

JPPPAUD Nov 2018 ISSN:
VOLUME 5 NOMOR 2 HALAMAN 81- 160 2355-830X



JURUSAN PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA



JPPPAUD Nov 2018 ISSN:
VOLUME 5 NOMOR 2 HALAMAN 81- 160 2355-830X



JURUSAN PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA



**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(JPPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 5 Nomor 2, November 2018

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan
kajian tentang Pendidikan Anak Usia Dini

- Penanggung Jawab : Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd.
- Redaktur : Atin Fatimah, M.Pd.
- Penyunting : 1. Dr. Cucu Atikah, M.Pd.
2. Ratih Kusumawardani, M.Pd.
3. Laily Rosidah, M.Pd.
4. Kristiana Maryani, M.Pd.
5. Rr. Dina Kusuma Wardhani, M.Pd.
- Desain Grafis : Dr. Luluk Asmawati, M.Pd.
Sekretariat : 1. Dr. Siti Khosiah, M.Pd.
2. Tri Sayekti, M.Pd.
3. Fahmi, M.Pd.
- Mitra bebestari : 1. Yuli Kurniawati Sugiyono Pranoto, S.Psi., M.A., Ph.D.
(Universitas Negeri Semarang)
2. Dr. Pupung Puspa Ardini, M.Pd.
(Universitas Negeri Gorontalo)

**Alamat Penyunting dan Tata Usaha
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP UNTIRTA**

Jl. Raya Jakarta KM. 4 Pakupatan Serang
Telepon (0254)280330 Fax (0254) 281254
Email: jpp.paud@untirta.ac.id

KETENTUAN PENULISAN JPPPAUD FKIP UNTIRTA

1. Naskah belum pernah dimuat atau dipublikasikan di jurnal cetak atau online manapun.
2. Naskah diketik menggunakan huruf TNR (Times New Roman) ukuran font 12 pt, spasi 1,5, kertas A4 dengan batas tepi 2cm untuk setiap tepi dan naskah yang dikirim 10 s.d. 15 halaman.
3. Naskah *softcopy* dikirim melalui email: **jpp.paud@untirta.ac.id** dan naskah *hardcopy* dikirim ke Sekretariat Jurusan PAUD FKIP Untirta.
4. Naskah yang diterima akan melalui proses peninjauan (*review*) oleh Tim *Reviewer* ahli sebidang. Jika diperlukan, naskah akan melalui proses revisi. Redaksi berwenang untuk menerima, menolak, dan menyarankan kepada penulis untuk melakukan perbaikan naskah.
5. Naskah yang dikirim meliputi tulisan tentang kebijakan, penelitian, pemikiran, kajian, analisis, dan *review*/teori/konsep/metodologi, resensi buku baru dan informasi lain yang secara substansi berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini.
6. Setiap tulisan harus disertai: (a) Abstrak, (b) kata kunci, (c) identitas pengarang tanpa gelar akademik, (d) pendahuluan: latar belakang, masalah penelitian, tujuan penelitian, (e) kajian teoritik, (f) metode penelitian, (g) hasil penelitian, (h) pembahasan, (i) kesimpulan, (j) saran, dan (k) daftar pustaka.
7. Struktur hasil penelitian dengan sistematika persentase:
 - a. Judul idealnya tidak melebihi 12 kata yang menggunakan Bahasa Indonesia, 10 kata yang menggunakan Bahasa Inggris.
 - b. Identitas penulis (baris pertama: nama tanpa gelar. Baris kedua: Prodi/Jurusan/Instansi. Baris ketiga: alamat email dan nomor HP.
 - c. Abstrak dibuat dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Ditulis secara gamblang, utuh, dan lengkap menggambarkan esensi isi keseluruhan tulisan dan dibuat dalam satu paragraf.
 - d. Kata kunci dipilih secara cermat sehingga mampu mencerminkan konsep yang dikandung artikel terkait untuk membantu peningkatan keteraksesan artikel yang bersangkutan.
 - e. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian).
 - f. Kajian teoritik dan penelitian relevan 15% (teori sesuai variabel, dan hasil penelitian relevan).
 - g. Metodologi Penelitian 10% (Rancangan Model, Sampel/Subjek Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data).
 - h. Simpulan dan Saran 15%.
 - i. Daftar Pustaka 5%.

8. Naskah artikel pemikiran, kebijakan, analisis dengan sistematika persentase:
 - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
 - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
 - c. Kajian Teoritik dan Pembahasan 60% (teori sesuai variabel, pembahasan).
 - d. Simpulan dan Saran 20%.
 - e. Daftar Pustaka 10%.
9. Naskah resensi buku dengan sistematika persentase:
 - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
 - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
 - c. Isi dan Pembahasan 70% (Menginformasikan bagian-bagian penting dari buku yang dirensi, kelebihan dan kelemahan buku, membandingkan teori/konsep yang ada dalam buku tersebut dengan teori/konsep dari sumber-sumber lain).
 - d. Simpulan dan Rekomendasi 10%.
 - e. Daftar Pustaka 10%.
10. Tabel/gambar/grafik diberi nomor urut sesuai dengan pemunculannya.
11. Isi tulisan sepenuhnya tanggung jawab penulis.
12. Naskah dicetak dalam format warna hitam putih.

**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
(JPPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 5 Nomor 2, November 2018

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan
kajian tentang Pendidikan Anak Usia Dini

DAFTAR ISI

- 81** HUBUNGAN *REWARD* ORANG TUA DENGAN SIKAP PERCAYA DIRI ANAK (Penelitian Kuantitatif Korelasional pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Tirtayasa Serang-Banten)
Bitu Febriyanti Fazrin, Isti Rusdiyani, dan Siti Khosiah
- 91** POLA ASUH ORANG TUA TUNGGAL DENGAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 4-5 TAHUN (Penelitian Kualitatif di Desa Tirem Kecamatan Lebak Wangi Kabupaten Serang Banten)
Elen Anne, Luluk Asmawati, dan Fahmi
- 103** PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK BERBAHASA JAWA BABASAN BANTEN BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN (Pengembangan Model di PAUD Taman Yuniur, Kota Cilegon, Banten)
Fajri Falah
- 113** PENGARUH METODE PEMBIASAAN TERHADAP PEMBENTUKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA 4-5 TAHUN (Penelitian Ex-post Facto di KB-TKIT Raudhatul Jannah Cilegon Banten)
Jamilatus Surifah, Laily Rosidah, dan Fahmi

- 125** PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN
Novita Yulistari, Atin Fatimah, dan Tri Sayekti
- 135** PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5 - 6 TAHUN (Penelitian Eksperimen di TK Al - Khairiyah Cilegon - Banten)
Pranindya Anisa, Ratih Kusumawardani, dan Kristiana Maryani
- 143** MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN PERAN
Tuti Farida dan Laily Rosidah
- 155** MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN BOLA BESAR DI TK ISLAM NUSANTARA
Ut Avi Rustiani

PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MAZE* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Novita Yulistari

novitayulistari@gmail.com

Atin Fatimah, M.Pd

fatimah.79@untirta.ac.id

Tri Sayekti, M.Pd

tri_sayekti@untirta.ac.id

ABSTRACT

Cognitive ability is part of the brain thinking process in receiving and processing the information received so that children are able to remember, understand and apply all of their knowledge in solving simple problems. This research is conducted in A group of kindergarten of Islam Tirtayasa Serang - Banten. The method that used in this research is Quasi-experimental with nonequivalent control group design. Sample in this research is 28 students. The researcher takes A1 group that consist of 14 students as an experiment class and A2 group that consist of 14 students as a control class. The instrument that used in this research is observe orientation of data analysis using spss 22 program. The result of the research indicates that the average of cognitive skill of control class in pre-test is 22,57. Beside, the experiment class is 23,92 and The average of students' cognitive skill in control class are increased in post-test in the amount of 2,00 % and the average of students' cognitive skill in experiment class are increased in post-test in the amount of 6,79%. It shows that there is the effect of using maze as educative games tools toward students cognitive skill in the age 4-5 years and the influence is 2.72%. so it can be concluded that maze as the educational game can influence the cognitive abilities of children aged 4-5 years in kindergarten Islam tirtayasa city Serang-Banten

Keyword: game maze, cognitive, children 4-5 years.

ABSTRAK

Kemampuan kognitif merupakan bagian dari proses berfikir otak dalam menerima dan mengolah informasi yang diterima sehingga anak mampu untuk mengingat, memahami dan menerapkan segala pengetahuannya dalam memecahkan masalah sederhana untuk dapat menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Penelitian dilakukan dikelompok A TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* dengan sampel 28 anak. Kelompok A1 dengan sampel 14 anak sebagai kelas eksperimen dan kelompok A2 dengan sampel 14 anak sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman observasi dengan analisis data menggunakan program *SPSS 22*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kognitif anak kelas kontrol saat *pre-test* sebesar 22,57 sementara kelas eksperimen sebesar 23,92 dan rata-rata kemampuan kognitif anak pada kelas kontrol meningkat saat *post-test* sebesar 2,00% dan rata-rata kemampuan kognitif anak pada kelas eksperimen meningkat saat *post-test* sebesar 6,79%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* terhadap kemampuan kognitif anak usai 4-5 tahun dan pengaruh besarnya 2,72%. Maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *maze* dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten

Kata kunci: alat permainan edukatif *maze*, kognitif, anak usia 4-5 tahun

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak TK pada hakikatnya adalah pendidikan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada dimensi perkembangan anak yang meliputi perkembangan kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, agama moral juga seni secara terprogram, untuk itu dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran harus disesuaikan dengan aspek perkembangan yang satu dengan aspek perkembangan yang lainnya. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi adalah kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di TK. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal segala kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Susanto, 2011:47).

Mengacu pada pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di taman kanak-kanak, Permendiknas nomor 146 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Tingkat menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan dapat dicapai anak ke-

lompok A (usia 4-5 tahun) ialah melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasang benda dengan pasangannya, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran (misal: besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis berat-ringan, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terpanjang, terkecil-terbesar, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan, melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan tinggi-rendah melalui kegiatan membandingkan.

Pada proses pembelajaran TK Islam Tirtayasa Kota Serang sudah melakukan kegiatan yang dimaksud dengan mengimplementasikan salah satu aktifitas pembelajaran yang menuntut anak untuk melakukan salah satu kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan.

Aktifitas bermain diselenggarakan dengan cara meronce, guru menyiapkan media seperti manik-manik kemudian anak dituntut untuk memasukan dan mengelompokkan manik-manik tersebut kedalam benang dengan berbagai bentuk, ukuran dan warna. Namun pada kenyataannya,

anak masih kesulitan dalam mengelompokkan bentuk, ukuran dan warna dengan baik serta masih harus diberikan arahan dari guru.

Selain kegiatan pembelajaran, alat permainan edukatif di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten juga sangat terbatas terlihat hanya ada beberapa alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga dalam mengembangkan kemampuan kognitif guru kurang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, untuk menstimulasi kemampuan kognitif guru jarang menggunakan alat permainan edukatif misalnya untuk menjiplak bentuk hanya ada pola dari kertas, pensil, buku tulis, dan *crayon* sehingga kemampuan kognitif anak kurang terstimulasi

Dengan melihat kemungkinan dari pembelajaran yang terjadi maka peneliti akan menggunakan alat permainan edukatif yang berbeda untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam menstimulasi kemampuan kognitif adalah alat permainan edukatif *Maze*.

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *Maze* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten. Manfaat dari penelitian ini yaitu menambah khazanah pengetahuan ilmiah khususnya terkait kemampuan kognitif anak usia dini, secara praktiknya juga bermanfaat bagi guru untuk mem-

berikan wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* terhadap kemampuan kognitif anak.

Kemampuan kognitif merupakan perkembangan pikiran. Pikiran adalah berfikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian (Susanto, 2011). Anak usia dini menggunakan daya pikirnya untuk mampu mengingat hal-hal yang ada di sekitarnya dimana anak akan mampu memahami serta menalar sehingga pengetahuan anak akan terus berkembang setiap harinya

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah serta beradaptasi dengan lingkungan (Woolfolk dalam Susanto, 2011). Pengetahuan yang didapatkan anak berasal dari kemampuan mengingat sehingga menjadikan anak mampu memahami permasalahan yang ada di lingkungannya dengan menggunakan pengetahuan sebelumnya yang anak dapat

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Sujiono, 2009). Berkembangnya proses berfikir akan membuat anak lebih mudah untuk menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian sehingga pikiran anak akan berkembang lebih optimal untuk mampu menerapkan pengetahuannya dalam memecahkan masalah dalam proses mencari sebab

akibat, dan juga memahami segalanya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan bagian dari proses berfikir otak dalam menerima dan mengolah informasi yang diterima sehingga anak mampu untuk mengingat, memahami dan menerapkan segala pengetahuannya dalam memecahkan masalah sederhana untuk dapat menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian.

Taksonomi ranah kognitif meliputi enam jenjang proses berpikir yaitu: (1) Pengetahuan (*knowledge*) (2) Pemahaman (*comprehension*) (3) Penerapan (*application*) (4) Analisis (*analysis*) (5) Sintesis (*synthesis*) (6) Evaluasi (*evaluation*) (Bloom dalam Sujiono, 2011).

Alat permainan edukatif merupakan seperangkat instrument baik merupakan metode/cara atau perkakas yang digunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar (Ismail 2009: 157) Merujuk pada pendapat Ismail, maka dapat dikatakan bahwa alat Permainan edukatif cenderung dinilai sebagai alat, dimana alat tersebut berupa benda mati yang memiliki kontribusi serta mampu mengembangkan kemampuan anak dalam rangka membuat anak menjadi tahu dan bisa dengan menekankan konsep pembelajaran yang menyenangkan

Alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak (Fadlillah 2017:56) Aktivitas bermain

yang dilakukan oleh anak dan disiapkan oleh guru, maka alat permainan edukatif menjadi sarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), sarana yang disediakan berupa permainan yang sesuai dengan usia serta tahapan perkembangannya agar dapat mengembangkan berbagai potensi anak dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang bermanfaat dalam bermain

Maze atau permainan labirin dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Hasanah, 2015). *Maze* merupakan permainan edukatif jenis *puzzle* berbentuk lajur-lajur yang bercabang *ruwet* untuk melatih koordinasi mata dan tangan dalam rangka mencari rute yang tepat untuk mencapai tujuan (Rosidah, 2014)

Melalui beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *maze* adalah alat permainan menyerupai labirin yang memiliki jalur dan jalur *ruweh*, jalur tersebut mampu melatih koordinasi mata dan tangan.

Adapun manfaat dari alat permainan edukatif *maze* melatih kesabaran, mencari solusi dan mempelajari warna dan bentuk-bentuk, melatih kemampuan klasifikasi (pengelompokan), melatih motorik halus, melatih alur berfikir logis, untuk melatih tangan anak menjadi lentur. Manfaat *maze* adalah untuk anak yang sedang belajar menggambar, melukis dan menulis permulaan serta mengenal konsep bentuk dan warna.

Langkah-langkah penggunaan alat permainan edukatif *maze* adalah (1) Guru memperkenalkan *maze* dalam proses pembelajaran; (2) Guru menjelaskan dan mencontohkan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *maze* bersama anak-anak dengan cara meletakkan *maze* di depan anak dan anak dicontohkan memindahkan manik-manik sesuai dengan bentuk, ukuran dan warna mengikuti jalur yang tersedia; (3) Anak diminta menggunakan *maze* sesuai yang telah diajarkan guru.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen Eksperimen* yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Grup Design* (Sugiyono 2009:37). Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah di TK Islam Tirtayasa yang berlokasi di Jl. Raya Jakarta Km.4 Pakupatan Kota Serang-Banten.

Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* merupakan teknik yang dipilih berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu dengan melihat karakteristik atau kriteria yang dikehendaki dalam pengambilan sampel sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A atau anak usia 4-5 tahun di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini se-

banyak 2 kelas. Kelas A1 TK Islam Tirtayasa-Banten berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kelas A2 TK Islam Tirtayasa-Banten berfungsi sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan alat permainan edukatif *maze*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan alat permainan yang lain.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Instrumen ini terdiri atas tiga kemampuan yaitu: (1). Kemampuan mengingat dengan indikator menyebutkan, memasangkan, (2). Kemampuan memahami, dengan indikator mengelompokkan, membandingkan, memahami konsep bilangan dan (3) Kemampuan menerapkan dengan indikator memecahkan masalah sederhana.

Teknik Pengelohan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas yang dipakai menggunakan uji homogen Fisher dua varians. Selanjutnya data yang telah didapat dan ditarik kesimpulannya.

Analisis Data menggunakan analisis statistika inferensial berupa Analisis statistik parametris menggunakan Uji *Independent sample t-test*. Untuk melihat seberapa besar pengaruh pada

penggunaan alat permainan edukatif *maze* terhadap kemampuan kognitif anak.

C. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten yang berlokasi di JL. Raya Jakarta KM. 4 Kota Serang-Banten pada tanggal 11 April – 1 Mei 2018. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas A1 untuk kelas eksperimen dan kelas A2 untuk kelas kontrol, Penelitian ini dilakukan dengan empat tahap yaitu tahap uji coba instrument, tahap *pre-test*, tahap pemberian *treatment* dan tahap *post-test*.

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap instrument soal yang akan digunakan sebagai pernyataan *pre-test* dan *post-test*. Uji coba dilakukan di TKQ Lailatul Hidayah dengan jumlah 30 sampel anak. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reabilitas instrument.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dari dokumentasi dan *checklist*, selanjutnya peneliti mengelola data tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan. Dari 15 pernyataan dalam uji coba instrument terdapat 1 pernyataan yang tidak valid

Berikut ini adalah pengujian data statistik deskriptif kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test*

Statistic of Normality	Eksperimen	Kontrol
N	14	14
Mean	23.928	22.571
Median	24.000	22.000
Varian	1.764	1.495
Std. deviation	1,328	1.222
Minimum	22	21
Maximum	26	25
Asymp. Sig (2-tailed)	.497	.241

Berdasarkan hasil analisis data statistik uji normalitas *Shapiro Wilk* diperoleh nilai signifikan untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar

0,497 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,241 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar $> 0,05$ sehingga nilai berdistribusi normal.

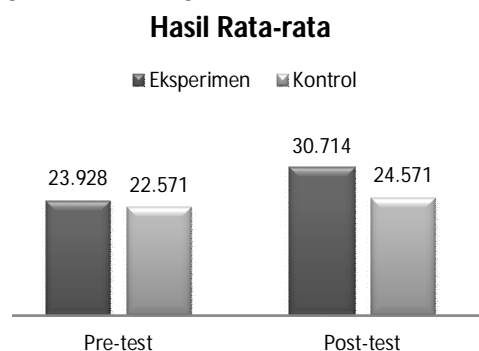
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data *Post-Test*

Tests of Normality	Eksperimen	kontrol
N	14	14
Mean	30.714	24.571
Median	31.000	24.500
Varian	1.758	2.418
Std. deviation	1.325	1.554
Minimum	28	22
Maximum	33	27
Asymp. Sig (2-tailed)	.626	.246

Berdasarkan hasil analisis data statistik uji normalitas *Shapiro Wilk* diperoleh nilai signifikan untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, diketahui bahwa hasil *post-test* nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar 0,626 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,246 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar $> 0,05$, sehingga nilai berdistribusi normal.

Dilihat dalam bentuk diagram perbandingan rerataan *pre-test* dan *post-*

test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

**Grafik 4.1.** Hasil Rata-rata Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil rata-rata saat *pre-test* kelas eksperimen sebesar 22,571 lalu saat *post-test* menjadi 24,571 dan hasil rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 23,928 lalu saat *post-test* menjadi 30,714 sehingga menunjukkan ada kenaikan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 6,79% dan kelas kontrol meningkat sebesar 2,00%..

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Data *Pre-Test*

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Varians	1,764	1,495
F_{hitung}	1, 17	
F_{tabel}	2,58	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh varians terbesar yaitu 1,764 yaitu kelas eksperimen dan varians terkecil yaitu 1,495 dari kelas kontrol. Setelah kedua nilai variansi tersebut dibandingkan, diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,17$ yang nilainya lebih kecil dari $F_{tabel} = 2,58$. Berdasarkan kriteria kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Data *Post-Test*

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Varians	2,418	1,758
F_{hitung}	1, 37	
F_{tabel}	2,58	

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh varians terbesar yaitu 2,418 yaitu kelas eksperimen dan varians terkecil yaitu 1,758 dari kelas kontrol. Setelah kedua nilai variansi tersebut dibandingkan, diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,37$

yang nilainya lebih kecil dari $F_{tabel} = 2,58$. Berdasarkan kriteria kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Data hasil penelitian ketika dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas memberikan hasil data normal dan homogen, karena data hasil penelitian berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan pengujian hipotesis dengan uji-t.

Tabel 5. Hasil Uji-t Independent Sample T Test

Kelas	Nilai Signifikan	Sig (2-Tailed)
Eksperimen	0,00	0,05
Kontrol	0,00	0,05

Berdasarkan tabel diatas, dengan melihat kriteria apabila bahwa nilai $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima, setelah dilakukan uji-t diketahui nilai (2-tailed) sebesar 0,00 sehingga $0,00 < 0,05$.

Hal ini membuktikan bahwa H_0 (Hipotesis nol) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang tidak diberi perlakuan berupa alat permainan edukatif *maze* dengan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang tidak diberi perlakuan di tolak, sedangkan H_1 (Hipotesis alternatif) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang tidak diberi perlakuan berupa penggunaan alat permainan edukatif *maze* dengan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang tidak diberi perlakuan diterima.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji mengenai pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Berdasarkan hasil analisis data pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t maka diperoleh nilai signifikan untuk kelas eksperimen = 0,00 dan nilai Signifikan untuk kelas kontrol = 0,00 Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai signifikan > 0.05. Sehingga H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan alat permainan edukatif *maze* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun ditolak dan H_1 yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan alat permainan edukatif *maze* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun diterima.

2. Saran

Hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *maze* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Tirtayasa Kota Serang-Banten diharapkan guru dapat menerapkan dan memodifikasi alat permainan dengan variasi dan sesuai dengan karakteris-

tik anak usia 4-5 tahun dengan memodifikasi melalui berbagai aspek seperti aspek bahasa dan motorik serta dapat dijadikan untuk penelitian lanjutan dengan memasukkan aspek bahasa atau motorik yang belum terdapat pada penelitian ini. Dapat pula dilakukan penelitian lanjutan dengan alat permainan edukatif *maze* lain sehingga faktor-faktor lain yang berpengaruh dapat diteliti kembali.

DAFTAR PUSTAKA

- Asolihin. 2012. Alat Permainan Edukatif untuk Anak. Diakses pada tanggal 10 Februari 2018 <http://paud-anakbermain.belajar.blogspot.com/2012/11/apealatpermainan-edukatif.html>. Perdana Media Group.
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Rosidah, Laily. 2014. *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, Tesis.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kusama
- Sugiyono, 2005, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta

