journal Of elementary and Childhood Education 3, no. 2 (2022): hlm. 454.
- Permendikbud, Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini, hlm.7.
- Jalaludin, Penelitian Tindakan Kelas, 1st ed. (Surabaya: Pustaka Media Guru, 2001), hlm. 3.
- Mahmud and Tedi Priatna, Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik, 2nd ed. (Bandung: Tsabita, 2008), 11.
- Salim, Rasyid Karo-karo, and Haidir, Penelitian Tindakan Kelas, 1st ed. (Medan: Perdana Publishing, 2015), 24.
- Sigit Purnama, Prima Suci Rohmadheny, and Hardiyanti Pratiwi, Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini, 1st ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 33.
- Ibid.,33
- Sigit Purnama, Prima Suci Rohmadheny, and Hardiyanti Pratiwi, Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini, 1st ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 33.
- Husna Farhana, Awiria, and Nurul Muttaqien, Penelitian Tindakan Kelas (Jakarta: Harapan Cerdas, 2019), hlm. 48.
- Salim, Karo-karo, and Haidir, Penelitian Tindakan Kelas, hlm. 63.
- Enah Suminah and Dkk, Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018), hlm. 30.
- Cindi Arjihan Desita Putri, Evilia Rindayati, and Rian Damariswara, "Kesulitan Calon Pendidik Dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka," Jurnal Tindakan Kelas 3 (2022): hlm. 21.
- Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, 11th ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 156.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 30.
- Rahma Tisa Nurpratiwi, Sigid Sriwanto, and Esti Surjanti, "Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture and Picture Dengan Media Audio

- Visual Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung," *Jurnal Geoedukasi* 4, no. 2 (2015): hlm. 4.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 32.
- I Komang Sukendra and I Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian* (Pontianak: Mahameru Press, 2020), hlm. 1.
- Ahmad Syaikhudin, "Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Ta'alum* 1, no. 2 (2013): hlm. 174.
- Permendikbud, *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*, hlm. 6
- Dadan Suryana and Desmila, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Balok," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2022): hlm. 145.
- Khairiyati Mardalena, Yuhasriati, and Dina Amalia, "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dengan Kegiatan Bermain Balok Di PAUD Nurul Hidayah Lampuk Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini* 5 (2020): hlm. 41.
- Mahnifra, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Balok Di PAUD Daharnas Lestari," *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* 1, no. 1 (2015): hlm 35.