

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Peran Guru dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Peran guru dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi sebagai pendidik yang bertugas menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, termasuk aspek kognitif. Guru PAUD memiliki tanggung jawab dalam merencanakan, melaksanakan, membimbing, dan mengevaluasi proses belajar agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak. Guru perlu memahami tahap perkembangan anak agar mampu memberikan stimulasi yang tepat, terutama dalam mengembangkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah. Sejalan dengan pendapat tersebut, Basri (2019) menegaskan bahwa peran guru dalam pembelajaran anak usia dini mencakup peran sebagai perencana pembelajaran, pelaksanaan kegiatan bermain sambil belajar, pembimbing selama proses belajar, serta evaluator perkembangan anak. Peran guru yang optimal akan membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif secara bertahap dan berkelanjutan.

2. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak dalam berfikir, memahami informasi, mengingat, dan memecahkan masalah. Pada usia 5-6 tahun, berada pada tahap pra operasional akhir, dimana pada masa itu anak mulai mampu berfikir simbolik dan logis sederhana Piaget dalam Suyadi & Ulfah (2022). Anak mulai menunjukkan kemampuan berfikir logis, sederhana, mengenal konsep sebab akibat, serta mampu mengelompokkan dan mengurutkan benda berdasarkan karakteristik tertentu. Mala & Sari (2022) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun ditandai dengan kemampuan mengenal bentuk, warna, ukuran, dan jumlah, serta kemampuan menyelesaikan masalah sederhana dalam kegiatan bermain. Kemampuan ini berkembang melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain yang terarah.

3. Konsep Media Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar anak lebih mudah memahami materi. Pada pendidikan anak usia dini, media pembelajaran harus bersifat konkret, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan. Melyani et al. (2025) dan Fatimah (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan yang dirancang secara sistematis dan didampingi guru mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan perkembangan kognitif anak usia dini. Tiara et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan media yang konkret dalam pembelajaran PAUD mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam memahami konsep dasar seperti bentuk, ukuran, dan ruang. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak dalam berfikir, mengingat, memahami, dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap dimana anak mulai menggunakan bahasa, simbol, dan imajinasi dalam berfikir, namun masih membutuhkan benda konkret dalam memahami konsep. Pada tahap ini anak mulai mampu mengenali pola, mengelompokkan benda, memahami sebab akibat sederhana, serta menyelesaikan masalah melalui pengalaman langsung (Siregar, 2023).

4. Konsep Media Permainan Balok

Permainan balok merupakan salah satu media pembelajaran konkret yang termasuk dalam permainan konstruktif. Balok terdiri dari berbagai bentuk dan ukuran yang dapat disusun dan dibangun sesuai dengan imajinasi anak. (Larasati et al., 2024) menyatakan bahwa permainan balok dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis mengenal konsep ruang, keseimbangan, serta kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Penelitian Sylvani et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan balok efektif dalam meningkatkan kemampuan dalam berfikir logis dan pemecahan masalah sederhana pada anak usia dini. Saat bermain balok, anak belajar merencanakan, mencoba,

dan mengevaluasi hasil karyanya. Selain itu, permainan balok juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara mandiri dan aktif. Namun demikian, keberhasilan permainan balok dalam mengembangkan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam memberikan arahan dan pendampingan yang tepat. Kemampuan pemecah masalah merupakan bagian penting pada perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan ini terlihat ketika anak mampu mengenali masalah. Umam et al. (2021) menyatakan bahwa permainan balok sangat efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, karena dapat menuntut anak untuk mengamati, mengklasifikasi, membandingkan dan memecahkan masalah selama proses belajar berbasis bermain.

5. Keterkaitan Peran Guru dan Media Permainan Balok dalam Mengembangkan Kognitif Anak

Peran guru dan media permainan balok memiliki hubungan yang erat dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. Guru berperan dalam merancang kegiatan bermain balok yang memiliki tujuan pembelajaran, memfasilitasi anak selama bermain, serta mengevaluasi perkembangan kognitif anak. Guru bertanggung jawab membuat rancangan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, menyediakan media pembelajaran yang tepat, dan mendampingi anak saat kegiatan belajar berlangsung. Itryah & Pertiwi (2024) menegaskan bahwa peran guru sangat menentukan dalam keberhasilan pembelajaran berbasis bermain, khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penggunaan media permainan balok yang disertai peran guru yang optimal dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

Keberhasilan penggunaan media permainan balok dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh peran guru. Guru yang dapat merancang kegiatan dalam bermain balok secara terstruktur, memberikan pertanyaan pemantik, dan memberi pendampingan anak selama proses bermain dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan

berfikir serta memecahkan masalah secara optimal. Basri (2019) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan balok dapat memberikan hasil yang maksimal apabila guru berperan aktif memberi arahan dan mengevaluasi kegiatan bermain anak. Dengan demikian peran guru dan media permainan balok memiliki

B. Hubungan Yang Erat Dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Fokus Penelitian Dan Kerangka Konsep

1. Fokus Penelitian

Riset ini menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga fokus riset ini terarah pada proses, peran, dan makna bukan pada pengukuran. Dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai peran pendidik dalam mengembangkan kognitif anak menggunakan media permainan balok di TK Bustanul Hasanah, Windurejo. Adapun fokus penelitian dalam riset kualitatif ini meliputi :

1. Perananan guru didalam merencanakan pembelajaran menggunakan media permainan balok didalam pengembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Bustanul Hasanah Windurejo.
2. Peran guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui penggunaan media permainan balok dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.
3. Peranan pendidik dalam membimbing dan mendampingi anak selama kegiatan bermain balok dalam proses pengembangan kognitif anak.
4. Peran pendidik dalam mengevaluasi perkembangan kognitif anak setelah kegiatan bermain balok.
5. Aspek pendorong juga penghambat peranan pendidik dalam pengembangan kognitif anak melalui media bermain balok.

Dengan fokus penelitian tersebut diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peran guru dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun lewat media permainan balok secara kontekstual dan mendalam.

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan sangat diperlukan sebagai bahan refleksi dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. Bahan refleksi tersebut bersumber dari beberapa hasil studi terdahulu, di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mauda & Arsyad (2021) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan rancang balok pada kelompok B TK Ki Hajar Dewantoro XIII, Kecamatan Dungi, Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK/*Classroom Action Research*) yang bersifat partisipatif dan reflektif, dengan subjek 23 anak kelompok B usia 5–6 tahun (11 perempuan, 12 laki-laki). Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif menggunakan lembar rubrik penilaian dan checklist untuk mengukur kemampuan menyebut, menunjuk, dan mengelompokkan bentuk/warna balok, serta dilengkapi dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya anak. Hasil penelitian, terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak secara bertahap dan signifikan sepanjang dua siklus tindakan. Pada kondisi awal (pra-tindakan), capaian kognitif peserta didik tergolong masih rendah. Hal ini terlihat dari mayoritas anak (43,47%) yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), serta baru 21,73% atau sebanyak 5 dari 23 anak yang mampu mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selain itu, belum ada satu pun anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Perbaikan mulai terlihat setelah pelaksanaan Siklus I (tiga kali pertemuan), di mana persentase anak pada kategori BSB meningkat menjadi 43,47% (10 anak). Lonjakan capaian yang paling signifikan terjadi pada akhir Siklus II (tiga kali pertemuan berikutnya). Pada tahap ini, sebanyak 91,30% anak (21 dari 23 siswa) telah berhasil mencapai kategori BSB, sedangkan sisanya sebesar 8,69% (2 anak) berada pada kategori BSH. Karena hasil akhir ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditargetkan sebesar 75%, maka pemberian tindakan dihentikan pada siklus kedua.

Penelitian yang dilakukan oleh Masnipal (2022) mengkaji kontribusi pelatihan terhadap peningkatan keterampilan guru dalam membimbing siswa bermain balok, dengan menggunakan Model

Pengembangan Kreativitas Permainan Konstruktif (PKPK) sebuah model yang dikembangkan sendiri oleh peneliti sejak tahun 2008 dan direkonstruksi pada 2019. Penelitian ini berangkat dari temuan lapangan bahwa hampir seluruh siswa TK di Bandung dan Cimahi tidak bermain balok sesuai fungsinya, padahal jika dibimbing dengan benar, permainan balok dapat mengembangkan kreativitas, motorik halus, kemampuan spasial, bahasa, dan matematika. Temuan utama dari penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan berupa bukti kuantitatif empiris melalui desain eksperimental dan uji statistik, bahwa pelatihan bagi guru merupakan prasyarat mutlak sebelum mengimplementasikan model bermain balok terstruktur. Aspek kesiapan pendidik ini menjadi kebaruan (*novelty*) dalam studi ini, mengingat mayoritas riset terdahulu lebih mendominasi pembahasan pada dampak langsung permainan balok terhadap anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Itryah & Pertiwi (2024) yang mengkaji peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran bermain balok untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kepustakaan (*library research*) yang dikombinasikan dengan wawancara semi-terstruktur dan observasi terstruktur terhadap guru serta 8 anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Palembang selama 5 hari berturut-turut. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan kognitif yang progresif pada anak selama lima sesi bermain balok, mulai dari ketergantungan penuh pada bantuan guru di pertemuan awal, hingga kemampuan memilih, menyusun, dan mengenali bentuk balok secara mandiri disertai peningkatan antusiasme pada pertemuan akhir. Temuan ini mengonfirmasi bahwa bermain balok efektif melatih kemampuan spasial, logika, pemecahan masalah, koordinasi mata-tangan, serta pengenalan lambang bilangan dan warna. Penelitian ini juga menegaskan bahwa keberhasilan stimulasi kognitif tersebut sangat bergantung pada peran aktif guru sebagai fasilitator melalui penyediaan lingkungan yang mendukung, pemberian pertanyaan terbuka yang memicu berpikir kritis, pemantauan perkembangan anak, serta pemberian umpan balik konstruktif dan tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Sylvani et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media balok kayu warna-warni sebagai alat permainan edukatif memiliki kontribusi multidimensi bagi anak usia dini. Hasil studi tersebut mengungkap bahwa permainan balok efektif merangsang perkembangan motorik halus melalui aktivitas fisik tangan, serta meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal berpikir fleksibel, orisinal, dan imajinatif. Selain itu, media ini juga mampu menstimulasi kemampuan berbahasa melalui aktivitas bercerita, melatih aspek sosial-emosional (seperti mengantre dan merapikan mainan), hingga mengasah aspek seni melalui penuangan imajinasi anak ke dalam bentuk bangunan.

Penelitian dari Kartika (2025) mengkaji pengembangan balok *cuisenaire* sebagai alat permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Insan Kamil Nanga Pinoh, Kabupaten Melawi. Penelitian ini berangkat dari permasalahan riil di lapangan, yaitu keterbatasan alat permainan edukatif (APE) yang variatif serta minimnya pemanfaatan media bermain oleh tenaga pendidik dalam menstimulasi kognisi anak, yang berdampak pada belum optimalnya perkembangan kognitif siswa kelompok B. Berikut adalah beberapa pilihan parafrase yang dikemas secara ilmiah, terstruktur, dan siap digunakan untuk bagian pembahasan atau hasil penelitian Anda: Pilihan 1: Gaya Akademik Formal (Rekomendasi untuk Jurnal/Skripsi) Hasil penelitian ini menunjukkan adanya tren peningkatan yang konsisten di setiap tahapan pengembangan. Pada tahap I, keterlaksanaan permainan baru menyentuh angka 50% dengan capaian kognitif anak sebesar 48,16% (kategori Mulai Berkembang). Angka ini mengalami kenaikan pada tahap II, di mana keterlaksanaan meningkat menjadi 71,87% dan capaian kognitif mencapai 62,99% (kategori Berkembang Sesuai Harapan). Puncaknya terjadi pada tahap III, dengan persentase pelaksanaan mencapai 90,62% dan capaian kognitif anak melesat hingga 85% (kategori Berkembang Sangat Baik). Kemajuan positif tersebut berhasil diwujudkan berkat adanya evaluasi dan perbaikan berkala pada tiap siklus, yang meliputi penyampaian instruksi bermain secara lebih mendalam, penataan alur dan regulasi permainan yang sistematis, serta pemerataan bimbingan guru kepada

seluruh anak. Temuan empiris ini sekaligus mengonfirmasi teori perkembangan Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada fase praoperasional. Pada fase ini, pola pikir anak masih sangat dipengaruhi oleh aktivitas motorik dan pengamatan langsung, sehingga penggunaan media konkret seperti balok *Cuissenaire* terbukti efektif dalam menstimulasi kecakapan berhitung, penalaran logis, dan penalaran simbolik anak.

Berdasarkan Penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media balok, baik balok rancang, balok kayu warna-warni, maupun balok *Cuissenaire*, memiliki kontribusi yang sangat signifikan dan multidimensi terhadap stimulasi perkembangan anak usia dini, khususnya pada aspek kemampuan kognitif. Secara empiris, intervensi menggunakan media konkret ini terbukti secara konsisten mampu meningkatkan penalaran logis, kemampuan spasial, pemecahan masalah, kecakapan berhitung, serta berpikir simbolik anak dari kategori belum berkembang hingga mencapai tingkat berkembang sangat baik. Peningkatan ini sekaligus memperkuat teori perkembangan Jean Piaget bahwa anak usia prasekolah (fase praoperasional) membutuhkan manipulasi objek fisik secara langsung untuk mengoptimalkan pola pikirnya. Namun, riset ini secara khusus mengkaji peran pendidik dalam pengembangan kognitif anak dengan media permainan balok pada pendekatan kualitatif di konteks TK A Bustanul Hasanah Kutorejo masih terbatas. Maka karenanya riset ini diujicobakan sebagai upaya memperkaya kajian empiris di bidang pendidikan anak usia dini.

D. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian ini disusun berdasarkan keterkaitan antara tiga unsur utama, yaitu peran guru, media permainan balok, dan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, sebagaimana telah dijabarkan dalam kajian teori pada bagian sebelumnya. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana anak mulai mampu berpikir simbolik dan logis sederhana namun masih sangat bergantung pada pengalaman langsung dengan benda konkret untuk memahami suatu konsep

Piaget (Suyadi & Ulfah, 2022). Kebutuhan akan stimulasi yang bersifat konkret inilah yang menjadi dasar pemilihan media permainan balok, karena balok memungkinkan anak untuk mengeksplorasi bentuk, ukuran, ruang, dan keseimbangan secara nyata sambil belajar merencanakan, mencoba, dan mengevaluasi hasil karyanya sendiri (Larasatiet al., 2024; Sylvani et al., 2024).

Namun demikian, ketersediaan media semata tidak secara otomatis menghasilkan perkembangan kognitif yang optimal pada anak. Sejalan dengan konsep *scaffolding* Vygotsky (1978), anak memerlukan bantuan dan bimbingan orang dewasa untuk mencapai kemampuan yang lebih tinggi dari kemampuan aktual yang dimilikinya secara mandiri. Dalam konteks ini, guru menempati posisi sentral sebagai pihak yang menjembatani antara potensi media balok dan capaian perkembangan kognitif anak. Sebagaimana dikemukakan oleh Basri (2019), peran guru dalam pembelajaran anak usia dini mencakup empat fungsi utama, yaitu sebagai perencana pembelajaran, pelaksana kegiatan bermain sambil belajar, pembimbing selama proses belajar berlangsung, dan evaluator terhadap perkembangan anak. Keempat peran tersebut saling berkesinambungan: guru merencanakan kegiatan bermain balok dengan tujuan pembelajaran kognitif yang jelas, melaksanakan kegiatan dengan memperkenalkan cara bermain yang sesuai, mendampingi anak melalui pertanyaan pemantik dan bantuan pada saat anak mengalami kesulitan, serta mengevaluasi capaian anak sebagai dasar perbaikan pembelajaran berikutnya.

Interaksi antara peran guru dan media permainan balok inilah yang diasumsikan mendorong berkembangnya kemampuan kognitif anak, khususnya pada aspek berpikir logis dalam menyusun balok sesuai bentuk dan ukuran, pemahaman konsep sebab-akibat ketika susunan balok seimbang maupun tidak seimbang, kemampuan memecahkan masalah sederhana saat memperbaiki bangunan yang roboh, serta konsentrasi dan ketekunan anak dalam menyelesaikan kegiatan bermain hingga tuntas. Keempat aspek ini merupakan indikator konkret dari perkembangan kognitif yang menjadi fokus pengamatan dalam penelitian ini, sejalan dengan pandangan Mala & Sari (2022) bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun tidak

dapat dilepaskan dari pengalaman langsung dan aktivitas bermain yang terarah.

Keberhasilan proses tersebut turut dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat yang melekat pada konteks pembelajaran, seperti ketersediaan dan jumlah media balok, jumlah anak dalam satu kelas, karakteristik individual anak yang beragam, serta dukungan kebijakan dari pihak sekolah. Faktor-faktor ini berperan sebagai kondisi kontekstual yang dapat memperkuat atau justru menghambat efektivitas peran guru dalam memanfaatkan media permainan balok untuk mengembangkan kognitif anak. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka konsep penelitian ini menggambarkan sebuah alur pemikiran bahwa peran guru yang terwujud dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi merupakan penggerak utama yang mengoptimalkan potensi media permainan balok, sehingga mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun secara bertahap dan berkelanjutan, dengan tetap mempertimbangkan faktor pendukung dan penghambat yang ada di lapangan. Kerangka berpikir ini selanjutnya divisualisasikan dalam bagan kerangka penelitian sebagaimana disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Penelitian
Sumber : Disusun Peneliti