



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v12i2.19443>

## Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Edukognitif Blocks (Studi Deskriptif Kualitatif pada TK Atraktif Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya)

<sup>1</sup>Ruhana Afifi, <sup>2</sup>Mulatsih Sri Utami, <sup>3</sup>Endang Komara, <sup>4</sup>Nandang Koswara, <sup>5</sup>Helmawati

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Islam Nusantara, Indonesia

Email: [ruhanaafifi@gmail.com](mailto:ruhanaafifi@gmail.com)

### Abstract

The initial observation at TK Atraktif Bunda Tami, Kabupaten Tasikmalaya, revealed cognitive delays in some children who required additional stimulation. The learning media used were mostly limited to fixed-pattern puzzles from manufacturers, which restricted children's imagination and exploration. The use of interactive and engaging learning media was considered an effective strategy to stimulate cognitive development in early childhood. This study aimed to analyze the cognitive development of children aged 5–6 years through the use of Edukognitif Blocks, describe the forms of learning activities, identify children's responses and engagement, and explore the challenges faced by teachers. A qualitative descriptive method was employed, using triangulated data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of 10 children and 2 teachers. The data analysis process involved data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The findings indicated that Edukognitif Blocks were effective in stimulating children's problem-solving skills, logical thinking, and symbolic reasoning. Learning activities included building, classifying, counting, role-playing, and group discussions. The children demonstrated enthusiasm, active involvement, cooperation, cognitive exploration, and improvements in attitude and reflective thinking. The challenges faced by teachers included varying levels of children's abilities, lack of focus, limited media resources, time management issues, and the subjective nature of cognitive development assessment.

Keywords: children aged 5–6 years, cognitive development, Edukognitif Blocks

### Abstrak

Observasi awal di TK Atraktif Bunda Tami, Kabupaten Tasikmalaya, menunjukkan adanya hambatan kognitif pada sebagian anak yang membutuhkan stimulus tambahan. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada puzzle berpola tetap yang kurang menstimulasi imajinasi dan eksplorasi. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan merupakan strategi efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Penelitian ini bertujuan menganalisis perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui media Edukognitif Blocks, menggambarkan bentuk aktivitas pembelajaran, respon dan keterlibatan anak, serta tantangan yang dihadapi guru. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik triangulasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 10 anak dan 2 guru. Tahapan analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Edukognitif Blocks efektif menstimulasi kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis anak. Aktivitas belajar yang dilakukan meliputi membangun, mengelompokkan, menghitung, bermain peran, dan berdiskusi. Anak menunjukkan antusiasme, keterlibatan aktif, kerja sama, eksplorasi kognitif, serta peningkatan sikap dan refleksi. Tantangan yang dihadapi guru meliputi perbedaan kemampuan anak, kurangnya fokus, keterbatasan media, pengaturan waktu, dan evaluasi perkembangan kognitif yang bersifat subjektif.

Kata Kunci: anak usia 5-6 tahun, Edukognitif Blocks, perkembangan kognitif



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#)

Cara sitasi:

Afifi, et.al. (2025). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Edukognitif Blocks (Studi Deskriptif Kualitatif pada TK Atraktif Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12 (2), 417-432

Sejarah Artikel:

Dikirim 15-06-2025, Direvisi 29-08-2025, Diterima 15-09-2025

## PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif pada anak usia dini, khususnya usia 5–6 tahun, merupakan aspek fundamental dalam membentuk dasar kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan memahami konsep-konsep dasar yang akan menunjang proses pembelajaran selanjutnya. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan memahami konsep-konsep dasar yang menjadi landasan penting bagi kesiapan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Perkembangan kognitif anak mencakup aspek-aspek seperti kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. Drever (dalam Daud et al., 2021) menyatakan bahwa kognitif mencakup persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian, dan penalaran. Sementara itu, Piaget (dalam Sanrock, 2008), mendefinisikan kemampuan kognitif sebagai kemampuan anak dalam beradaptasi serta menginterpretasikan objek dan peristiwa di sekitarnya. Dari berbagai pandangan tersebut perkembangan kognitif merupakan proses kompleks yang melibatkan pertumbuhan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan menyelesaikan masalah. Perkembangan kognitif adalah hasil dari interaksi kompleks antara faktor biologis, pengalaman, lingkungan sosial, dan budaya yang saling memengaruhi dalam membentuk cara berpikir individu.

Seiring dengan bertambahnya usia, anak-anak mengalami perkembangan kognitif yang signifikan, yang melibatkan perubahan-perubahan dalam struktur otak dan fungsi kognitif mereka (Nasution, et.al., 2021). Sejalan dengan itu, Piaget (1952) menekankan bahwa anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman baru. Perkembangan kognitif adalah perubahan bertahap dalam cara anak berpikir dan memahami dunia seiring bertambahnya usia.

Secara lebih rinci Piaget membagi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap utama yang mencerminkan perubahan cara berpikir seiring bertambahnya usia. Tahapan tersebut yaitu tahap pertama adalah tahap sensorimotor (usia 0–2 tahun), dimana bayi belajar melalui pancaindra dan gerakan motorik, serta mulai memahami konsep keberadaan objek secara permanen (*object permanence*). Tahap kedua adalah tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), dimana anak mulai menggunakan simbol, seperti kata dan gambar, untuk merepresentasikan objek, namun pemikirannya masih egosentrisk dan belum logis. Tahap ketiga, yaitu tahap operasional konkret (usia 7–11 tahun), ditandai dengan kemampuan berpikir logis terhadap objek konkret, serta kemampuan memahami konsep konservasi dan klasifikasi. Tahap terakhir adalah tahap operasional formal (usia 12 tahun ke atas), dimana anak mampu berpikir secara abstrak, logis, dan sistematis, serta mulai mampu memecahkan masalah secara hipotetik-deduktif. Berdasarkan pengelompokan tahapan perkembangan kognitif tersebut, kelompok siswa pendidikan anak usia dini TK B berusia 5-6 tahun termasuk kedalam tahapan praoperasional.

Meskipun berbagai penelitian telah menyoroti pentingnya media pembelajaran dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, sebagian besar masih berfokus pada media konvensional atau berbasis teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran dan media audiovisual. Penelitian terkait penggunaan media edukatif berbasis manipulatif konkret, seperti *Edukognitif Blocks*, masih terbatas, khususnya dalam konteks lokal seperti lembaga PAUD di daerah kabupaten.

Selain itu, belum banyak kajian yang secara mendalam mengeksplorasi bagaimana interaksi anak dengan media konkret tersebut secara langsung berdampak terhadap proses kognitif, seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir logis, dan memahami konsep spasial, terutama pada usia kritis 5–6 tahun. Penelitian sebelumnya juga cenderung bersifat kuantitatif dan kurang menggambarkan proses serta dinamika yang terjadi selama anak menggunakan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK B Atraktif Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya menunjukkan masih terdapat anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan kognitifnya. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan jurnal harian guru yang mendeskripsikan perkembangan kognitif tiap-tiap siswa menunjukkan variasi tingkat kemampuan kognitif masing-masing anak berbeda secara signifikan. Masih terdapat anak yang memerlukan stimulus tambahan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitifnya. Stimulasi yang tepat pada tahap ini sangat krusial untuk mendukung perkembangan kognitif yang optimal.

Media pembelajaran sudah tersedia dan sering digunakan di TK Atraktif Bunda Tami sebagai alat utama untuk mengajar, namun media yang digunakan lebih dominan kit-kit puzzle yang sudah jadi dan memiliki pola-pola penyusunan tertentu dari produsennya. Meskipun media puzzle tersebut sudah dapat menjadi alat bantu yang bermanfaat dalam menstimulus perkembangan kognitif anak, namun ketergantungan yang berlebihan pada puzzle-puzzle dengan pola tertentu dapat menghambat perkembangan kognitif anak. Anak kurang dapat mengeksplor bentuk sesuai dengan imajinasinya yang luas karena dibatasi oleh pola-pola tertentu. Diperlukan strategi yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak secara lebih optimal adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Eku et.al., 2023).

Salah satu jenis media interaktif adalah Media Edukognitif Blocks. Media ini menggabungkan prinsip edukatif dan kognitif, sehingga dinamakan “Edukognitif”, yang berasal dari kata “edukatif” dan “kognitif”. Anak-anak diajak untuk bermain sambil belajar, mengeksplorasi objek-objek fisik sambil mengembangkan kemampuan berpikir logis, mengenali konsep dasar matematika dan bahasa, serta melatih keterampilan motorik halus. Media ini terdiri dari balok-balok dengan berbagai bentuk, warna, simbol, angka, dan huruf yang dirancang secara khusus untuk merangsang proses berpikir, mengklasifikasi, mengenal pola, serta memecahkan masalah. Media Edukognitif Blocks merupakan alat permainan edukatif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini melalui aktivitas manipulatif dan interaktif. Kegiatan bermain dengan media ini tidak bersifat instruksional atau satu arah, melainkan memberi ruang pada anak untuk bereksplorasi, mencoba, dan menemukan pemahaman secara alami, sesuai pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran anak usia dini.

Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media edukatif seperti balok angka efektif dalam membantu anak memahami konsep berhitung permulaan (Monikasari et al., 2023) dan meningkatkan kemampuan kognitif secara umum (Miharni et al., 2022), fokus utama penelitian tersebut masih terbatas pada aspek numerik atau berhitung semata. Selain itu, media balok yang digunakan umumnya bersifat konvensional dan belum banyak menggali potensi media

yang lebih interaktif dan fleksibel dalam menstimulasi berbagai aspek kognitif anak, seperti kemampuan berpikir logis, simbolik, dan pemecahan masalah secara holistik.

Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi efektivitas media Edukognitif Blocks, yaitu media balok inovatif yang dirancang untuk mengintegrasikan unsur edukatif dan kognitif secara lebih luas, dalam konteks pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut, dengan menganalisis bagaimana media Edukognitif Blocks dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun secara lebih menyeluruh dan kontekstual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah 1) menganalisis perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Edukognitif Blocks di TK Atraktif Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya, 2) memberikan gambaran bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dalam menggunakan media Edukognitif Blocks untuk menstimulasi aspek kognitif anak, 3) mengidentifikasi respon dan keterlibatan anak selama proses bermain dan belajar menggunakan media Edukognitif Blocks, dan 4) mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dalam menggunakan media Edukognitif Blocks.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang menggambarkan tentang perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui penggunaan media Edukognitif Blocks, menggambarkan bentuk aktivitas pembelajaran, respon dan keterlibatan anak, serta tantangan yang dihadapi guru. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun sebanyak sepuluh orang anak yang terlibat dalam aktivitas menggunakan media Edukognitif Blocks serta dua orang guru yang terlibat dalam penerapan dan pengajaran menggunakan media tersebut. Penelitian dilakukan di kelompok Sunan Drajat TK Atraktif Bunda Tami di Kecamatan Padakembang Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2024-2025, yang telah menerapkan penggunaan media Edukognitif Block dalam kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik triangulasi menggabungkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan jenis observasi non-partisipatif untuk memperoleh data perkembangan kognitif siswa. Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah disusun berdasarkan kriteria minimal kemampuan yang dicapai anak dalam semua aspek perkembangannya atau disebut sebagai Standar Tingkat Perkembangan Anak (STPPA). STPPA ini dapat dijadikan acuan pada saat guru melakukan asesmen dan penilaian pada kegiatan bermain dan belajar. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang menjadi kajian observasi pada penelitian ini yaitu 1) kemampuan untuk belajar dan pemecahan masalah, 2) kemampuan berpikir logis, dan 3) kemampuan berpikir simbolik. Sebagai alat bantu untuk menilai dan mengukur sejauh mana anak menunjukkan indikator tertentu yang telah ditentukan dalam suatu aktivitas pembelajaran digunakan rubrik penilaian. Rubrik ini memberikan panduan asesmen yang objektif, konsisten, dan terstandar, terutama saat mengamati aspek perkembangan yang sifatnya kualitatif, seperti kemampuan kognitif anak usia dini.

Pada penelitian ini, wawancara yang dilakukan merupakan wawancara terstruktur kepada dua orang guru yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media Edukognitif Blocks, serta wawancara langsung terhadap peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran. Ketika melakukan wawancara peneliti menyiapkan pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk memfokuskan hal yang akan diketahui. Wawancara kepada guru dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sedangkan wawancara pada anak dilakukan setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Edukognitif Blocks. Tujuan dari wawancara kepada guru adalah untuk mengungkap permasalahan secara lebih terbuka

serta mengidentifikasi apa saja tantangan yang dihadapi guru dalam menggunakan media Edukognitif Blocks untuk mengukur kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Sedangkan tujuan wawancara kepada anak adalah untuk mengetahui bagaimana respon dan keterlibatan anak usia 5-6 tahun selama proses bermain dan belajar menggunakan media Edukognitif Blocks.

Dokumen yang dianalisis dalam penelitian ini antara lain dokumen kurikulum, silabus dan STPPA, modul ajar, serta jurnal harian guru yang digunakan sehari-hari di kelompok Sunan Drajat TK Atraktif Bunda Tami Kecamatan Padakembang Kabupaten Tasikmalaya. Dokumentasi ini juga berupa foto-foto selama penelitian guna memperkuat data data yang diperoleh dari data wawancara guru dan observasi perkembangan kognitif anak.

Pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Selain itu, peneliti juga menggunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut. Triangulasi membantu mengurangi bias yang mungkin muncul dari penggunaan satu metode atau sumber data, sehingga hasil yang diperoleh lebih objektif.

Data yang telah dicatat dan dikumpulkan dianalisis dengan analisis data secara kualitatif-deskriptif yang kemudian dirangkum, disusun secara sistematis dari tahapan awal hingga akhir penelitian dan ditarik kesimpulan dan verifikasi dalam bentuk paparan logis sesuai kondisi penelitian berdasarkan tujuan penelitian. Tahapan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil-hasil temuan dalam penelitian ini mengungkapkan hasil analisis mendalam terhadap data sebagai berikut.

1. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
  - a. Aspek kemampuan belajar dan pemecahan masalah

Hasil observasi awal beberapa anak menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang masih rendah. Anak-anak cenderung pasif, tidak percaya diri, dan bergantung pada guru dalam menyelesaikan permasalahan saat bermain. Keberanian untuk mengambil keputusan dan mengungkapkan gagasan juga belum berkembang optimal. Selain itu, minat dan motivasi anak dalam menghadapi tantangan seperti permainan konstruktif atau puzzle masih rendah, dan mereka mudah merasa bosan atau menyerah. Temuan ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang konsisten menunjukkan bahwa intervensi melalui permainan, khususnya puzzle dan game-based learning, efektif dalam meningkatkan problem solving, kemandirian, dan motivasi anak usia dini. Misalnya, Pratiwi & Widjayatri (2023) menemukan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah setelah anak terlibat dalam permainan *sorting color puzzle*. Sementara itu, meta-analisis oleh Alotaibi (2024) mengungkap bahwa *game-based learning* termasuk puzzle, memiliki efek moderat hingga besar dalam mendukung perkembangan kognitif dan motivasi anak usia dini. Dengan demikian, perbedaan temuan penelitian ini menandakan perlunya strategi pedagogis yang lebih adaptif dan pemberdayaan eksplisit anak dalam proses pembelajaran melalui permainan.

Setelah penggunaan media Edukognitif Blocks secara intensif, terjadi perkembangan signifikan pada aspek pemecahan masalah anak. Perkembangan yang ditunjukkan anak antara lain: 1) Menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tantangan, 2) Menerapkan pengalaman sebelumnya untuk menyusun solusi baru, 3) Berpikir logis dalam menyusun bangunan yang stabil dan fungsional. 4) Bekerja sama dan mengemukakan gagasan saat bermain kelompok. 5) Menghubungkan informasi yang diperoleh dari tema harian atau pengalaman nyata ke dalam permainan balok. Perbandingan kemampuan belajar dan memecahkan masalah anak usia 5–6 tahun sebelum dan

sesudah penggunaan media Edukognitif Blocks berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Perkembangan ini menunjukkan bahwa media Edukognitif Blocks efektif dalam menstimulasi daya pikir kritis dan kreatif anak, serta mendorong mereka untuk mengembangkan kemandirian dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah. Media ini memungkinkan anak untuk mengalami proses *trial and error* dalam menyusun bentuk atau menyelesaikan tantangan kecil. Anak menjadi lebih sabar dan termotivasi untuk mencoba kembali setelah gagal.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Pusari (2018), mengemukakan bahwa anak melalui bermain balok melewati tahapan pemecahan masalah seperti membaca dan berpikir, mengeksplorasi dan merencanakan, memilih strategi, mencari jawaban dan refleksi. Hasil penelitian lainnya Larasati *et. al.*, (2023), menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif anak pada setiap siklus kegiatan bermain balok. Aktivitas bermain balok terbukti efektif dalam merangsang kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta daya konsentrasi anak usia dini.

Perkembangan yang ditunjukkan oleh anak-anak saat menggunakan media Edukognitif Blocks, seperti peningkatan daya pikir kritis, kreativitas, dan kemandirian dalam menyelesaikan masalah sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang mengemukakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional (sekitar usia 2–7 tahun). Mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan imajinatif, meskipun masih terbatas dalam logika konkret. Melalui aktivitas bermain dengan balok, anak-anak dapat mengalami proses eksplorasi, eksperimen, dan pemecahan masalah yang mendukung perkembangan kognitif mereka sesuai dengan tahapan yang dijelaskan oleh Piaget.

**Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Umur 5-6 Tahun**

Aspek Perkembangan	Sebelum	Sesudah
Kemandirian dalam menyelesaikan masalah	Anak cenderung bergantung pada guru, pasif, dan kurang percaya diri dalam mengambil keputusan.	Anak mulai menunjukkan kemandirian, mampu mengambil keputusan sendiri, dan berpikir reflektif.
Motivasi dan inisiatif bermain	Kurang bersemangat, rendahnya motivasi intrinsik, tidak antusias memilih aktivitas.	Mulai menunjukkan inisiatif, eksplorasi kreatif, dan ketertarikan tinggi terhadap permainan membangun.
Ekspresi gagasan dan solusi	Ragu-ragu, pasif, belum berani mengungkapkan ide saat menghadapi masalah.	Mampu menyampaikan gagasan secara verbal dan kolaboratif dalam menyelesaikan tugas.
Ketekunan dan daya tahan terhadap tantangan	Mudah bosan, tidak tekun, cepat menyerah ketika gagal dalam bermain.	Menunjukkan ketekunan, mencoba ulang ketika gagal, dan memperlihatkan pengaturan strategi.
Kreativitas dalam menyelesaikan masalah	Masih terbatas, belum mampu merancang solusi kreatif, tergantung stimulus guru.	Mampu menciptakan solusi kreatif, seperti membuat jalur evakuasi atau bangunan bertema berdasarkan pengalaman nyata.
Pemahaman sebab-akibat (kausalitas)	Belum memahami hubungan sebab-akibat secara konsisten.	Memahami prinsip sebab-akibat seperti kestabilan struktur balok.
Kemampuan analisis dan prediksi	Hanya 2 anak yang mampu memprediksi dan menganalisis struktur permainan.	Meningkat menjadi 7 anak yang dapat memprediksi hasil, menganalisis kesalahan, dan melakukan koreksi secara mandiri.
Kemampuan kolaboratif dan sosial-kognitif	Masih terbatas, bergantung pada guru dalam berinteraksi dan menyelesaikan konflik saat bermain.	Anak terlibat dalam diskusi, negosiasi ringan, dan mampu bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok.
Penerapan pengalaman nyata dalam bermain	Belum tampak mengaitkan pengalaman nyata ke dalam permainan simbolik.	Mampu menghubungkan pengalaman (seperti menginap di hotel) ke dalam konstruksi bermain (bangunan 2 lantai, garasi, pagar, jungkitan, dll).
Pemahaman visual-spasial	Masih lemah dalam menyusun struktur konstruktif seperti puzzle dan bangunan.	Meningkat dalam memahami bentuk, pola, dan susunan spasial seperti membuat tangga zigzag dan struktur bangunan kokoh.

b. Aspek kemampuan berpikir logis

Perkembangan kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah penggunaan media Edukognitif Blocks berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 2. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penggunaan media Edukognitif Blocks. Pada umumnya, kemampuan berpikir logis anak-anak di usia ini masih berada dalam tahap perkembangan yang memerlukan bimbingan aktif serta motivasi internal dan eksternal. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung eksplorasi kognitif anak, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan penuh tantangan.

**Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Berpikir Logis Anak Umur 5-6 Tahun**

Aspek Perkembangan	Sebelum	Sesudah
Klasifikasi objek (bentuk, warna, ukuran)	Belum mampu mengklasifikasikan objek secara mandiri; memerlukan bantuan guru.	Dapat mengelompokkan balok berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran dengan benar (dari 4 anak meningkat menjadi 9 anak).
Pemahaman konsep dasar logika (besar-kecil, tinggi-rendah, dll.)	Masih belum konsisten; sering menunggu arahan guru.	Mampu menerapkan konsep besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek secara tepat dalam menyusun bangunan.

Penyusunan pola dan urutan logis	Sulit menyusun pola dan urutan secara mandiri; motivasi rendah.	Mampu menyusun pola berulang dan urutan warna dengan sistematis; bisa merekonstruksi pola berdasarkan contoh.
Daya pikir sistematis dan penalaran	Belum mampu menyusun struktur logis; tidak menunjukkan penalaran dalam memilih balok.	Menunjukkan daya nalar berkembang, mampu memilih bentuk dan ukuran balok berdasarkan fungsi konstruktif dan logika bangunan.
Pemahaman geometris dan simetri	Belum memahami bentuk geometris secara konseptual dan belum mampu membangun bentuk simetris.	Dapat mengenali dan menggunakan bentuk geometris dalam membangun struktur simetris (misalnya kandang hewan atau rumah).
Pengorganisasian dan orientasi ruang	Belum mampu mengatur posisi atau orientasi objek secara logis dalam ruang bermain.	Mampu menentukan orientasi balok (depan, samping, atas) dan menempatkan objek sesuai fungsinya (garasi, helipad, pagar).
Ekspresi ide dan penjelasan logis	Pasif, belum berani mengungkapkan gagasan atau alasan di balik pilihannya.	Mulai mampu menjelaskan alasan pemilihan balok, menunjukkan penalaran logis yang berkembang.
Inisiatif dalam berpikir logis	Menunggu pertanyaan atau arahan; kurang antusias terhadap permainan kognitif.	Aktif mengambil inisiatif dalam bermain logika, mampu mengembangkan variasi pola sendiri dan menyusun bangunan kompleks dengan makna.

Dalam penelitian ini, penggunaan media Edukognitif Blocks sebagai alat bantu pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengklasifikasikan objek berdasarkan berbagai kriteria seperti bentuk, ukuran, dan fungsi. Aktivitas ini membantu anak untuk lebih memahami konsep dasar dalam berpikir logis, seperti pengelompokan dan perbandingan.

Lebih lanjut, kemampuan anak untuk mengorganisasi dan menyusun balok secara sistematis dan logis menunjukkan bahwa mereka telah mulai mampu berpikir dalam pola yang lebih terstruktur dan terencana. Proses ini tidak hanya melibatkan keterampilan kognitif, tetapi juga mengajarkan anak bagaimana menyelesaikan masalah dan berpikir secara berurutan, yang merupakan fondasi penting dalam perkembangan berpikir logis mereka.

Peningkatan kemampuan berpikir logis ini dapat dijelaskan melalui prinsip-prinsip teori perkembangan kognitif Jean Piaget (1952), yang menyatakan bahwa anak-anak pada usia ini berada pada tahap praoperasional, dimana mereka mulai mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara lebih simbolik dan logis. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Kurniawati, et. al., (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media balok edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 4–5 tahun secara signifikan. Media Edukognitif Blocks memungkinkan anak-anak untuk mengalami proses belajar yang konkret, mengasah keterampilan mereka melalui pengalaman langsung, dan mendorong mereka untuk berpikir dalam konteks masalah yang dapat dipecahkan secara logis. Hal tersebut juga ditegaskan oleh penelitian lainnya yaitu Gilano et. al., (2024), mengungkapkan bahwa media balok berwarna memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan berpikir logis anak.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Edukognitif Blocks dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkuat fungsi kognitif anak, terutama dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, klasifikasi, dan pengorganisasian informasi, yang sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini.

### c. Perkembangan Kemampuan Berpikir Simbolik

Berdasarkan hasil pengamatan awal, diketahui bahwa terdapat beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali urutan angka, terutama pada rentang 10 sampai 20. Kesalahan yang sering terjadi meliputi pelompatan angka, pengucapan yang tidak urut, serta ketidakpahaman terhadap makna kuantitatif dari bilangan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak masih berada pada tahap yang sangat mendasar dan membutuhkan strategi pembelajaran yang konkret serta menyenangkan.

Perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah penggunaan media Edukognitif Blocks berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perbandingan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Umur 5-6 Tahun

Aspek Perkembangan	Sebelum	Sesudah
Pengenalan angka dan urutan bilangan	Belum mampu menyebut urutan angka 10–20 secara benar; sering melompat dan menebak.	Dapat menghitung maju dan mundur dengan benar hingga angka 20, baik dalam kegiatan bermain maupun rutinitas (contoh: membereskan mainan).
Pemahaman angka sebagai representasi kuantitas	Belum memahami hubungan angka dengan jumlah benda secara konkret; jawaban acak atau menebak.	Mampu menghitung jumlah balok secara tepat, mengaitkan simbol angka dengan jumlah nyata.
Pengenalan huruf (visual dan fonetik)	Hanya mengenal huruf awal nama sendiri; kesulitan membedakan huruf mirip (misal ‘b’ dan ‘d’).	Dapat mengenali, menyebut, dan menuliskan huruf dalam kata sederhana sesuai tema (misal “kayu”, “kolam”, “gedung”).
Kemampuan menulis simbol huruf secara mandiri	Belum mampu menuliskan huruf tanpa contoh; memerlukan arahan guru.	Mampu menulis kata-kata relevan dengan tema dan menempatkannya pada hasil bangunan sebagai label atau penjelasan.
Asosiasi huruf dengan objek atau gambar	Respons lebih baik jika visualnya familiar; belum memahami asosiasi simbol huruf secara konseptual.	Mampu mengaitkan huruf dengan nama benda atau tempat sesuai konteks bermain, serta menyebut huruf satu per satu dengan benar.
Penggunaan simbol dalam bermain	Belum menggunakan simbol (huruf/angka) secara fungsional dalam kegiatan bermain.	Menggunakan simbol huruf dan angka dalam bermain konstruktif, seperti menamai bangunan atau menghitung balok secara mandiri.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan Edukognitif Blocks secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan ini. Anak mulai dapat mengenali angka dan huruf dengan lebih baik karena media tersebut memberikan bentuk visual dan fisik yang mudah dipahami serta memungkinkan anak untuk memanipulasi objek secara langsung. Dalam konteks teori Piaget (1952), aktivitas ini sesuai dengan tahap praoperasional, dimana anak mulai menggunakan simbol untuk merepresentasikan objek nyata, namun masih memerlukan dukungan media konkret untuk menghubungkan simbol dengan makna yang sebenarnya.

Melalui permainan yang terstruktur menggunakan blok angka dan huruf, anak dapat belajar dengan cara yang lebih alami, melalui eksplorasi, pengamatan, dan repetisi. Misalnya, menyusun angka secara urut atau mencocokkan huruf dengan gambar benda yang mewakili suara huruf tersebut. Aktivitas ini mendorong pemahaman anak tentang urutan, jumlah, dan asosiasi simbol dengan bunyi dan makna. Secara kognitif, interaksi langsung dengan Edukognitif Blocks memungkinkan anak membangun pemahaman konseptual terhadap angka dan huruf, tidak hanya secara hafalan tetapi juga dari segi fungsi dan penerapan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Anak tidak hanya menyebutkan angka, tetapi juga mulai memahami bahwa angka

merepresentasikan kuantitas tertentu. Begitu pula dengan huruf, anak mulai memahami bahwa simbol tersebut digunakan untuk menyusun kata dan menyampaikan makna.

Dengan demikian, media Edukognitif Blocks terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak secara fungsional dan menyeluruh. Pembelajaran menjadi lebih bermakna, anak lebih termotivasi, dan proses berpikir simbolik berkembang melalui pendekatan konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Pango dan Janul (2024), menunjukkan bahwa media balok angka efektif dalam membantu anak mengenal angka secara lebih baik. Sejalan dengan itu penelitian Rawa *et. al.*, (2020), menyatakan bahwa media balok angka Montessori efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

## 2. Bentuk-bentuk Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Media Edukognitif Blocks

Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media Edukognitif Blocks dapat dirancang dalam berbagai bentuk yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Media ini memiliki potensi besar sebagai alat bantu edukatif yang tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga mampu menstimulasi aspek-aspek penting dalam perkembangan kognitif, khususnya kemampuan berpikir logis, simbolik, pemecahan masalah, klasifikasi, dan pengorganisasian.

Salah satu bentuk aktifitasnya yaitu menyusun pola atau bentuk tertentu menggunakan balok. Dalam kegiatan ini, guru dapat memberikan contoh pola sederhana yang harus ditiru anak, seperti bentuk rumah, menara, atau jembatan. Anak-anak akan belajar mengenali bentuk dan warna, serta melatih koordinasi motorik halus dan daya ingat visual mereka. Selain itu, aktivitas ini menuntut anak untuk berpikir secara sistematis dalam menyusun bagian-bagian agar membentuk keseluruhan yang utuh, yang mendorong kemampuan berpikir logis.

Bentuk aktivitas lainnya adalah mengklasifikasikan balok berdasarkan warna, ukuran, atau bentuk. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal mengelompokkan, tetapi juga membangun dasar pemahaman terhadap konsep matematika sederhana seperti perbedaan dan persamaan. Guru dapat mengembangkan permainan klasifikasi menjadi tantangan, seperti "siapa cepat mengelompokkan" atau "cari pasangan bentuk yang sama".

Aktivitas pembelajaran juga dapat berbentuk membuat simbol atau angka dan huruf dari balok. Dalam kegiatan ini, anak diminta menyusun balok membentuk huruf awal namanya, angka usia mereka, atau bahkan menyusun suku kata sederhana. Proses ini memperkuat pengenalan huruf dan angka, serta menghubungkan simbol-simbol tersebut dengan makna tertentu, yang sangat penting dalam tahap berpikir simbolik menurut teori Piaget.

Aktivitas eksploratif seperti "menciptakan bangunan bebas" juga sangat efektif. Anak diberikan kebebasan untuk membangun struktur sesuai imajinasi mereka. Pendekatan ini merangsang kreativitas, keterampilan problem solving, dan kemandirian dalam mengambil keputusan. Anak secara tidak langsung juga belajar konsep proporsi, stabilitas struktur, dan keseimbangan saat mencoba menjaga bangunannya tetap berdiri.

Bentuk aktivitas interaktif seperti kerja kelompok menggunakan balok dapat meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak. Mereka belajar berdiskusi, bergiliran, dan bekerjasama dalam menyelesaikan suatu proyek kecil bersama teman. Aktivitas ini secara tidak langsung mendukung

perkembangan bahasa, empati, dan keterampilan sosial, sambil tetap fokus pada penguatan kognitif.

Secara terperinci bentuk aktifitas yang dilakukan pada pembelajaran menggunakan media Edukognitif Blocks adalah 1) membangun replika bangunan sesuai tema tertentu, 2) menghitung dan mengelompokkan balok berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, 3) menempelkan label tulisan pada bangunan untuk menghubungkan simbol huruf dengan objek nyata, 4) permainan menghitung mundur sebelum membereskan mainan, yang membantu anak memahami urutan angka secara terbalik, 5) membangun berdasarkan pola tertentu, 6) bermain peran dengan balok sesuai tema bangunan yang mereka buat, dan 7) diskusi dan refleksi bersama guru anak diminta menceritakan bangunan yang mereka buat.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian lainnya yang sejalan yaitu penelitian Larasati et. al., (2023) dan Suryana & Desmila (2022), menjelaskan bentuk kegiatan pembelajaran menggunakan media balok meliputi 1) menyusun balok sesuai pola lalu anak mengembangkan sesuai kreativitasnya, 2) bermain bebas dengan balok tanpa instruksi kaku, 3) bermain balok berbasis tugas atau tema tertentu, 4) kegiatan klasifikasi dan pengelompokan berdasarkan ukuran, bentuk, atau warna, 5) Integrasi dengan huruf dan angka yaitu menyusun kata atau urutan bilangan yang ada di label balok. Kegiatan-kegiatan tersebut dirancang untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa, serta mendorong kreativitas dan imajinasi mereka.

Secara keseluruhan, bentuk-bentuk aktivitas dengan Edukognitif Blocks dapat dikembangkan secara fleksibel dan menyenangkan, sambil tetap berorientasi pada tujuan-tujuan pembelajaran anak usia dini. Integrasi antara aspek bermain dan belajar menjadikan media ini sangat relevan dengan karakteristik dan kebutuhan anak dalam tahap perkembangan awal mereka.

### 3. Respon dan Keterlibatan Anak Usia 5-6 Tahun Selama Proses Belajar Menggunakan Media Edukognitif Blocks.

Hasil observasi penggunaan media Edukognitif Blocks dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun telah menunjukkan respons dan keterlibatan yang sangat positif. Anak-anak tidak hanya menunjukkan antusiasme dan kesenangan, tetapi juga keterlibatan aktif yang memperkuat perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Media ini berhasil mengintegrasikan unsur bermain dan belajar secara efektif di lingkungan PAUD.

Edukognitif Blocks sebagai alat permainan edukatif memberikan stimulus yang kaya untuk perkembangan anak usia dini. Melalui aktivitas menyusun, mengelompokkan, dan membangun dengan balok, anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreativitas, serta keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Kegiatan ini juga mendukung perkembangan emosional anak, seperti meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan mengelola emosi saat berinteraksi dengan teman sebaya.

Respon positif yang ditunjukkan anak pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan media Edukognitif antara lain, 1) antusiasme dan minat anak dalam mengikuti kegiatan menunjukkan keterikatan emosional dan minat terhadap aktivitas, 2) keterlibatan aktif dan mandiri selama proses belajar, 3) kerja sama dan interaksi sosial dengan memunculkan banyak momen kolaboratif, 4) respons kognitif melalui aktivitas bertanya dan bereksplorasi, 5) perubahan sikap terhadap pembelajaran, serta 6) adanya peningkatan kemampuan reflektif.

Hasil temuan pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Yunianingsih dan Rohita (2024), menunjukkan bahwa bermain balok secara berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak, termasuk berbagi, bergantian, dan mendengarkan pendapat teman. Lebih lanjut hasil penelitian Yuningsih *et.al.*, (2023), menemukan bahwa bermain balok dapat meningkatkan aspek sosial-emosional anak, seperti kerja sama, berbagi, dan tolong-menolong. Penelitian-penelitian terkait mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa aktivitas bermain balok dapat meningkatkan kemampuan kerja sama, sosial-emosional, kognitif, dan kreativitas anak.

#### 4. Tantangan yang Dihadapi Guru dalam Pembelajaran Menggunakan Media Edukognitif Blocks

Penggunaan media Edukognitif Blocks dalam pembelajaran anak usia dini terbukti efektif, namun guru tetap menghadapi sejumlah tantangan. Tantangan tersebut meliputi karakteristik anak yang aktif dan cepat bosan, keterbatasan media, kurangnya pelatihan teknis, serta kesulitan dalam pengelolaan kelas yang beragam.

Tantangan yang dihadapi oleh guru dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut, 1) adanya perbedaan tingkat kemampuan anak sehingga guru menghadapi tantangan dalam menyusun kegiatan yang mampu menjangkau semua anak, 2) kurangnya fokus dan mudah bosan pada sebagian anak terutama yang belum terbiasa dengan kegiatan konstruktif, 3) keterbatasan jumlah media dan sarana saat kegiatan dilakukan secara berkelompok, 4) waktu pelaksanaan kurang efisien sehingga diperlukan pengaturan waktu yang fleksibel namun tetap disiplin agar pembelajaran tetap berjalan seimbang, 5) evaluasi perkembangan kognitif anak yang subjektif karena bersifat kualitatif menuntut guru untuk mencatat hal-hal kecil dan mendetail.

Secara psikologis, tidak semua anak langsung antusias ketika mengeikuti pembelajaran dengan media baru, beberapa butuh waktu beradaptasi. Meski demikian, dengan strategi seperti pelatihan guru, penyediaan media yang memadai, dan pendekatan kelas yang fleksibel, hambatan ini dapat diatasi sehingga pembelajaran tetap berjalan optimal.

Tantangan yang dihadapi guru tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Anggraini *et. al.*, (2021) yaitu, kendala utama dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* di PAUD adalah keterbatasan jumlah dan variasi alat yang tersedia. Guru juga jarang memanfaatkan alat yang ada karena kurangnya pengetahuan tentang prosedur penggunaannya dan belum pernah mengikuti pelatihan.

Cara mengatasi berbagai kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif *indoor* di PAUD seperti Edukognitif Blocks, diperlukan upaya yang terencana dan menyeluruh. Salah satu solusi utama adalah meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan rutin yang membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memilih, menggunakan, serta merawat alat permainan secara tepat. Selain itu, guru didorong untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan alat yang sudah tersedia dengan memodifikasi kegiatan agar tetap bervariasi dan menarik bagi anak.

Keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia bisa diatasi melalui kerja sama dengan orang tua, komite sekolah, atau lembaga sosial untuk mengadakan alat secara swadaya atau melalui donasi. Di sisi lain, perawatan dan perbaikan alat secara berkala perlu dilakukan agar alat tetap aman dan dapat digunakan dalam jangka panjang. Terakhir, guru perlu merancang rencana penggunaan alat permainan secara sistematis, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan proses belajar anak usia dini dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam konteks sosiologis, permainan dengan Edukognitif Blocks mendorong interaksi sosial antar anak, seperti kerja sama, komunikasi, dan berbagi. Penggunaan media balok dalam pembelajaran anak usia dini mendukung pembentukan keterampilan sosial dasar yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui interaksi selama bermain, anak-anak belajar menyampaikan dan menerima pendapat, bekerja dalam kelompok, serta berbagi alat. Hal ini memperkuat nilai gotong royong dan toleransi sejak dulu, yang merupakan fondasi penting dalam masyarakat yang harmonis.

Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Septiawati et. al., (2020) yang mengungkapkan bahwa permainan balok berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan bekerja sama, memiliki empati, menaati aturan, dan mengendalikan diri. Dengan demikian, media balok tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk keterampilan sosial yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat.

Edukognitif Blocks tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media yang mendukung perkembangan nilai-nilai agama, psikologis, filosofis, dan sosiologis pada anak usia dini. Selain itu, penggunaan media ini juga berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik anak. Dengan adanya bimbingan aktif dari guru dan orang tua, anak-anak merasa didorong untuk mengeksplorasi dan mencoba hal-hal baru dalam kegiatan bermain balok.

Hal ini mendorong mereka untuk tetap sabar dan termotivasi meskipun mengalami kegagalan dalam proses belajar, yang merupakan bagian penting dari pengembangan keterampilan kognitif dan emosional mereka. Dengan penerapan yang tepat, media ini dapat membantu anak-anak dalam mencapai perkembangan kognitif yang lebih optimal dan menyeluruh. Guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran melalui Edukognitif Blocks. Guru yang aktif mendampingi dan memberikan arahan ringan mampu menciptakan suasana eksploratif dan mendukung pembentukan pemahaman konsep. Lingkungan kelas yang mendukung juga menjadi faktor penunjang keberhasilan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Edukognitif Blocks* efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Atraktif Bunda Tami. Anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis melalui berbagai bentuk aktivitas pembelajaran kreatif yang dirancang guru, seperti membangun replika bangunan, mengelompokkan balok berdasarkan warna dan bentuk, menempelkan label tulisan, menghitung mundur, menyusun pola, bermain peran, serta melakukan diskusi reflektif. Proses pembelajaran ini menumbuhkan antusiasme, keterlibatan aktif dan mandiri, interaksi sosial yang kolaboratif, kemampuan bertanya dan bereksplorasi, perubahan sikap terhadap pembelajaran, serta peningkatan kemampuan reflektif anak. Meskipun demikian, guru menghadapi beberapa tantangan, antara lain perbedaan tingkat kemampuan anak, kurangnya fokus pada sebagian anak, keterbatasan media dan sarana, keterbatasan waktu, serta evaluasi kognitif yang menuntut observasi detail. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa *Edukognitif Blocks* dapat menjadi media inovatif yang mendukung pengembangan kognitif anak usia dini, meskipun memerlukan strategi pengelolaan kelas dan evaluasi yang lebih adaptif agar hasilnya optimal.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru-guru di TK Atraktif Bunda Tami dan lembaga PAUD lainnya menggunakan media Edukognitif Blocks sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, pihak sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan untuk memperkuat pemahaman guru dalam mengimplementasikan media tersebut. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam kegiatan bermain edukatif di rumah juga penting guna mendukung keberlanjutan perkembangan kognitif anak. Penelitian lebih lanjut juga direkomendasikan untuk mengkaji dampak media ini pada aspek perkembangan lainnya serta pada populasi anak yang lebih luas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada kepala sekolah dan guru-guru lembaga SDIC Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya yang telah bekerjasama memberikan kesempatan, dukungan, serta fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). *Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis*. Frontiers in Psychology. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Angraini, M., et. al., (2021). Kendala Guru Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Indoor di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur. *Jurnal PENA PAUD*, 2(2), 71-78. ren), 7(2), 529-537. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v2i2.18441>
- Daud, et. al., (2021). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Eku, M. G., Ngura, E. T., & Nafsia, A. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun di TKN Linajawa. *Journal of Science and Social Research*, 6(3), 693–698. <https://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/viewFile/1477/1030>
- Gilano, S.F et. al., (2024). Pengaruh Permainan Colored Wooden Blocks Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13 (3), 335-353. [https://jurnal.umt.ac.id/index.php/ceria/article/view/12425/5735?utm\\_source=chatgpt.com](https://jurnal.umt.ac.id/index.php/ceria/article/view/12425/5735?utm_source=chatgpt.com)
- Kurniawati, F., Surifah, J., Tohani, E., & Rolina, N. (2024). Enhancing Logical Thinking in Preschoolers: The Educational Block Media Approach. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9(1), 63–72. <https://doi.org/10.14421/jga.2024.91-06>
- Larasati, A., A. et. al., (2023). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Balok di TK Aisyah Bustanul Athfal 2 . BOCAH: *Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 2 (2), 83-93. <https://doi.org/10.21093/bocah.v2i2.7551>
- Miharni, N. S. ., Palenewen, E., & Sugeng, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Penggunaan Media Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati 3 Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 3, 99–104.
- Monikasari, E., Sumitra, A., & Lestari, L. H. (2023). Media Balok Angka: Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(6), 660-665. [https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17801?utm\\_source=chatgpt.com](https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17801?utm_source=chatgpt.com)

- Nasution, F., Maharani, P., Ritonga, N., & Fadillah, F. (2023). Perkembangan Kognitif dan Bahasa Pada Anak. *Jurnal edukasi nonformal*, 4(1), 251-263. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5979>
- Pango, K & Janul, F. S., (2024). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Media Balok Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*, 3(3), 1113-1121. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i3.4366>
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Pratiwi, R. L., & Widjayatri , R. D. (2024). Pengaruh Permainan Sorting Color Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5 Tahun: Bahasa Indonesia. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 2(1), 206–216. <https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v2i1.149>
- Pusari, F. N. U. (2018). Analisis Kemampuan Kognitif Pemecahan Masalah Anak Dalam Bermain Balok. *JURNAL AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 3(2), 70–79. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i2.2729>
- Rawa, N. R., et. al .(2020). Media Balok Angka Montessori Untuk Aspek Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan(JIP)*, 1 (2), 107-112. <https://xn-jurnallp2mv6e.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/563>
- Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Septiawati, A., (2020). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Melalui Bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 1(1),13-27. <https://xn-ejournal-0m3d.metrouniv.ac.id/index.php/IJIGAE/article/view/2460>
- Suryana & Desmila. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 143-153. <https://jurnal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/8632>
- Yunianingsih & Rohita. (2024). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Media Balok Kayu Pada Anak Usia 5-6 Tahun . *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*. 6 (2), 49-57. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/download/2635/1249>
- Yuningsih, N., Daulay, M. I., & Nurmalina, N. (2023). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Bermain Balok pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Refleksi: Jurnal Penelitian Tindakan*, 1(2), 69–73. <https://doi.org/10.37985/refleksi.v1i2.221>

