



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 4, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/08/2024
 Reviewed : 07/09/2024
 Accepted : 11/09/2024
 Published : 16/09/2024

Atika Islami Utami
 Putri¹
 Sholatul Hayati²
 Is Nurhayati³

PENGARUH MEDIA BOARD GAME TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT KIPAS

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh observasi secara langsung yang menunjukkan banyak anak yang tidak memiliki kemampuan kognitif yang baik. Di TKIT KIPAS yang diamati ada beberapa masalah yakni : kurangnya media pembelajaran, pembelajaran yang kaku, kurang menarik, dan terpaku dengan majalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media board game terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS. Variabel bebas adalah media board game, variabel terikat adalah perkembangan kognitif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan Pretest Posttest Control Design, dengan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan. Pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan antar pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan metode analisis statistik parametrik yaitu Paired Sample t-Test dengan bantuan SPSS realease 25. Dari hasil analisis data diperoleh nilai sig. (2 tailed) kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,005$ dan uji-t pada kelas eksperimen pretest dan posttest sebesar $t_{hitung} (7,543) > t_{tabel} (1,708)$, hal ini berarti H_0 ditolak. Disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media board game terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS terbukti kebenarannya. Hal ini dapat diketahui dari perkembangan kognitif pada posttest lebih baik daripada pretest.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Perkembangan Kognitif, Media Board Game.

Abstract

This research was motivated by direct observations which showed that many children did not have good cognitive abilities. At TKIT KIPAS, several problems were observed, namely: lack of learning media, stiff learning, lack of interest, and fixation with magazines. This research aims to determine the effect of using board game media on the cognitive development of children aged 5-6 years at TKIT KIPAS. The independent variable is board game media, the dependent variable is cognitive development. The method used in this research is an experimental method with a Pretest Posttest Control Design, with an experimental class that is given treatment and a control class without treatment. The effect of treatment is measured by the difference between the pretest and posttest of the experimental class and the control class. This research uses a parametric statistical analysis method, namely Paired Sample t-Test with the help of SPSS realease 25. From the results of data analysis, the sig value is obtained. (2 tailed) experimental class is $0.000 < 0.005$ and the t-test in the pretest and posttest experimental class is $t_{count} (7.543) > t_{table} (1.708)$, this means that H_0 is rejected. It was concluded that the significant influence of the use of board game media on the cognitive development of children aged 5-6 years at TKIT KIPAS was proven to be true. This can be seen from the cognitive development in the posttest being better than the pretest.

Keywords: Early Childhood, Cognitive Development, Board Game Media.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa tersebut pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang begitu pesat. Perlunya stimulasi yang tepat agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat optimal. Pertumbuhan dan perkembangan

^{1,2,3} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Khairiyah Cilegon
 email: atlatari.putri@gmail.com¹, sholatulhayati70@gmail.com², isnurhayati87@gmail.com³

pada golden age dapat mempengaruhi kondisi tahap perkembangan selanjutnya pada kehidupan anak. Sehingga perlunya guru serta orang tua menstimulasi perkembangannya dengan optimal dan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya di masa golden age. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk di stimulasi adalah perkembangan 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, 2015:47). Anak usia 4-5 tahun telah dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih (Sriningsih dalam Nurwinda, 2011). Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Berhitung juga merupakan kegiatan menghubungkan antara benda (korespondensi satu-satu) dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu. (Suyanto, 2005).

Board game adalah jenis permainan yang melibatkan bidak yang dipindahkan atau ditempatkan pada permukaan atau papan yang telah ditandai sebelumnya dan permainan dimulai sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Board game penting digunakan untuk pendidikan karena menekankan pada penalaran dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu jenis board game adalah permainan maze atau labirin. Board game maze adalah sebuah media pembelajaran yang memadukan dua unsur yaitu permainan dan bermain dengan melibatkan bidak (pion) yang didalamnya terdapat sebuah peta maze atau berbagai macam rute yang berliku-liku dalam mencari jalan keluar tercepat dengan tujuan untuk mengasah otak pemainnya dalam mencari jalan keluar yang tepat.

Berdasarkan observasi secara langsung di lapangan menunjukkan masih banyak anak tidak memiliki kemampuan kognitif. Dari 20 orang anak yang terdiri dari 8 orang perempuan dan 12 orang laki-laki, hanya 6 anak yang sudah mampu mengenal angka dan berhitung 1-20 tanpa bimbingan guru dan 14 anak belum memiliki kemampuan dalam hal mengenal angka dan berhitung 1-20. Dijumpai di TKIT KIPAS yang penulis amati ada beberapa masalah yakni : kurangnya media pembelajaran yang dipakai, pembelajaran yang terlalu kaku, dalam kegiatan berhitung guru masih terpaku dengan lembar kerja atau majalah, guru masih kurang dalam menyampaikan pembelajaran berhitung yang menarik bagi anak sehingga anak merasa kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam kegiatan berhitung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin menerapkan media board game dengan permainan maze angka dalam pembelajaran berhitung. Melalui permainan maze angka yang berbentuk tiga dimensi dimana permainan ini akan dimainkan langsung oleh anak, diatas papan maze yang dilengkapi dengan pion angka yang dapat dihubungkan dengan gambar sesuai jumlahnya. Permainan ini pasti akan menyenangkan bagi anak sehingga pembelajaran berhitung ini menyenangkan dan anak tidak akan merasa jenuh.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan permainan yang edukatif dan menarik untuk anak yaitu permainan maze angka. Diharapkan media board game dengan permainan maze dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif meliputi : minat anak untuk belajar berhitung, anak dapat mengenal angka, mengurutkan angka dan menghitung jumlah benda dan menghubungkan dengan angka. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti menentukan judul sebagai berikut "Pengaruh Media Board Game Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TKIT KIPAS Kabupaten Serang".

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS Kabupaten Serang dengan menggunakan media board game?
2. Bagaimana pengaruh media board game terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS Kabupaten Serang?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini meliputi :

1. Untuk menjelaskan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS Kabupaten Serang dengan menggunakan media board game.

2. Untuk menjelaskan bagaimana pengaruh media board game terhadap kemampuan kognitif usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS Kabupaten Serang.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “Pengaruh Media Board Game Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT KIPAS Kab. Serang”, maka bentuk penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2012:107) bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

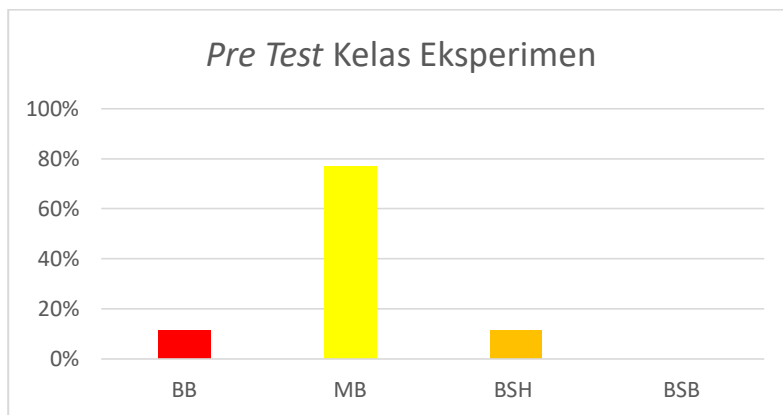
Dalam penelitian ini peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan seberapa besar pengaruh media board game terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS Kab. Serang dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada rancangan penelitian ini, pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) sedangkan pada kelompok kontrol dengan cara biasa dilakukan yaitu dengan metode klasikal (-), selanjutnya kedua kelompok diberikan tes yang sama.

Penelitian ini memiliki populasi sebanyak 60 siswa usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS, sedangkan sampel yang diambil sejumlah 52 siswa. Terdiri dari 26 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti adalah observasi dan dokumentasi. Untuk menunjukkan ada tidaknya pengaruh media board game terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS, peneliti menggunakan uji statistik paired sample t-test yang bertujuan untuk membandingkan kemampuan kognitif anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa media board game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data kemampuan siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan

Data nilai kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen sebelum diberikannya perlakuan. Dari observasi yang dilakukan diperoleh data nilai sebagai berikut :

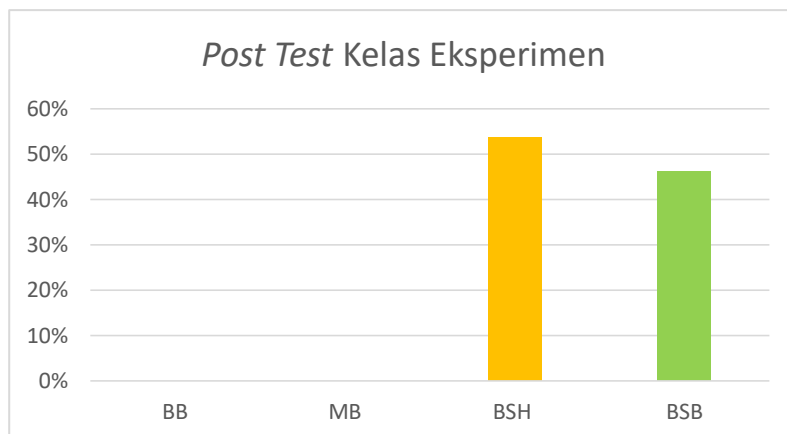


Grafik 1. Histogram Perkembangan Kognitif Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa sebanyak 12% siswa mencapai kategori Belum Berkembang (BB), 77% siswa kategori Mulai Berkembang dan sebanyak 12% siswa mencapai hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada kelas eksperimen sebelum diberikannya perlakuan (media board game).

2. Data kemampuan siswa kelas eksperimen setelah perlakuan

Data nilai kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan. Dari observasi yang dilakukan diperoleh data nilai sebagai berikut :

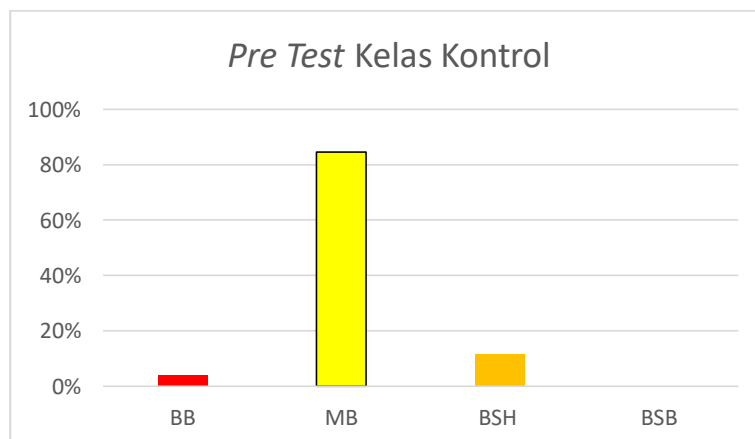


Grafik 2. Histogram Perkembangan Kognitif Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa tidak ada siswa yang mendapat hasil Belum Berkembang dan Mulai Berkembang pada posttest kelas eksperimen. Sebanyak 54% siswa mencapai hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 46% siswa mencapai hasil Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil dari posttest kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media board game berpengaruh pada perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS.

3. Data kemampuan siswa kelas kontrol sebelum perlakuan

Data nilai kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan. Dari observasi yang dilakukan diperoleh data nilai sebagai berikut :

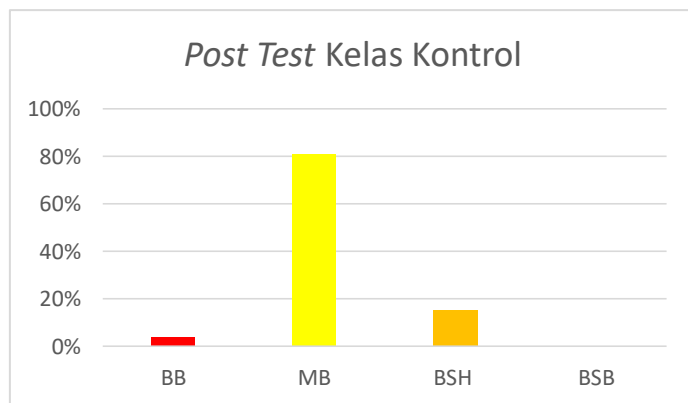


Grafik 3. Histogram Perkembangan Kognitif Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa sebanyak 4% siswa mencapai kategori Belum Berkembang (BB), 85% siswa kategori Mulai Berkembang dan sebanyak 12% siswa mencapai hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

4. Data kemampuan siswa kelas kontrol posttest

Data nilai kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol posttest. Dari observasi yang dilakukan diperoleh data nilai sebagai berikut :



Grafik 4. Histogram Perkembangan Kognitif Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa sebanyak 4% siswa dalam kategori Belum Berkembang (BB), 81% siswa kategori Mulai Berkembang dan terdapat sebanyak 15% siswa mencapai hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Adanya sedikit peningkatan perkembangan kognitif dalam posttest kelas kontrol.

5. Hasil Uji Statistik Paired Sample T-Test

Berikut hasil uji statistik Paired Sample T-Test beserta dengan pembahasan dari hasil yang diperoleh :

Tabel 1. Ringkasan Hasil Deskriptif Data Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Kontral dan Kelas Eksperimen Perkembangan Kognitif Anak

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Pre-Test Eksperimen	26	20	57	31.96	8.454
Post-Test Eksperimen	26	42	78	59.23	14.166
Pre-Test Kontrol	26	20	42	32.88	5.673
Post-Test Kontrol	26	22	42	34.19	5.208
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan deskriptif data tersebut di atas, diketahui bahwa perkembangan kognitif pada pretest kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 31,96 dan posttest kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 59,23. Rata-rata dari hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol mengalami kenaikan yang signifikan sebesar 27,27. Sedangkan perkembangan kognitif pada pretest kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 32,88 dan posttest kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 34,19. Rata-rata dari hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol mengalami sedikit kenaikan sebesar 1,31. Perbedaan antara nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diuji pada analisis data dengan uji statistik paired t-test.

Tabel 2. Paired Sampe T-Test

Paired Samples Test								
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper

Pair 1	PRE - POST KONTROL	-1.308	.884	.173	-1.665	-.951	-7.543	25	.000
Pair 2	PRE - POST EKSPERIMEN	-27.269	10.536	2.066	-31.525	-23.014	-13.197	25	.000

- Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar untuk sisiwa pre test kelas kontrol dengan post test kelas kontrol (tanpa perlakuan).
- Berdasarkan output Pair 2 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar untuk sisiwa pre test kelas eksperimen dengan post test kelas eksperimen (media board game).
- Diketahui uji-t pada kelas eksperimen pretest dan posttest, sebesar $|t_{hitung}| = -13,197$ (sehubungan nilai mutlak maka yang nilai negatif (-) menjadi nilai positif (+)), dengan $df = 26-1 = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ adalah 1,708. Setelah dikonsultasikan ternyata $t_{hitung} (13,197) > t_{tabel} (1,708)$, hal ini berarti H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan signifikan.
- Uji-t pada kelas eksperimen pretest dan posttest, sebesar $|t_{hitung}| = -7,543$ (sehubungan nilai mutlak maka yang nilai negatif (-) menjadi nilai positif (+)), dengan $df = 26-1 = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ adalah 1,708. Setelah dikonsultasikan ternyata $t_{hitung} (7,543) > t_{tabel} (1,708)$, hal ini berarti H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan signifikan.
- Terdapat pengaruh yang signifikan sebelum diberikan perlakuan media board game dan setelah setelah diberikan perlakuan media board game terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Untuk melihat lebih jelas rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media board game dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Paired Sampe Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE KONTROL	32.88	26	5.673	1.113
	POST KONTROL	34.19	26	5.208	1.021
Pair 2	PRE EKSPERIMEN	31.96	26	8.454	1.658
	POST EKSPERIMEN	59.23	26	14.166	2.778

Pada output pair 1 dapat dilihat pada statistik deskriptif rata-rata hasil belajar atau Mean kelas kontrol sebelum perlakuan sebesar 32,88, sedangkan mean kelas kontrol setelah perlakuan sebesar 34,19. Jumlah responden yang digunakan sampel penelitian sebanyak 26 orang siswa. Untuk nilai std. deviation pada pretest sebesar 5,673 dan posttest sebesar 5,208. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada pretest $32,88 < posttest 34,19$ pada kelas kontrol maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Pada output pair 2 dapat dilihat rata-rata hasil belajar atau Mean kelas eksperimen sebelum perlakuan sebesar 31,96, sedangkan mean kelas eksperimen setelah perlakuan sebesar 59,23. Jumlah responden yang digunakan sampel penelitian sebanyak 26 orang siswa. Untuk nilai std. deviation pada pretest sebesar 8,454 dan posttest sebesar 14,166.

Karena nilai rata-rata hasil belajar pada pretest $31,96 < posttest 59,23$ pada kelas eksperimen maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada keluarga, dosen pembimbing, kerabat, saudara, sahabat serta teman-teman yang juga ikut andil besar dalam penyelesaian skripsi ini, saya ucapkan terimakasih dan

semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua dengan banyak keberkahan. Aamiin Yaa Rabbal 'Aalamiin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

1. Berdasarkan hasil kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS sebelum diberikan perlakuan media board game dalam kategori mulai berkembang (MB) baik dalam kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Sedangkan hasil kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS setelah diberikan perlakuan untuk kelas eksperimen dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).
2. Adapun pengaruh media board game terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS. Berdasarkan hasil uji hipotesis terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (pengaruh) yang signifikan. Artinya, media board game berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TKIT KIPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Astuti. 2021. Pengaruh Permainan Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Di TK Nurul Talakalabbua Kabupaten Takalar.
- Ahmad Susanto. 2016. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Kusuma Perdana Media Group.
- Depdiknas. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58. Jakarta : Direktorat PAUD.
- Hakim, Lukman. 2019. Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik.
- Hayati, H. S., Mynawati, C., & Asmawi, M. (2017). Effect of traditional games, learning motivation and learning style on childhollds gross motor skills. *International Journal of Education and Research*, 5(7).
- Hayati, Sholatul. 2018. Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisional. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Iswandi. 2021. Pengembangan Media Board Games Labirin Pada Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas XI IPA SMAN 9 Maros.
- Khadijah. 2016. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya. Medan : Perdana Publishing.
- Mardhotillah, Idho. 2018. Pengembangan Media Maze Matematika Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak.
- Septiyani, Kultum, Peduk R, dan Siti. 2017. Pengaruh Board Games Terhadap Mathematic Ability Dalam Pengenalan Konsen Penjumlahan dan Pengurangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- Shafariya, Sellya; Yuliansyah, Hendy; Triyadi, Agus. 2020. Perancangan Board Game Sebagai Media Bantu Edukasi Untuk Anak Usia 4-5 Tahun.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung : CV Alfabeta.
- Suyadi dan Maulidya Ulfa. 2012. Konsep Dasar PAUD. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Yulistari, Novita. 2018. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.