



**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK AL IHSAN BANYUWANGI**

Firman Ashadi¹⁾

¹⁾ Universitas PGRI Argopuro Jember

blueisfirman@gmail.com

ABSTRAK: Kecerdasan anak jika dilatih sedini mungkin, akan membuat perkembangan inteligensinya lebih baik. Untuk anak usia dini kita bisa merangsang kecerdasannya dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) seperti mainan edukatif. Namun, banyak kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak yang belum memanfaatkan alat permainan edukatif (APE) sebagai alat bantu untuk guru dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan ingin mengetahui Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di TK Al Ihsan Kabupaten Banyuwangi. Analisa data dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan penentuan objek penelitian menggunakan teknik population research dengan jumlah 30 siswa. Dalam menyempurnakan hasil penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dokumentasi. Dalam menganalisa data ini, sebagai variable bebasnya (variabel x) adalah alat permainan edukatif, sedangkan variable tergantungnya (variabel y) adalah kemampuan kognitif digunakan rumus Chi Kuadrat. Dari analisa data diketahui hasil Chi Kuadrat hitung = 15 sedangkan Chi Kuadrat Tabel dengan taraf signifikan 5% diperoleh = 3,841. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesis kerja diterima yaitu Ada Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Kognitif di TK Al Ihsan Banyuwangi. Dan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengaruhnya maka dilanjutkan dengan rumus Koefisien Kontingensi (KK). Dengan demikian hasil dari perhitungan rumus KK 0,577 berada pada table yang bergerak 0,400-0,599 yakni ada pengaruh tingkat sedang.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Kemampuan Kognitif

ABSTRACT: *Children's intelligence, if trained as early as possible, will make the development of intelligence better. For early childhood we can stimulate intelligence by using Educational Games (APE) such as educational toys. However, there are many learning activities in kindergartens that have not yet utilized the educational game tool (APE) as a tool for teachers in learning. This study aims to determine the effect of educational toys on children's cognitive abilities in kindergarten Al Ihsan, Banyuwangi. Analysis of the data in this study researchers used quantitative research methods. While the determination of research objects using population research techniques with a total of 30 students. In perfecting the results of the study, researchers used data collection techniques such as observation, documentation interviews. In analyzing this data, as the independent variable (variable x) is an educational game tool, while the dependent variable (variable y) is the cognitive ability used the Chi Square formula. From the analysis of the data it is known that the results of Chi Square = 15 while Chi Square Table with a significance level of 5% is obtained = 3.841. Thus it can be seen that the working hypothesis is accepted that there is an effect of educational game tools on cognitive abilities in kindergarten Al Ihsan Banyuwangi. And to find out the extent of its influence then proceed with the formula Contingency Coefficient (KK). Thus the results of the calculation of the KK formula 0.577 are in the moving table from 0.400 to 0.599 ie there is a moderate level of influence.*

Keywords: *Educational game tools, cognitive abilities*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang secara menyeluruh mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir, emosional dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh serta berkembang secara optimal. Menurut Sujiono (2013) Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan pendidik dan orang tua menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan untuk mengamati, meniru dan mencoba dengan melibatkan potensi dan kecerdasan anak.

Pendidikan anak usia dini harus dirancang dalam nuansa bermain, dimana sesuai dengan prinsip pembelajaran pendidikan untuk anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Hal ini berarti bahwa kegiatan bermain adalah inti dari kegiatan anak. Melalui bermain, anak mampu menunjukkan berbagai potensi, kemampuan, dan bakat-bakat yang dimiliki sehingga aspek-aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan optimal (Eliyawati 2005). Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Dengan menggunakan media untuk bermain, bisa lebih mengeksplor daya imajinasi anak.

Bermain juga merupakan salah satu kegiatan yang paling diminati oleh anak usia dini dimana dunia anak adalah bermain. Menurut Piaget (dalam Mayesty, 1990) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Bermain bagi anak usia dini merupakan sarana belajar secara tidak langsung, melalui kegiatan bermain juga dapat mengembangkan mental, spiritual, bahasa, sosial dan keterampilan motorik anak dan yang paling utama yaitu dalam menunjang tahap perkembangan anak. Salah satu manfaat bermain yaitu dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak (Fadlilah, M, 2014).

Piaget mengatakan bahwa kemampuan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan system nervous serta pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Kliegman, Robert, M., 2012). Perkembangan kognitif merupakan proses berfikir anak, dimana anak dapat memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Sedangkan definisi perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Musbikin, 2010) adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, akan tetapi juga meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolis. Menurut Billet (2017) kemampuan kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Sependapat dengan Billet, Wong (2017) menyatakan bahwa perkembangan

kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi. Interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain atau dengan benda-benda yang ada di sekitar.

Perkembangan kognitif anak usia dini berbeda dengan anak usia sekolah dasar. Menurut Piaget (dalam Salkind 2009) perkembangan kognitif anak usia 0-2 tahun berada pada tahap sensorimotor dimana bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan nyata terhadap rangsangan dari luar. Perilaku berkembang dari refleks-refleks sederhana melalui beberapa tahap menuju seperangkat skema yang terorganisasi (perilaku yang terorganisasi) sedangkan anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional dimana anak dalam tahapan ini masih berfikir simbolik dan Bahasa sudah mulai jelas terlihat untuk menggambarkan objek dan kejadian, namun cara berfikir anak belum logis dan belum menyerupai orang dewasa.

Anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional, berpikir secara simbolik. Pemikiran simbolis membuat anak mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak, sehingga apabila dihubungkan dalam pembelajaran, anak dalam tahap ini memerlukan sebuah media konkret untuk dapat membantu anak dalam mencapai tingkat ketercapaian pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Beaty (2014) menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun masih sering terkecoh oleh tampilan misalnya wadah tinggi dan kecil yang berisi air lebih banyak daripada wadah pendek dan lebar serta anak belajar menduga efek satu tindakan ketika anak menuang susu dari wadah ke gelas akan menjadikan berkurang pada susu yang ada di wadah.

Perkembangan kognitif tahap praoperasional menurut Monks (1999) dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi, dan bayangan dalam mental. Hal ini dapat memberi gambaran bahwa pola pikir anak pada tahapan ini masih bersifat egosentris karena anak hanya akan berfikir melalui sudut pandang mereka sendiri, mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain, anak kesulitan untuk memahami perasaan orang di sekitarnya dan belum bisa Menyusun pikiran ke arah yang sebaliknya. Oleh karena itu pemberian stimulus sangat diperlukan dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak agar dapat membantu kelancaran tahapan berikutnya.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan berkaitan erat dengan pengetahuan yang diperoleh individu serta cara berpikir individu terhadap suatu kejadian, Tindakan dan apa yang diamati di sekitarnya. Cepat tidaknya individu dalam menyelesaikan masalah sangat bergantung pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu perkembangan kognitif masing-masing anak memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan potensi yang ada dalam diri anak untuk tahap berikutnya.

Salah satu upaya dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak yaitu melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE), alat permainan edukatif dipilih karena dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak, anak bisa

mengekplor apa yang ada pada imajinasinya mereka masing-masing, anak bisa berfikir secara mandiri dan anak juga bisa bekerjasama antar sesama teman.

Alat permainan edukatif adalah sarana atau peralatan digunakan untuk bermain yang mengandung nilai Pendidikan serta dapat merangsang aspek perkembangan anak. Menurut Depdiknas (dalam Shofiyatun, 2010) Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat merangsang pertumbuhan otak serta mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Sedangkan Eliyawati (2005) berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Menurut Soetjiningsih (2012) Alat Permainan Edukatif (APE) dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan peringkat kemampuan kognitif anak. Anak hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi teman sebaya, dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada anak agar mau berinteraksi dengan lingkungan dan secara aktif mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Prinsip-prinsip APE merupakan prinsip produktifitas, kreatifitas, aktifitas, efektif dan efisien, serta menarik dan menyenangkan. Dari sudut pandang materinya, APE harus mampu mengembangkan daya pikir (kognisi), daya cepat, aspek bahasa, motorik dan ketrampilan. Pembuatan APE yang baik mampu mengembangkan totalitas kepribadian anak, bukan karena kebagusannya, tetapi karena aspek kreatifitasnya, sehingga mampu menjadi sarana bermain yang aktif, menarik, menyenangkan dan bermanfaat.

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna sekalipun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak tetapi tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan misalnya permainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam ukuran besar, sedang dan kecil dengan warna yang disukai anak. Balok-balok dapat disusun berdasarkan bentuk, besar, sedang kecil atau sesuai warnanya. Dengan metode seperti ini aspek perkembangan kognitif dapat berkembang dengan baik karena disini anak bisa berfikir bagaimana menyusun balok-balok tersebut sesuai warna atau sesuai bentuknya. APE dapat mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu, berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio, anak hanya pasif melihat dan mendengarkan. Dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau bermain balok.

APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran, dan warnanya. Beraneka

ragam jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini telah dikembangkan dilembaga pendidikan. Pada umumnya jenis APE untuk anak usia dini dikembangkan berdasarkan pada jenis permainan yang telah dikembangkan terlebih dahulu oleh para pakar dari negara maju, walaupun ada beberapa jenis APE yang dibuat dan dikreasikan oleh guru itu sendiri disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat. Jenis-jenis APE untuk anak usia dini yang telah dikembangkan ini diantaranya berdasarkan alat permainan yang diciptakan oleh para ahli yaitu Dr. Maria Montessori, George cruissenaire, Paebody dan Frobel. Ape ini banyak ditemukan di lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia, Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Muloke, dkk (2017) terdapat pengaruh alat permainan edukatif (*puzzle*) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mangondow Selatan, perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan. Disamping itu, penelitian yang dilakukan oleh Hasana, dkk (2013) menunjukkan adanya pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan anak pra sekolah di wilayah puskesmas Ondong. Menurut Rokhmat (2006:50) menyatakan, "Puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu." Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli (2007:24) menyebutkan, "Puzzle adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh." Sedangkan Adenan dalam Soedjatmiko (2008:9) menambahkan "Puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat" (dalam Situmorang, 2012).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Puzzle adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, bangun-bangun, huruf-huruf dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga permainan puzzle akan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan Puzzle secara tepat dan cepat. Dengan merangkai puzzle geometri ini anak dapat berfikir logis mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuknya, warnanya, maupun ukurannya, dengan puzzle ini anak dapat mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri ke dalam beberapa kelompok yang sesuai dengan bentuknya masing-masing, selain anak juga dapat belajar dan memecahkan masalah pada puzzle geometri ini, pada puzzle geometri ini anak dapat berfikir bagaimana cara menyusun puzzle geometri tersebut, dari hal tersebut anak dapat berfikir bagaimana memecahkan masalahnya sendiri. (George,2005:101) menyebutkan bahwa balok dapat mengembangkan kemampuan kognitif. Dengan menggunakan balok anak dapat belajar berhitung pada mengenal

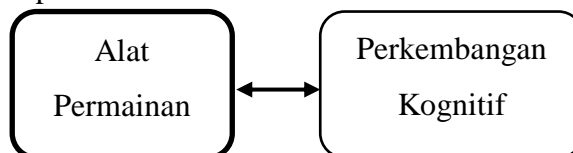
bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam belajar bernalar, dengan balok anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, dengan balok ini anak dapat mengenal konsep bilangan, dengan ini anak dapat belajar berhitung dengan menggunakan balok. Selain menggunakan balok, juga bisa menggunakan Kartu Lambang bilangan, kartu ini berisikan tulisan atau angka 1 sampai dengan 50, atau 1 sampai 100 dan seterusnya. Tujuannya adalah agar anak mengenal lambang bilangan dan belajar menghitung. Penggunaan kartu lambang bilangan dilakukan dalam mengenalkan lambang atau model bilangan sehingga anak akan terbiasa dengan lambang atau model bilangan tersebut.

Agar anak juga bisa mengenal huruf, Eliyawati menyatakan bahwa untuk mengenal huruf anak bisa menggunakan Kotak alfabet. Kotak Alfabet adalah Kotak yang berisi huruf- huruf, tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal huruf, menumbuhkan gairah atau semangat belajar ketika membentuk kata-kata dan belajar membaca. Permainan ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil kepingan huruf dan mencoba mengucapkannya, anak diberi kesempatan untuk membentuk kata sesuai dengan gambar yang dilihatnya dengan jalan menjajarkan huruf-huruf atau menyusun huruf-huruf sesuai yang dikedendaki dan selanjutnya dapat membentuk kalimat pendek. Permainan ini dibuat untuk anak yang sedang belajar membaca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Menurut Yusuf (2019), penelitian korelasional adalah jenis penelitian yang digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan antara dua atau lebih variable dan seberapa besar serta bagaimana arah hubungan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti tidak mengambil Tindakan apa pun untuk mempengaruhi hubungan antar variabel.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara Alat Permainan Edukatif dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Peneliti mengumpulkan data tentang perkembangan kognitif anak kelompok B dan penggunaan APE di TK Al Ihsan Banyuwangi, kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara dua variabel tersebut atau tidak. Untuk lebih jelasnya, digambarkan dalam desain penelitian berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al Ihsan, yang berlokasi di Kecamatan Glenmore, Kabupaten Banyuwangi, Provinsi Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh anak kelompok B TK Al Ihsan dengan jumlah anak 30 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah metode penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu (Siregar, 2017). Kriteria sampel yang diambil yaitu dari data tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak. Data terkait anak kelompok B yang perkembangannya kognitifnya berkembang sangat baik yang diperoleh langsung dari guru kelasnya. Kemudian dari hasil capaian perkembangan kognitif anak tersebut diperoleh sampel sebanyak 20 anak. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel independen (Alat Permainan Edukatif) dan variabel dependen (Perkembangan Kognitif).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode statistika adalah cara ilmiah untuk mengumpulkan, menyusun dan menganalisis data yang berwujud angka serta mengambil kesimpulan yang benar dari data yang telah dianalisis. Dalam penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara alat permainan edukatif (APE) dengan kemampuan kognitif anak usia dini maka digunakan metode statistika dengan Chi Kuadrat, sedangkan untuk mengetahui tingkat pengaruh antara dua variabel tersebut digunakan rumus koefisien kontigensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penggunaan Alat Permainan Edukatif pada anak kelompok B TK Al Ihsan Banyuwangi

Penggunaan Alat Permainan Edukatif diperoleh dari analisis hasil pengamatan (observasi) dan dokumentasi yang dilakukan peneliti dengan menggunakan instrument

Adapun rumus-rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Rumus Chi Kuadrat :

$$X^2 = \frac{\sum (f_o - f_h)}{f_h}$$

Rumus Koefisien Kontigensi:

$$KK = \sqrt{\frac{X^2}{X^2 + N}}$$

Keterangan:

X = Chi Kuadrat (Suharsimi Arikunto:2006)

f_o = frekuensi hasil observasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

KK = koefisien kontigensi N = jumlah responden

Untuk mengetahui signifikansi digunakan taraf signifikan 5%. Jika tes signifikansi 5% berarti kemungkinan 95% dari keputusan yang diambil adalah benar (Sutrisno Hadi, 1989:318). Sedangkan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengaruh antara alat permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif, maka digunakan kriteria penafsiran sebagai berikut:

- 0,000 – 0,199 = tidak ada/hampir tidak ada hubungan
 - 0,200 – 0,399 = korelasi rendah
 - 0,400 – 0,599 = korelasi sedang
 - 0,600 – 0,799 = korelasi tinggi
 - 0,800 – 1,000 = korelasi sempurna
- (Sugiyono,2013:231)

Pengujian derajat kebebasan

Untuk dua sampel rumus $db = (baris-1) (kolom-1)$ dengan menggunakan rumus db diatas maka diperoleh nilai :

$$\begin{aligned}
 db &= (baris-1) (kolom-1) \\
 &= (2-1) (2-1) \\
 &= 1
 \end{aligned}$$

Harga Kritik Chi-Kuadrat

d.b	Taraf signifikan		
	10%	5%	1%
1	2,706	3,841	6,635
2	4,605	5,991	9,210

(Sugiyono,2013:231)

Dengan $db = 1$ dan taraf signifikansi 5% didapat nilai X^2 tabel = 3,841

Dengan hasil perhitungan $d.b = 1$ dengan taraf signifikan 5% nilai Chi Kuadrat tabel adalah **3,841** lebih kecil dari Chi Kuadrat hitung yaitu 15.

Menghitung nilai Chi kuadrat

Perhitungan Nilai Chi Kuadrat

Alat	Kemampuan	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
Permainan Edukatif	Motorik					
	Halus					
Baik	Baik	20	16	4	16	1
	Kurang	4	8	-4	16	2
Kurang	Baik	0	4	-4	16	4
	kurang	6	2	4	16	8
Jumlah						15

Berdasarkan penghitungan pada tabel 7 diatas maka diketahui nilai X^2 sebesar 15.

Pengujian Hipotesis

Dengan hasil perhitungan $d.b = 1$ dengan taraf signifikan 5% nilai Chi Kuadrat tabel adalah **3,841** lebih kecil dari Chi Kuadrat hitung yaitu 15. Dengan demikian berarti signifikan. Sehingga hipotesis kerja diterima dan hipotesis nihil ditolak. Jadi ada Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Kognitif. Selanjutnya untuk menentukan sejauh mana tingkat pengaruhnya maka dilanjutkan dengan rumus Koefisiensi Kontingensi (KK) sebagai berikut :

$$\begin{aligned} KK &= \sqrt{\frac{x^2}{x^2 + N}} \\ &= \sqrt{\frac{15}{15 + 30}} \\ &= \sqrt{\frac{6,4}{36,4}} \\ &= \sqrt{0,333} \\ &= 0,577 \end{aligned}$$

Untuk mengetahui korelasi tingkat pengaruh, digunakan nilai standart sebagai berikut:

0,000 – 0,199 = pengaruhnya sangat rendah

0,200 – 0,399 = pengaruhnya rendah

0,400 – 0,599 = pengaruhnya sedang

0,600 – 0,799 = pengaruhnya kuat

0,800 – 1,000 = pengaruhnya sangat kuat

(Sugiyono,2013:231)

KESIMPULAN

Hasil **0,577** berada pada tabel yang bergerak 0,400-0,599 sehingga ada Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Kognitif Anak di TK Al Ihsan dengan tingkat **korelasi sedang**. Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas yang dilakukan secara sekunder pada waktu insidenta hal ini disebabkan oleh beberapa kemungkinan antara lain :

1. Sumber daya manusia (SDM) pada guru masih belum cukup maksimal apabila melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan APE sehingga hasilnyaupun kurang maksimal
2. Kurangnya arahan, pengamatan dan pemahaman ketika anak bermain Alat

Permainan Edukatif terhadap kemampuan kognitif anak sehingga guru kurang tahu cara memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan tingkat usia dan perkembangannya.

3. Kurang efektifnya kegiatan belajar sambil bermain APE yang dilakukan sehingga anak tidak bisa maksimal.
4. Kurang bervariasinya alat permainan edukatif yang dimiliki sekolah.
5. Kurangnya upaya guru untuk mengembangkan pembelajaran kognitif bagi anak didik.

Hasil analisis tersebut membuktikan bahwa Alat Permainan Edukatif sangatlah efektif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Oleh karena itu sangat disarankan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak untuk menggunakan Alat Permainan Edukatif karena dengan kita menggunakan Alat Permainan Edukatif kita sebagai guru bisa memaksimalkan kemampuan anak sesuai tingkat tahapannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Beaty, Janice J. 2014. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Observasi Perkembangan Anak Usia Dini.
- Billet, S. 2017. "Theorising the Coccurrence of Remaking Occupational Practices and Their Learning." *Practice Theory Perspectives on Pedagogy and Education* 68–86. doi: 10.1007/978-981-10-3130-4_4.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Tenaga Kependidikan dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi.
- Fadlilah, M, dkk. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hasana, Sry, Nur.,S, . 2013. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Pada Anak Pra Sekolah Di Wilayah Puskesmas Ondong Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro." *E-Journal: Universitas Sam Ratulangi Manado*.
- Kliegman, Robert, M., dkk. 2012. *Ilmu Kesehatan Anak Nelson Ed. 15, Vol.1*. Jakarta: EGC.
- Mayesty, M. 1990. *Creative Activities For Young Children 4 Th Ed: Play, Development, and Creativity*. New York: Delmark Publiser Inc.
- Monks, F J., A M P Knoers., Haditono, S. T. 1999. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muloke, I., A. Ismanto, and Y. Bataha. 2017. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif

- (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.” *Jurnal Keperawatan UNSRAT* 5(1):111977.
- Musbikin, I. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana.
- Salkind, N. J. 2009. *Teori-Teori Perkembangan Manusia*. Bandung: Nusa Pedia.
- Shofiyatun. 2010. *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*. Palu: Tadulako University Press.
- Siregar, S. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Soetjningsih. 2012. *Konsep Bermain Pada Anak Dalam Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sujiono, YN. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Wong, R. K. S. 2017. “Do Hong Kong Parents Engage in Learning Activities Conductive to Preschool Children’s Mathematics Development?” *Early Mathematics Learning and Development* 2:165–78. doi: 10.1007/978-981-10-2553-2_10.
- Yusuf, A. M. 2019. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media.
- SPSS. Jakarta: Kencana.
- Soetjningsih. 2012. *Konsep Bermain Pada Anak Dalam Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sujiono, YN. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Wong, R. K. S. 2017. “Do Hong Kong Parents Engage in Learning Activities Conductive to Preschool Children’s Mathematics Development?” *Early Mathematics Learning and Development* 2:165–78. doi: 10.1007/978-981-10-2553-2_10.
- Yusuf, A. M. 2019. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media.