

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF GAMBAR BINATANG UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA KELOMPOK A RA
MIFTAHUL ULUM PLOSOKEREP SUMOBITO JOMBANG**

Lia Kusnul Khotimah¹, M. Ridlwan², Ratno Abidin³

^{1,2,3}) Universitas Muhammadiyah Surabaya

**E-mail : lia.kusnul.khotimah.mhs2019@fkip.um-surabaya.ac.id¹, m.ridlwan@um-
surabaya.ac.id², ratnoabidin@um-surabaya.ac.id³**

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah. (1) Mendeskripsikan perbedaan Perkembangan kognitif anak yang diajar sebelum menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang dan setelah menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang (2) mendeskripsikan interaksi alat permainan edukatif gambar binatang terhadap Perkembangan kognitif pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis komparatif dan eksperimental. Desain eksperimen kuasi time series one-group Pre-Test-Post-Test dengan obyek penelitian pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang sebanyak 19 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan tes menggunakan media WhatsApp. Analisis data menggunakan teknik Analisis Varians Dua Arah (Two Ways Anava) yaitu pengujian ANOVA yang didasarkan pada pengamatan dua kriteria. Dari hasil analisis disimpulkan: 1) Terdapat Perbedaan Perkembangan kognitif anak yang diajar sebelum menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang dan setelah menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang; 2) Terdapat Interaksi alat permainan edukatif gambar binatang terhadap Perkembangan kognitif pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang

Kata kunci: alat permainan edukatif, Perkembangan kognitif

Abstract: The purpose of this research is. (1) Describe the differences in cognitive development of children who were taught before using animal picture educational game tools and after using animal picture educational game tools in Group A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang (2) describe the interaction of animal picture educational game tools on cognitive development in Group A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang. This study uses a quantitative approach with comparative and experimental types. The experimental design of quasi time series one-group Pre-Test-Post-Test with the research object in Group A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang as many as 19 children consisting of 12 boys and 7 girls. Data collection using interviews and tests using WhatsApp media. The data analysis used the Two Ways Anava analysis technique, namely the ANOVA test which was based on the observation of two criteria. From the results of the analysis concluded: 1) There are differences in the cognitive development of children who were taught before using animal picture educational games and after using animal picture educational games in Group A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang; 2) There is an interaction of educational game tools with animal pictures on cognitive development in Group A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang

Keywords: educational game tools, cognitive development

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran adalah merupakan bagian dari kegiatan yang tidak bisa terpisahkan dengan pendidikan. Di mana ada pendidikan di situlah terdapat pembelajaran. Pendidikan dan pembelajaran adalah satu kesatuan yang tidak bisa terpisahkan satu sama lain. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan pendidikan akan tercapai apabila kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan maksimal (Fadlillah, 2016). Apalagi sekarang ini ragam kehidupan berikut kebutuhannya sebagai akibat dari globalisasi maka pendidikan sangat luas bisa secara formal lewat lembaga - dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi - dan pendidikan juga bisa diperoleh dari dalam lingkungan baik keluarga maupun masyarakat. Pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup (Rosramadhana et al., 2020).

Pendidikan seumur hidup mengandung makna bahwa pendidikan bukan hanya mempersiapkan diri untuk masa depan, tetapi pendidikan itu merupakan kehidupan itu sendiri. Artinya, pendidikan adalah tanggung jawab manusia sebagai subyek atas dirinya sendiri lebih-lebih yang sudah dewasa supaya meningkatkan terus-menerus kemandirian secara sosial, ekonomis, psikologis, dan etis. Untuk itu maka pendidikan seumur hidup itu memungkinkan kita melihat seluruh rangkaian situasi fundamental yang muncul di dalam individu; dan Pendidikan sepanjang hayat itu membawa pemecahan baru bagi masalah yang ada (Qurtubi, 2020).

Jadi pendidikan itu memang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena zaman sekarang sudah banyak kebutuhan akibat dari globalisasi, maka dari itu manusia harus mempunyai pengetahuan yang luas untuk menghadapi dunia yang semakin hari semakin maju. Pendidikan itu sangat luas sekali bisa diperoleh melalui secara formal lewat lembaga dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi, dan juga dapat diperoleh melalui pengalaman belajar kita sehari-hari yang berlangsung dalam segala lingkungan baik itu keluarga maupun dalam masyarakat. Secara formal pendidikan itu dilaksanakan sejak usia dini sampai perguruan tinggi (Rosramadhana et al., 2020).

Adapun secara hakiki pendidikan dilakukan seumur hidup sejak lahir hingga dewasa. Waktu kecil pun dalam UU 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pendidikan anak usia dini yang nota bene anak-anak kecil sudah didasari dengan pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai moral yang baik agar dapat membentuk kepribadian dan potensi sesuai dengan perkembangan anak (Rosramadhana et al., 2020).

Pemerintah dan masyarakat Indonesia, semakin menyadari tentang pentingnya pendidikan anak usia dini, karena pada periode ini adalah periode pertumbuhan anak yang sangat banyak pengaruhnya bagi masa depan anak (the golden age), karena itu tumbuhlah berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik negeri maupun swasta. Undang-undang Pendidikan pun berbicara pula tentang hal ini. Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 melahirkan Peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 1990 khusus Peraturan Pemerintah yang berbicara tentang pendidikan anak prasekolah. Seterusnya dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan anak usia dini diuraikan pada Pasal 28 ayat (1) sampai (6). Pada pendidikan anak usia dini juga dipakai nomenklatur keislaman yaitu Raudhatul Athfal, dengan demikian diakui keberadaan pendidikan Islam pada tingkat pendidikan anak usia dini (Daulay, 2019).

PAUD adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak (kompetensi). Terdapat pula paparan tentang alasan ekonomi adanya PAUD, bagaimana lingkup PAUD sebenarnya untuk menjelaskan ketidaktahuan masyarakat tentang PAUD yang sebenarnya.

Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana menunjukkan bahwa pendidikan adalah sebuah proses yang disengaja dan dipikirkan secara matang (proses kerja intelektual). Sesuai dengan pernyataan diatas, maka PAUD hadir sebagai salah satu wadah dan upaya dalam mendukung terselenggaranya pendidikan sejak dasar (Ndari & Chandrawaty, 2019).

Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan (2015:10) dalam (Ulfah & Mirnawati, 2018), Kemampuan yang diharapkan dicapai anak setelah mengikuti proses pembelajaran yang dirancang melalui kurikulum disebut kompetensi. Kompetensi dalam kurikulum PAUD mengacu pada perkembangan anak. Kompetensi Inti PAUD merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD di usia 6 (enam) tahun.

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun.

Kompetensi Inti mencakup:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan (Ulfah & Mirnawati, 2018).

Pengalaman pada masa anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam keseluruhan proses perkembangan aspek-aspek kepribadian pada masa-masa selanjutnya. Program pendidikan anak usia dini sebaiknya memberikan stimulus untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan anak sebelum memasuki jenjang pendidikan formal yang lebih tinggi (Kustiawan, 2016). Meskipun anak telah belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh suatu kelompok tempat mereka berinteraksi, dengan bermain, anak akan lebih mudah mengetahui dan memahami standar moral yang berlaku di kelompoknya. Melalui aktivitas bermain, perilaku anak akan lebih mudah untuk menyesuaikan dengan aturan yang berlaku dalam suatu kelompok bermain, dengan cara meniru anak lain, dengan maksud mendapatkan pengakuan anak lain atas keberadaannya dan mempertahankan hubungan baik dengan mereka (Tina Dahlan et al., 2010).

Beberapa bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner. Gardner dalam Munandar (2000), mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Lebih lanjut Gardner mengajukan konsep pluralistik dari inteligensi dan membedakannya kepada delapan jenis inteligensi. Dalam kehidupan sehari-hari, inteligensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah inteligensi yaitu inteligensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi dan antarpribadi, dan naturalistik (Susanto, 2011).

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini adalah kegiatan bermain. Meskipun kegiatan bermain dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, seperti boneka, mobil-mobilan, dan lain-lain yang dijual di toko mainan. Ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan disekitar lingkungan anak, seperti mainan dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya (Yasbiati & Gandana, 2018).

Kognitif adalah kemampuan berfikir dan memberi rasional, termasuk proses mengingat, menilai, orientasi, persepsi dan memperhatikan (Keliat,1995). Tingkat fungsi kognitif dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Fungsi kognitif menunjukkan proses menerima, mengorganisasi dan menginterpretasi sensor stimulus untuk berfikir dan menyelesaikan masalah. Proses mental memberikan kontribusi pada fungsi kognitif yang meliputi perhatian memori, dan kecerdasan. Gangguan pada aspek-aspek dari fungsi kognitif dapat mengganggu dalam berfikir logis dan menghambat kemandirian dalam melaksanakan aktifitas sehari-hari (Ekasari et al., 2019).

Pemberian stimulus pendidikan formal untuk anak prasekolah dapat diberikan dengan pemberian kualitas pendidikan anak usia dini yang sesuai standart berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015) dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2014) terdiri dari:

1. Standari tingkat pencapaian perkembangan anak.

Kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek perkembangan dari nilai aspek nilai agama, moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, social-emosional serta seni. Sedangkan pertumbuhan dapat menggunakan dalam pengukuran berat badan, tinggi badan dan lingkar kepala, kartu menuju sehat.

2. Standart isi

Lingkup materi dan kompetensi menuju tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia anak. I. lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain. Fisik-motorik sebagaimana meliputi: a. motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan; b. motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan c. kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

Kognitif sebagaimana dimaksud meliputi: a. belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; b. berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan c. berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Bahasa sebagaimana terdiri atas: a. memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; b. mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan c. keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita (Fazrin et al., 2017).

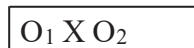
Perkembangan kognitif pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang selama ini sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada rutinitas keseharian saat antri untuk mencuci tangan dan saat makan bekal bersama. Namun yang menjadi persoalan pada aspek Perkembangan kognitif yaitu menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri masih kurang sempurna. Sehubungan dengan hal tersebut Perkembangan kognitif pada 19 anak melalui kegiatan pembelajaran tradisional dan menggunakan media yang monoton pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang masih kurang, hal ini terlihat pada observasi pra penelitian ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan bagaimana menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri, sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang tersebut, peneliti ingin menerapkan alat permainan edukatif gambar binatang sebagai solusi agar Perkembangan kognitif meningkat.

Penerapan alat permainan edukatif gambar binatang sebagai diharapkan dapat meningkatkan Perkembangan kognitif anak. Terkait dengan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang dihadapi maka diadakannya penelitian dengan judul “Penerapan alat permainan edukatif gambar binatang untuk meningkatkan Perkembangan kognitif pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis komparatif (Sudaryo et al., 2019) dan eksperimental. (Hermawan & Yusran, 2018). penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi dengan *time series design* dengan desain *nonequivalent control group design, static group design atau time series design* (Pratisti & Yuwono, 2018). Dalam penelitian ini penulis memilih *time series design*.

Penelitian dengan desain ini ditandai oleh pengukuran yang dilakukan berulang terhadap variabel dependen. Pengukuran berulang dapat dilakukan pada *pre-test* maupun *post-test*. (Pratisti & Yuwono, 2018). Bentuk *pre-eksperimen design* yang digunakan oleh peneliti adalah bentuk *one-group Pre-Test-Post-Test design* dalam hal ini peneliti melakukan pretest, kemudian perlakuan, dan akhirnya posttest dalam desain pretest-posttest satu kelompok (Mertens, 2005). Desain ini direpresentasikan sebagai berikut:

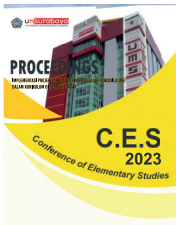


Gambar 1. Desain eksperimen kuasi *time series one-group Pre-Test-Post-Test* (Julia et al., 2018)

Keterangan

- O¹ : Skor *Pre-Test*
(Sebelum penerapan permainan tradisional sunda manda)
- X : Perlakuan
- O² : Skor *Post-Test*
(setelah penerapan permainan tradisional sunda manda)

Penelitian ini dilakukan di RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang dengan alamat Desa Plosokerep Kecamatan Sumobito Kabupaten Jombang. Ruang lingkup penelitian ini adalah RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun



pelajaran 2020/2021, lama penelitian 3 bulan. Pada penelitian ini obyeknya adalah pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang sebanyak 19 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Cluster random sampling (sampel acak cluster). Pengambilan sampel acak cluster melibatkan pengambilan sampel acak dari kelompok atau cluster yang ada (Mertler, 2019). Pada penelitian ini sampel yang dipilih adalah pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang sebanyak 19 anak.

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui data sekunder. (Pitalis Mawardi B, 2019). Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: a. Tes, yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya (Nasrudin, 2019). Tes wawancara adalah sebuah tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang peserta tes yang tidak diperoleh dari tahapan pengumpulan data sebelumnya, atau digunakan untuk menguji kembali data tentang peserta tes yang telah diperoleh (Umbara et al., 2018). Tes yang digunakan untuk pengukuran awal (*pretest*) maupun pengukuran akhir (*posttest*) menggunakan tes keterampilan dikombinasi dengan tes wawancara melalui media WhatsApp.

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan statistik (Anshori, 2019). Data yang diperoleh dari penelitian ini dilanjutkan dengan menganalisis data kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan statistik parametrik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Analisis Varians Dua Arah (*Two Ways Anava*) yaitu pengujian ANOVA yang didasarkan pada pengamatan dua kriteria. Setiap kriteria dalam pengujian ANOVA mempunyai level. Tujuan dan pengujian ANOVA dua arah ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan berbagai kriteria yang diuji terhadap hasil yang diinginkan (Himawanto, 2017).

Analysis of variance (ANOVA) memiliki uji prasyarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu agar uji Analysis of variance (ANOVA) dapat dilakukan, yaitu uji homogenitas dan uji normalitas (Riyanto & Hatmawan, 2020) dengan menggunakan SPSS Versi 26 dapat dilihat pada *test Levene's test of Equality of Error variance* yang ditentukan dengan nilai sig.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu Independent Sample t-test. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data

1 Data Hasil Kegiatan Awal

Hasil kegiatan pembelajaran awal yaitu tentang Penerapan alat permainan edukatif gambar binatang untuk meningkatkan Perkembangan kognitif pada kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang. Pembelajaran ini dilaksanakan hari Selasa, Rabu dan Kamis tanggal 14, 15 dan 16 Juli 2020. Setelah kegiatan pembelajaran, guru melakukan tes berupa kegiatan 1) menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan 2) menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri. Adapun hasil tes disajikan penulis pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil tes awal (pre-test) menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dalam kegiatan alat permainan edukatif gambar binatang

| No | Nama Anak | Penilaian Kemampuan anak | | | | Ket |
|----|------------------------------------|--------------------------|--------|-------------|------------------|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Achmad Hidayatulloh | | | ★ ★ ★ | | |
| 2 | Al- Ghifari Ibnu Rahmadani | | | | ★ ★ ★ ★ | |
| 3 | Arsy Ramadhan Murtanto | | ★ ★ | | | |
| 4 | Bima Agusti Dharma | | ★ ★ | | | |
| 5 | Bobby Mustajab Aziz | | | | ★ ★ ★ ★ | |
| 6 | Gabriel Maulana Al Qisti | | | ★ ★ ★ | | |
| 7 | Gibran Ahmad Hamizan | | ★ ★ | | | |
| 8 | M. Tsaqif Faruqil Hidayah | | ★ ★ | | | |
| 9 | Muhammad Rizki Romadhoni | | | ★ ★ ★ | | |
| 10 | Rizki Maulana Manadhani | | ★ ★ | | | |
| 11 | Rizki Maulana | | ★ ★ | | | |
| 12 | Adinda Putri Triya Arisman Ningrum | | | ★ ★ ★ | | |
| 13 | Almira Callista Alamsyah | | ★ ★ | | | |
| 14 | Aqilah Eka Dwi Safitri | | | ★ ★ ★ | | |
| 15 | Dewi Reza Marabela | ★ | | | | |
| 16 | Laila Nuris Syakila | ★ | | | | |

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|--------------|
| 17 | Naura Hasna Anidha | | ★ ★ | | | |
| 18 | Revina Meisya Putri | | | ★ ★ ★ | | |
| 19 | Mochammad Nafis Al Amrulloh | | ★ ★ | | | |
| | Jumlah | 2 ana k | 9 ana k | 6 ana k | 2 ana k | 10 0 % |
| | Prosentase | 10, 53 % | 47, 37 % | 31, 58 % | 10, 53 % | |

Keterangan:

- 1) Anak belum mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri (Anak belum berkembang [BB])
- 2) Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dengan banyak bantuan guru (Anak mulai berkembang [MB])
- 3) Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dengan sedikit bantuan guru (Anak berkembang sesuai harapan [BSH])
- 4) Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri tanpa bantuan guru (Anak berkembang sangat baik [BSB])

Dari tabel diatas diketahui bahwa Anak belum mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri sebanyak 2 anak atau (10,5%), Anak mampu menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dengan banyak bantuan guru sebanyak 9 anak atau (47,3%), Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dengan sedikit bantuan guru sebanyak 6 anak atau (31,5%), Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri tanpa bantuan guru sebanyak 2 anak atau (10,5%).



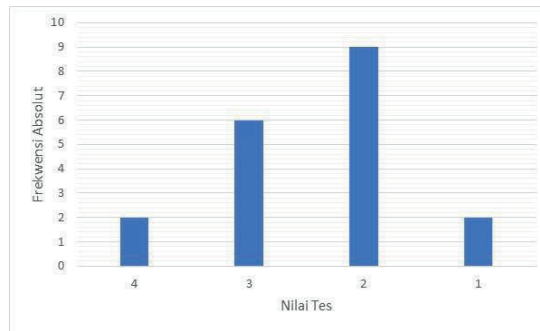
Gambar 2 Hasil tes awal (pre-test) menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dalam kegiatan alat permainan edukatif gambar binatang

Berdasarkan hasil tes awal (Pre-test) tersebut diketahui distribusi frekwensinya sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekwensi Hasil tes awal (pre-test) menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dalam kegiatan alat permainan edukatif gambar binatang

| No. | Interval Nilai Tes | Frekwensi Absolut | Frekwensi Relatif (%) |
|-----|--------------------|-------------------|-----------------------|
| 1 | 4 | 2 | 10,53 |
| 2 | 3 | 6 | 31,58 |
| 3 | 2 | 9 | 47,37 |
| 4 | 1 | 2 | 10,53 |

| | | | |
|-----------------|--|-------|-----|
| Jumlah | | 19 | 100 |
| Rata-rata (X) | | 2,4 | |
| Standar Deviasi | | 7,021 | |



Gambar 3 Histogram Hasil tes awal (pre-test) menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dalam kegiatan alat permainan edukatif gambar binatang

2. Data Hasil Kegiatan Akhir

Hasil kegiatan pembelajaran akhir yaitu tentang Penerapan alat permainan edukatif gambar binatang untuk meningkatkan Perkembangan kognitif pada kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang. Pembelajaran ini dilaksanakan hari Selasa, Rabu dan Kamis tanggal 28, 29 dan 30 Juli 2020. Setelah kegiatan pembelajaran, guru melakukan tes berupa kegiatan 1) menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan 2) menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri. Adapun hasil tes disajikan penulis pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Hasil tes akhir (post-test) menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dalam kegiatan alat permainan edukatif gambar binatang

| No | Nama Anak | Penilaian Kemampuan anak | | | | Ket |
|----|----------------------------|--------------------------|---|-------------|------------------|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Achmad Hidayatulloh | | | ★ ★ ★ | | |
| 2 | A1- Ghifari Ibnu Rahmadani | | | | ★ ★ ★ ★ | |
| 3 | Arsy Ramadhan Murtanto | | | ★ ★ | | |

| | | | | | | |
|---|---------------------|--|--------|---|------------------|--|
| | | | | ★ | | |
| 4 | Bima Agusti Dharma | | ★ ★ | | | |
| 5 | Bobby Mustajab Aziz | | | | ★ ★ ★ ★ | |

| | | | | | | |
|----|------------------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|--------------|
| 6 | Gabriel Maulana Al Qisti | | | ★ ★ ★ | | |
| 7 | Gibran Ahmad Hamizan | | ★ ★ | | | |
| 8 | M. Tsaqif Faruqil Hidayah | | ★ ★ | | | |
| 9 | Muhammad Rizki Romadhoni | | | ★ ★ ★ | | |
| 10 | Rizki Maulana Manadhani | | ★ ★ | | | |
| 11 | Rizki Maulana | | ★ ★ | | | |
| 12 | Adinda Putri Triya Arisman Ningrum | | | ★ ★ ★ | | |
| 13 | Almira Callista Alamsyah | | ★ ★ | | | |
| 14 | Aqilah Eka Dwi Safitri | | | ★ ★ ★ | | |
| 15 | Dewi Reza Marabela | ★ | | | | |
| 16 | Laila Nuris Syakila | ★ | | | | |
| 17 | Naura Hasna Anidha | | ★ ★ | | | |
| 18 | Revina Meisya Putri | | | ★ ★ ★ | | |
| 19 | Mochammad Nafis Al Amrulloh | | ★ ★ | | | |
| | Jumlah | 2 ana k | 8 ana k | 7 ana k | 2 ana k | 10 0 % |
| | Prosentase | 10, 53 % | 42, 11 % | 36, 84 % | 10, 53 % | |

Keterangan:

- 1) Anak belum mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri (Anak belum berkembang [BB])
- 2) Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dengan banyak bantuan guru (Anak mulai berkembang [MB])

- 3) Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dengan sedikit bantuan guru (Anak berkembang sesuai harapan [BSH])
- 4) Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri tanpa bantuan guru (Anak berkembang sangat baik [BSB])

Dari tabel diatas diketahui bahwa Anak belum mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri sebanyak 2 anak atau (10,5%), Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dengan banyak bantuan guru sebanyak 8 anak atau (42,1%), Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dengan sedikit bantuan guru sebanyak 7 anak atau (36,8%), Anak mampu melakukan kegiatan menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri tanpa bantuan guru sebanyak 2 anak atau (10,5%).



Gambar 4 Hasil tes akhir (post-test) menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dalam kegiatan alat permainan edukatif gambar binatang

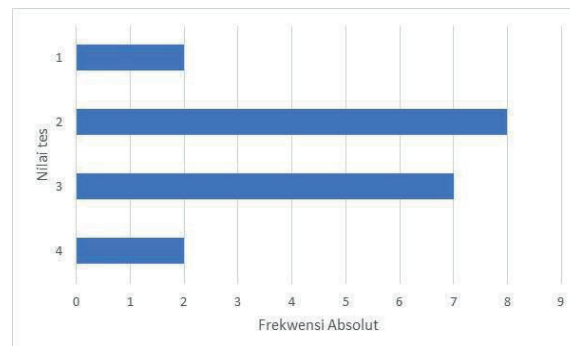
Berdasarkan hasil tes akhir (Pre- test) tersebut diketahui distribusi frekwensinya sebagai berikut:

Tabel 4 Distribusi Frekwensi Hasil tes akhir (post-test) menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dalam kegiatan alat permainan edukatif gambar binatang

| No. | Interval Nilai Tes | Frekwensi Absolut | Frekwensi Relatif (%) |
|-----------------|--------------------|-------------------|-----------------------|
| 1 | 4 | 2 | 10,53 |
| 2 | 3 | 7 | 36,84 |
| 3 | 2 | 8 | 42,11 |
| 4 | 1 | 2 | 10,53 |
| Jumlah | | 19 | 100 |
| Rata-rata (X) | | 2,5 | |
| Standar Deviasi | | 6,950 | |

Tabel 5 Data Hasil tes Awal (pre-test) dan tes akhir (post-test)

| No | Nama | pre-test | post-test |
|----|------------------------------------|----------|-----------|
| 1 | Achmad Hidayatulloh | 3 | 3 |
| 2 | Al - Ghifari Ibnu Rahmadani | 4 | 4 |
| 3 | Arsy Ramadhan Murtanto | 2 | 3 |
| 4 | Bima Agusti Dharma | 2 | 2 |
| 5 | Bobby Mustajab Aziz | 4 | 4 |
| 6 | Gabriel Maulana AlQisti | 3 | 3 |
| 7 | Gibran Ahmad Hamizan | 2 | 2 |
| 8 | M. Tsaqif Faruqil Hidayah | 2 | 2 |
| 9 | Muhammad Rizki Romadhoni | 3 | 3 |
| 10 | Rizki Maulana Manadhani | 2 | 2 |
| 11 | Rizki Maulana | 2 | 2 |
| 12 | Adinda Putri Triya Arisman Ningrum | 3 | 3 |
| 13 | Almira Callista Alamsyah | 2 | 2 |
| 14 | Aqilah Eka Dwi Safitri | 3 | 3 |
| 15 | Dewi Reza Marabela | 1 | 1 |
| 16 | Laila Nuris Syakila | 1 | 1 |
| 17 | Naura Hasna Anidha | 2 | 2 |
| 18 | Revina Meisya Putri | 3 | 3 |
| 19 | Mochammad Nafis Al Amrulloh | 2 | 2 |



Gambar 5 Histogram Hasil tes akhir (post-test) menyebutkan gambar binatang yang ada dalam buku dan menghitung banyak noda hitam pada gambar binatang sebelah kanan dan kiri dalam kegiatan alat permainan edukatif gambar binatang

Analisis Data

Data Pre-test dan Post-Test

Data Hasil tes Awal (pre-test) dan Tes setelah perlakuan (post-test) pada kegiatan: Penerapan alat permainan edukatif gambar binatang untuk meningkatkan Perkembangan kognitif pada kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang.

Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam sebuah data mempunyai distribusi normal atau tidak, dalam analisis statistic parametrik, data berdistribusi normal adalah suatu keharusan sekaligus merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka distribusi dikatakan tidak normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 26.0 yaitu uji Shapiro Wilk. Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Uji normalitas data pre- test dan post-test

| | | Tests of Normality | | | | | |
|-------|-----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Kelompok | Statistic | d | Sig. | Statistic | d | Sig. |
| Hasil | pre-test | ,271 | 19 | ,001 | ,873 | 19 | ,016 |
| tes | post-test | ,240 | 19 | ,005 | ,882 | 19 | ,023 |

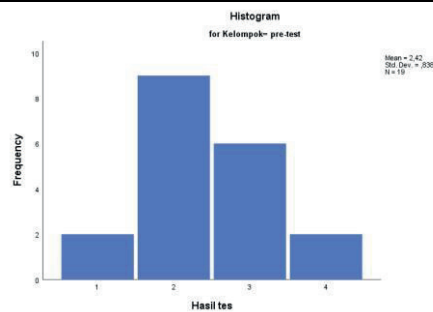
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai df (derajat kebebasan) untuk kelompok perlakuan pre-test adalah 19 anak dan untuk kelompok perlakuan post-test adalah 19 anak. Maka itu artinya jumlah sampel data untuk masing-masing kelompok kurang dari 50. Sehingga penggunaan teknik shapiro wilk untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat. jika nilai df lebih dari 50, maka pengambilan keputusan normalitas dilakukan berdasarkan hasil yang terdapat pada tabel Kolmogorov-Smirnov.

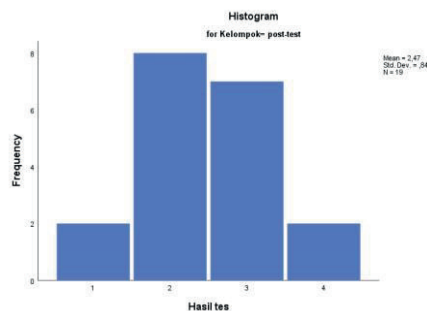
Berdasarkan hasil uji shapiro wilk dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Diketahui nilai Sig. untuk kelompok perlakuan pre-test sebesar 0,016. Karena nilai Sig. untuk kelompok perlakuan pre-test lebih besar dari 0,005, atau ($0,017 > 0,005$), maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro wilk di atas, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji normalitas shapiro-wick berdistribusi normal, maka uji statistik parametrik dapat digunakan.
- 2) Diketahui nilai Sig. untuk kelompok perlakuan post-test sebesar 0,023. Karena nilai Sig. untuk kelompok perlakuan post-test lebih besar dari 0,005, atau ($0,024 > 0,005$), maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro wilk di atas, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji normalitas shapiro-wick berdistribusi normal.

Adapun grafik histogram masing-masing dari pre-test dan post- test adalah adalah



Gambar 6 Grafik Histogram hasil pre-test



Gambar 7 Grafik Histogram hasil post-test

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah data hasil pre-test dan post-test dari kelompok perlakuan homogen atau tidak. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka distribusi dikatakan tidak homogen.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas data pre-test dan post-test

| | | Levene | df1 | df2 | Sig. |
|-----------|--------------------------------------|-----------|-----|--------|------|
| | | Statistic | | | |
| Hasil tes | Based on Mean | ,006 | 1 | 36 | ,937 |
| | Based on Median | ,057 | 1 | 36 | ,812 |
| | Based on Median and with adjusted df | ,057 | 1 | 35,987 | ,812 |
| | Based on trimmed mean | ,008 | 1 | 36 | ,930 |

Uji Hipotesis

1. Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang dirumuskan sebelumnya adalah: Terdapat Perbedaan Perkembangan kognitif anak yang diajar sebelum menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang dan setelah menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians sehingga mendapatkan hasil data yang berdistribusi normal dan mendapatkan variansvarians yang homogen. Selanjutnya melakukan uji statistik t (t-test). Dibawah ini akan dipaparkan data-data dari uji statistik t: Berdasarkan output di atas, ketahu nilai Sig. Based on Mean untuk kegiatan Penerapan alat permainan edukatif gambar binatang untuk pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat

**Tabel 8 Hasil Uji Statistik t
 Independent Samples Test**

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|---|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|-------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| H | Equal variances assumed | ,066 | ,937 | -,119 | 36 | ,848 | -,053 | ,272 | -,605 | ,500 |
| | Equal variances not assumed | | | -,119 | 35,999 | ,848 | -,053 | ,272 | -,605 | ,500 |

Berdasarkan output perhitungan Independent sample test diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar 0,937 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ($0,937 > 0,005$) maka dapat diartikan bahwa varians data antara pre-test dan post-test adalah homogen. Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel Equal variances assumed.

Berdasarkan tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,847 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ($0,847 > 0,005$) maka sebagaimana dasar disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat Perbedaan Perkembangan kognitif anak yang diajar sebelum menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang dan setelah menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang.

2. Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yang dirumuskan sebelumnya adalah: Terdapat Interaksi alat permainan edukatif gambar binatang terhadap Perkembangan kognitif pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang.

Adapun hasil uji interaksi menggunakan korelasi parsial dengan nilai Significance (2-tailed) person correlation, dan hasilnya sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 9 Tabel out-put Korelasi Parsial antara pre-test dengan post-test
Correlations

| | | pre_test | post_test |
|-----------|---------------------|----------|-----------|
| pre test | Pearson Correlation | 1 | ,963** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,000 |
| | N | 19 | 19 |
| post test | Pearson Correlation | ,963** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | |
| | N | 19 | 19 |

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2- tailed).

Tabel output korelasi antara pre- test dan post-test menunjukkan nilai korelasi atau hubungan yang kuat sekali dan signifikan. Dari output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlations) sebesar 0,963 (positif) dan nilai Significance (2-tailed) diatas nilai signifikansi 0,005 yang artinya signifikan atau ($0,001 < 0,005$), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang kuat sekali (positif) dan signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat Interaksi alat permainan edukatif gambar binatang terhadap Perkembangan kognitif pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang.

Pembahasan

1. Perbedaan Perkembangan kognitif anak yang diajar sebelum menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang dan setelah menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang

Berdasarkan output perhitungan Independent sample test diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar 0,937 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ($0,937 > 0,005$) maka dapat diartikan bahwa varians data antara pre-test dan post-test adalah homogen. Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel Equal variances assumed. Berdasarkan tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,847 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ($0,847 > 0,005$) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat Perbedaan Perkembangan kognitif anak yang diajar sebelum menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang dan setelah menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang.

Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner. Gardner dalam Munandar (2000), mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Lebih lanjut Gardner mengajukan konsep pluralistik dari inteligensi dan membedakannya kepada delapan jenis inteligensi. Dalam kehidupan sehari-hari, inteligensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah inteligensi yaitu inteligensi linguistik, logis, spasial, musik, kinestetik, intrapribadi dan antarpribadi, dan naturalistik (Susanto, 2011).

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini adalah kegiatan bermain. Meskipun kegiatan bermain dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain, seperti boneka, mobil- mobilan, dan lain-lain yang dijual di toko

mainan. Ada pula yang disiapkan sendiri dari ahan disekitar lingkungan anak, seperti mainan dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih popuer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya (Yasbiati & Gandana, 2018).

Kognitif adalah kemampuan berfikir dan memberi rasional, termasuk proses mengingat, menilai, orientasi, persepsi dan memperhatikan (Keliat,1995). Tingkat fungsi kognitif dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Fungsi kognitif menunjukkan proses menerima, mengorganisasikan dan menginterpestasikan sensor stimulus untuk berfikir dan menyelesaikan masalah. Proses mental memberikan kontribusi pada fungsi kognitif yang meliputi perhatian memori, dan kecerdasan. Gangguan pada aspek- aspek dari fungsi kognitif dapat mengganggu dalam berfikir logis dan menghambat kemandirian dalam melaksanakan aktifitas sehari-hari (Ekasari et al., 2019).

Pemberian stimulus pendidikan formal untuk anak prasekolah dapat diberikan dengan pemberian kualitas pendidikan anak usia dini yang sesuai standart berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015) dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2014) terdiri dari:

1. Standari tingkat pencapaian perkembangan anak.

Kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek perkembangan dari nilai aspek nilai agama, moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial- emosional serta seni. Sedangkan pertumbuhan dapat menggunakan dalam pengukuran berat badan, tinggi badan dan lingkaran kepala, kartu menuju sehat.

2. Standart isi

Lingkup materi dan kompetensi menuju tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan tingkat usia anak. Lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain. Fisik-motorik sebagaimana meliputi: a. motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan; b. motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan c. kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

Kognitif sebagaimana dimaksud meliputi: a. belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; b. berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan c. berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. Bahasa sebagaimana terdiri atas: a. memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; b. mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan c. keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita (Fazrin et al., 2017).

2. Interaksi alat permainan edukatif gambar binatang terhadap Perkembangan kognitif pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang.

Berdasarkan Tabel output korelasi antara pre-test dan post-test menunjukkan nilai korelasi atau hubungan yang kuat sekali dan signifikan. Dari output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlations) sebesar 0,963 (positif) dan nilai Significance (2-tailed) diatas nilai signifikansi 0,005 yang artinya signifikan atau ($0,001 < 0,005$), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang kuat sekali (positif) dan signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat Interaksi alat permainan edukatif gambar binatang terhadap Perkembangan kognitif pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang.

Alat Permainan adalah segala jenis alat yang digunakan dalam rangka memenuhi kebutuhan naluri bermain (Yasbiati & Gandana, 2018) dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya (Sudono, 2000). Sedangkan Alat Permainan Edukatif (APE) menurut Mayke Sugianto, T. 1995 dalam (Yasbiati & Gandana, 2018) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai- nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak (Walujo & Listyowati, 2016).

Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak-anak usia dini dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi Alat Permainan Edukatif (APE) di atas, Direktorat PADU, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Zaman, 2006).

Apabila kita menelaah pengertian tersebut, tampak rumusannya tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian sebelumnya. Kedua pengertian tersebut menggarisbawahi bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut (Zaman, 2006). Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Terdapat Perbedaan Perkembangan kognitif anak yang diajar sebelum menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang dan setelah menggunakan alat permainan edukatif gambar binatang pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang
2. Terdapat Interaksi alat permainan edukatif gambar binatang terhadap Perkembangan kognitif pada Kelompok A RA Miftahul Ulum Plosokerep Sumobito Jombang.

Saran

1. APE hendaknya dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya penggunaan cat, yang digunakan tidak beracun (nontoxic) dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul

agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak.

2. Secara khusus alat permainan edukatif wajib ditujukan untuk anak usia dini. Maksudnya, dari segi ukuran, bentuk, dan warna yang diterapkan pada alat permainan edukatif harus dekat dan mudah dijangkau oleh anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Anshori, M. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi I*. Airlangga University Press.
- Daulay, H. P. (2019). *Pendidikan Islam di Indonesia: Historis dan Eksistensinya*. Kencana.
- Ekasari, M. F., Riasmini, N. M., & Hartini, T. (2019). *Meningkatkan Kualitas Hidup Lansia Konsep dan Berbagai Intervensi*. WINEKA MEDIA.
- Fadlillah, M. P. I. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenada Media.
- Fazrin, I., Saputro, H., Chusnatayaini, A., & Ningrum, N. A. (2017). *Mengembangkan Intelegensi Quotient (IQ) pada anak prasekolah dengan stimulasi keluarga dan pendidikan anak usia dini*. Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES).
- Hermawan, A., & Yusran, H. L. (2018). *Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*. Kencana.
- Himawanto, Y. N. H. W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Deepublish.
- Julia, J., Isrok'atun, I., & Safari, I. (2018). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT" dan Pelatihan "Berpikir Suprarasional."* UPI Sumedang Press.
- Kustiawan, U. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Mertens, D. M. (2005). *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating Diversity with Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods*. SAGE Publications.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing.
- Ndari, S. S., & Chandrawaty. (2019). *Telaah Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. EDU PUBLISHER.
- Pitalis Mawardi B, S. P. M. P. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah, dan Best Practice: Suatu Panduan Praktis Bagi Guru dan Kepala Sekolah*. Ayra Luna.
- Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi Eksperimen: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Muhammadiyah University Press.
- Qurtubi, A. (2020). *Perbandingan Pendidikan*. Jakad Media Publishing.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish.
- Rosramadhana, R., Febriansyah, A., Mairani, E., Prastika, M., Ningrum, D. K., Kasmawati, K., Aziza, N., Manalu, P., Hapsari, G. J., & Husna, I. U. (2020). *MENULIS ETNOGRAFI*.

Belajar Menulis Tentang Kehidupan Sosial Budaya Berbagai Etnis. Yayasan Kita Menulis.

Sudaryo, Y., Sofiaty, N. A., Medidjati, R. A., & Hadiana, A. (2019). *Metode Penelitian Survei Online dengan Google Forms.* Penerbit Andi.

Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini.* Grasindo.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya.* Kencana.

Tina Dahlan, M. P. P., Renggana, R., & Kata, R. (2010). *Games Sains Kreatif & Menyenangkan.* Ruang Kata.

Ulfah, S. M., & Mirnawati, S. P. M. P. (2018). *BUKU SAKU GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.* Penerbit Aksara TIMUR.

Umbara, R. P., Wahyu, T. R. B., & Estrada, O. (2018). *Panduan Resmi Tes BUMN CAT/PBT.* BintangWahyu.

Walujo, D. A., & Listyowati, A. (2016). *Kompendium PAUD: Memahami PAUD Secara Singkat.* Kencana.

Yasbiati, M. P., & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar).* Kestagria Siliwangi Publisher.

Zaman, B. (2006). Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Makalah Disajikan Dalam Kegiatan Seminar Dan Pelatihan Guru-Guru Taman Kanak-Kanak (TK) 3 - 13 Desember 2006.*