

**PENGARUH PERMAINAN BALOK TERHADAP PERKEMBANGAN  
KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH (4-5 TAHUN) DI RT 05/RW 06  
DESA SAPTORENGO KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**



**OLEH :  
TIMINA KOGOYA  
NIM: 2015610110**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITASTRIBHUWANA TUNGGADewi  
MALANG  
2021**

## RINGKASAN

Tingkat kreativitas serta pertumbuhan anak berdasarkan dengan psikologis yang mana akan berhubungan sangat erat terhadap pertumbuhan kognif. Tujuan dari riset ini ialah untuk mengetahui pengaruh permainan bola terhadap tingkat kemajuan kognitif anak yang usianya prasekolah (4-5 tahun) pada wilayah kerja Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Desain penelitian menggunakan *one group pretest*. Pada riset ini analisa data yang digunakan ialah *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil riset ini ditemukan bahwa hampir setengah jumlah anak usia prasekolah (4-5 tahun) sebelum pemberian permainan balok memiliki kemampuan kognitif yang baik sebanyak 9 orang anak meningkat menjadi 10 orang anak, hampir setengah jumlah anak memiliki kemampuan kognitif yang kurang sebanyak 18 orang anak menurun menjadi 14 orang anak setelah pemberian permainan balok. Hasil *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan  $p_{value} = 0,000 < 0,05$  ole karena dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan bola pada kemampuan kognitif terhadap anak usia (4-5tahun) prasekolah di Kota Malang serta ibu dari anak usia (4-5tahun).

**Kata Kunci :** Permainan Bola, Kognitif Prasekolah

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

(Hidayat, 2015) yang menyatakan bahwa “tingkat perkembangan merupakan salah satu tindakan yang dapat dikatakan sebagai hal yang sangat pasti yang terjadi pada makhluk sosial dalam hal ini manusia. Tingkat pertumbuhan pada anak bisa saja terjadi berdasarkan pada segi emosional, intelektual serta lingkungan sosial yang mana menuju pada usia 4-5 tahu atau sering dikenal dengan nama prasekolah. Pada masa prasekolah ialah masa yang mana kognitif anak mulai dapat menunjukkan tingkat pertumbuhan anak yang mana akan mempersiapkan masuk sekolah”.

(Darsinah, 2011) menyatakan bahwa “kognitif dapat dikatakan sebagai sebuah proses dalam berpikir yang bertujuan untuk tingkat kemampuan seseorang yang mana akan dapat menghubungkan serta dapat menilai sebuah peristiwa “. (Kliegman, dkk, 2012) yang menyatakan bahwa “keahlian kognitif yang mana akan berhubungan dengan riset ini ialah tingkat keahlian terhadap pengenalan sebuah konsep yang berbentuk seperti warnah serta ukuran. Keahlian kognitif ialah hasil dari pertumbuhan otak serta sistem pada sebuah saraf yang mana bertujuan untuk dapat mendorong atau membantu seseorang untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya “. (Wiyani, 2016) yang menyatakan bahwa “kemampuan kognitif pada anak dapat dilihat dari sebuah karakter yang mampu melakukan berbagai macam aktivitas bermain dalam menggunakan alat pada sebuah permainan yang mana dapat menunjang unsur serta pada nilai yang

edukatif. Pertumbuhan kognitif ialah sebuah perkembangan dalam segi berpikir atau dapat dikatakan sebuah kecerdasan yang mana dapat menentukan tingkat keahlian dalam mempelajari sebuah ketrampilan serta sebuah konsep yang baru, sebuah ketrampilan dalam memahami sesuatu yang benar terjadi pada lingkungan bahkan tingkat ketrampilan dapat digunakan sebagai sebuah daya ingat serta dapat menyelesaikan soal yang diberikan secara mudah atau sederhana”.

(Asmawati, dkk, 2011) yang menyatakan bahwa “sebuah alat yang dapat digunakan dalam permainan ialah balok yang mana dapat digunakan untuk dapat mendongkrak tingkat keahlian kognitif pada seorang anak dalam mengenal sebuah konsep salah satu contohnya ialah ukuran serta warnah. Balok yang sangat kecil dalam sebuah bentuk serta dapat memberikan sebuah aktivitas dalam melakukan proses pembelajaran yang secara sehat, anak akan dapat memahami sebuah konsep yang diperlukan pada saat melakukan sebuah perhitungan matematika, geometri serta studi sosial bahkan hal yang masih lebih banyak lagi”.

(Putri, 2016) yang menyatakan bahwa “balok plastik ialah sebuah alat yang digunakan untuk dapat melakukan aktivitas permainan, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan pada bola plastik ialah salah satu permainan yang dapat dikatakan sebagai permainan yang edukatif dari bahan plastik yang secara aman untuk anak. Balok juga dapat dikatakan sebagai sebuah alat yang dapat digunakan untuk melakukan aktivitas permainan balok pada dasarnya akan dibuat dari kayu. Balok juga dapat mempunyai karakter yang berbedah-bedah salah satunya segitiga, persegi panjang dan lain-lain serta dapat memiliki bermacam-macam warnah yang sangat menarik”.

Seperti apa yang diungkap oleh Depkes RI (2014) yang menyatakan bahwa “terdapat 16% atau 0,4 juta balita yang ada dinegara ini mengalami sebuah gangguan pada perkembangan, baik pertumbuhan pada motorik kasar serta halus, tingkat gangguan pendengaran bahkan sampai pada tingkat kecerdasan. Informasi pada penduduk Tuna Aksara 2014 dari Dirjen yang menyatakan bahwa tingkat pendidikan pada anak usia yang dini serta tingkat pendidikan pada kalangan masyarakat berjumlah 64ribu masih mengalami buta aksara (Raldy, 2016)”.

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Diah (2015) yang menyatakan bahwa “pada anak dikatakan kelompok B yang berada di sekolah TK Pertiwi Mlese Kabupaten Kalimantan Tengah pada tahun 2014-2015 dapat dikatakan yang melatarbelakangi oleh keahlian kognitif pada anak yang masih beragam disebabkan karena aktivitas pada kelas masih dikatakan sebagai berorientasi pada seorang guru karena seorang guru hanya dapat memberikan aktivitas serta sebuah permainan hal ini mengakibatkan seorang anak masih dapat dikatakan masih minimal serta tingkat kebosanan yang ada, sehingga dapat dipengaruhi oleh penggunaan sebuah permainan balok pada tingkat keahlian kognitif anak kelompok B yang ada di sekolah TK Pertiwi Mlese tahun ajaran 2014-2015.

Sebuah permasalahan yang akan dihadapi oleh pihak sekolah dalam hal ini di RT 05/Rw06 Desa saptorenggo pakis kabupaten Malang ialah sangat mini dalam memaksimalkan tingkat perkembangan kognitif pada anak yang berusia 4-5 tahun, masih kurang diadakan sebuah tindakan seorang pengajar dalam hal ini

seorang guru seperti mengajarkan jenis permainan yaitu balok susun, mengajarkan bermain balok untuk dapat menstimulasi tingkat perkembangan pada seorang anak lebih spesifiknya kepada peningkatan kognitif pada anak yang berusia 4-5 tahun, adanya persediaan sarana serta prasarana salah satu contoh alat yang digunakan bermain edukasi yang mana sama sekali tidak sesuai dengan jumlah anak, hal ini mengakibatkan guru sangat minim untuk menggunakan sebuah alat permainan di sekolah. Berdasarkan fenomena diatas, peneliti ingin melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Permainan Balok Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun) Di RT 05/RW 06 Desa Saptorengo Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Seperti apa yang telah diungkap pada latar belakang tersebut, sehingga rumusan masalah yang akan diangkat dalam riset ini ialah : apakah terdapat pengaruh permainan balok terhadap tingkat perkembangan kognitif pada anak yang berusia prasekolah 4-5 tahun di RT 05/RW 06 Desa Saptorengo Kecamatan Pakis Kabupaten Malang ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

### **1.3.1. Tujuan Umum**

Untuk dapat menganalisis permainan balok terhadap tingkat perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah 4-5 tahun di RT 05/RW 06 Desa Saptorengo Kecamatan Pakis Kabupaten Malang ?

### **1.3.2. Tujuan Khusus**

Mengidentifikasi perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4–5 tahun) sebelum diberikan permainan Di RT 05/RW 06 Desa Saptorengo Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Mengidentifikasi perkembangan kognitif anak usia prasekolah (4–5 tahun) setelah diberikan permainan balok di Di RT 05/RW 06 Desa Saptorengo Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Menganalisis pengaruh permainan balok terhadap tingkat perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah 4-5tahun di RT 05/RW 06 Desa Saptorengo Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Riset ini akan selalu diharapkan serta dapat dijadikan sebagai salah satu ilmu pengetahuan keperawatan lebih spesifik pada keperawatan pada anak, yang mana akan berkaitan pada sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan sebuah permainan balok serta tingkat perkembangan pada aspek kognitif.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Hasil riset ini juga akan selalu diharapkan dapat berguna serta bermanfaat bagi kalangan masyarakat terlebih khususnya kepada pihak orang tua responden serta bagi para guru yaitu menambah pengetahuan, informasi dan ketrampilan dalam memberikan pendidikan terutama untuk aspek-aspek perkembangan pada anak sehingga anak-anak mendapatkan pengetahuan dan perkembangan sesuai

dengan usianya dan bermanfaat pula untuk meningkatkan aspek perkembangannya terutama pada perkembangan kognitifnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ahmad, Susanto. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ahmadi. F. 2010. *Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Jombang: STIKES Insan Cendekia Medika.
- Arif Yosodipuro. 2013. *Siswa Senang Guru Senang*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, Luluk. 2011. *Materi Pokok Pengelolaan Kegiatan Pengembangan PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta: Qinant.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Fadlillah, M. 2014. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hidayat, A, A. 2015. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Jakarta: Salemba Medika.
- Husdarta dan Nurlan. 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Jamaris, Martini. 2016. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Ghali Indonesia, Jakarta.
- Johane Hanko. 2012. *100 Permainan Edukatif Untuk Anak*. Jakarta: PT Buana Ilmu Populer. 2012.