

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MYSTERY BOX*
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI PADA
KELOMPOK A DI RAM NU MASYITOH 10 KRADENAN**

SKRIPSI

**Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S1)**



Disusun Oleh:

ANNISA APRILIA PUTRI

2420039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN**

2024

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MYSTERY BOX*
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI PADA
KELOMPOK A DI RAM NU MASYITOH 10 KRADENAN**

SKRIPSI

**Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S1)**



Disusun Oleh:

ANNISA APRILIA PUTRI

2420039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN**

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANNISA APRILIA PUTRI

NIM : 2420039

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MYSTERY BOX* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A DI RAM MASYITOH 10 KRADENAN

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah peneliti sebutkan sumbernya, maka saya bersedia menerima sanksi akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 20 Mei 2024

Yang Menyatakan



ANNISA APRILIA PUTRI

NIM. 2420039

NOTA PEMBIMBING

Dr. Hj. Sopiah, M.Ag
Kauman RT 06 RW 03 Wiradesa
Pekalongan

Lamp : 4 (Eksempler)

Hal : Skripsi Sdr. Annisa Aprilia Putri

Kepada
Yth. Dekan FTIK UIN
K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan
c/q Ketua Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini
di-
PEKALONGAN

Assalammu'alaikum Wr.Wb

Setelah dilakukan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Annisa Aprilia Putri

NIM : 2420039

Judul : **Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Kelompok A Di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan.**

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Demikian nota pembimbing ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pekalongan, 12 Juni 2024


Dr. Hj. Sopiah, M.Ag
NIP. 197107072000320001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri

K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i :

Nama : Annisa Aprilia Putri

NIM : 2420039

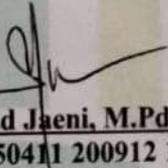
Judul Skripsi : **PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MYSTERY BOX* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A DI RAM NU MASYITOH 10 KRADENAN**

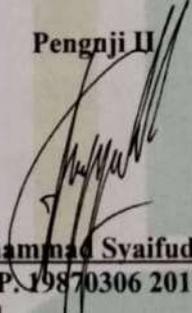
Telah diujikan pada hari Senin, 15 Juli 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

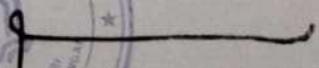

Dr. Muhamad Jaeni, M.Pd., M.Ag.
NIP. 19750411 200912 1 002


Mohammad Syaifuddin, M.Pd.
NIP. 19870306 201903 1 004

Pekalongan, 22 Juli 2024

Disahkan Oleh.,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag
NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

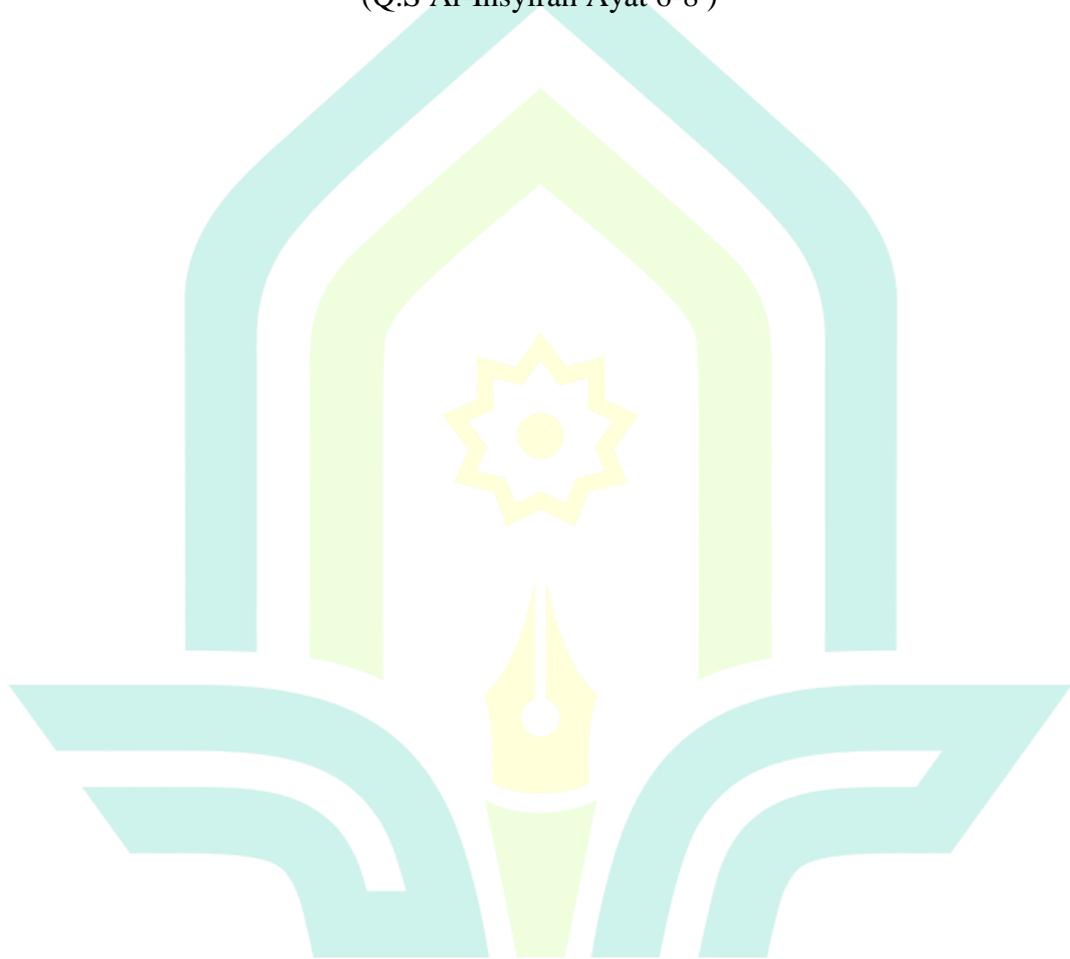
Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Ayahku tersayang Rus Edy, beliau memang tidak menyelesaikan pendidikan sampai perguruan tinggi, namun beliau mampu mendidik penulis, memberikan motivasi, semangat tiada henti sehingga penulis mampu menyelesaikan studynya sampai sarjana.
2. Pintu Surgaku, ibu Tercinta Inayah, Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan do'a yang telah diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang telah diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terimakasih juga atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala ini.
3. Adikku Tersayang, M.Syifa Fuadi terimakasih sudah ikut membersamai dan ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini. Terimakasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikn kepada penulis. Tumbuhlan menjadi versi yang hebat, adikku.
4. Almamater Saya, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۖ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan). Kerjakan dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.
(Q.S Al-Insyirah Ayat 6-8)



ABSTRAK

Putri, Annisa Aprilia. 2024. Pengaruh Alat Permainan Edukatif Mystery Box Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Pada Kelompok A Di RAM NU Masyitoh Kradenan, Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. **Pembimbing: Dr. Sopiah, M.Ag**
Kata Kunci : APE Mystery Box, Perkembangan Kognitif Anak

Anak usia dini disebut juga masa *golden age*, dimana masa pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang begitu pesat. Periode ini merupakan tahun yang berharga bagi seorang anak untuk mengenali lingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangannya. Salah satunya perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif yaitu suatu pengembangan dasar bagi anak yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas serta anak mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan yang baru diperoleh. Salah satu pengembangan kognitif anak usia dini dapat dilakukan dengan penggunaan alat permainan edukatif yaitu Mystery Box.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu 1) Bagaimana perkembangan kognitif anak kelompok A di RAM NU Masyithoh 10 Kradenan sebelum dan sesudah diterapkannya *APE Mystery Box* ? 2) Apakah ada pengaruh *APE Mystery Box* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok A di RAM Masyithoh 10 Kradenan ?

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen (Nonequivalent Control Group Design) dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 38 responden. Uji hipotesis dengan uji *Independent Sampel t-Test* dengan bantuan SPSS 22.

Dari hasil pretest dan posttest penelitian yang dilakukan yaitu melalui media *APE Mystery Box* dapat mempengaruhi perkembangan kognitif Anak pada kelompok A di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan. Hasil ini sesuai dengan uji *independent sampel t-Test* yaitu diperoleh nilai $0,000 < 0,05$. Maka H_0 diterima artinya ada pengaruh signifikan media *APE Mystery Box* terhadap perkembangan kognitif.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelompok A Di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan” dan dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita baginda Nabi Agung Muhammad SAW, keluarga, sahabat, beserta para pengikutnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bimbingan, bantuan dan dorongan, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H Abdurrahman Wahid
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid
3. Ibu Triana Indrawati, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Ibu Rofiqotul Aini, M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Ibu Dr. Hj. Sopiah, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah

- memberikan bimbingan dan pengalaman tulus, ikhlas dan penuh kesabaran
6. Bapak A. Tabiin, M.Pd., selaku dosen wali yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
 7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN K.H. Abdurrahman Wahid
 8. Ibu Kepala Sekolah dan Guru RAM NU Masyitoh 10 Kradenan
 9. Teman-teman yang penulis jumpai dibangku perkuliahan, yang selalu kebersamai saya sampai saat ini, walaupun dengan kesibukan masing-masing kalian tetap memberikan semangat, do'a dan motivasi kepada penulis, terkhusus Amalia Fakhru Nisa', Indah Isnaini, Nurul Aini, Nurul Khikmah, Emma Matul Qudsiyah dan Novia Salsabila.

Penulis menyadari, apa yang ada di skripsi ini bukanlah suatu penelitian yang sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacannya. Aamiin.

Pekalongan, 20 Mei 2024

Penulis



ANNISA APRILIA PUTRI

NIM. 2420039

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Deskripsi Teori	8
2.2 Penelitian Relevan.....	24
2.3 Kerangka Berpikir	28
2.4 Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Desain Penelitian.....	30
3.3 Variabel penelitian.....	32
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
3.5 Teknik Analisi Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian.....	42
4.2 Pembahasan	56
BAB V PENUTUP.....	59

5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Kognitif.....	15
Tabel 4.1 Peserta Didik RAM NU Masyitoh 10 Kradenan	38
Tabel 4.2 Pendidik dan Tenaga Pendidik RAM NU Masyitoh 10 Kradenan	38
Tabel 4.3 Data Anak kelompok A1.....	39
Tabel 4.4 Data Anak kelompok A2.....	39
Tabel 4.5 Data Uji Instrumen Kelas Eksperimen.....	40
Tabel 4.6 Data Uji Instrumen Kelas control	41
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas.....	42
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 4.9 Hasil Prettest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	44
Tabel 4.10 Hasil Prettest dan Posttet Kelas Kontrol	45
Tabel 4.11 Hasil Uji Deskriptif Statistik.....	45
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas	46
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitias.....	47
Tabel 4.14 Hasil Uji Independent Sampel t-Test.....	48

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	21
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 surat keterangan izin penelitian

Lampiran 4 Instrument Test

Lampiran 5 Rekapitulasi Prettest Posttest Kelompok eksperimen

Lampiran 6 Rekapitulasi Prettest Posttest Kelompok Kontrol

Lampiran 7 Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan anak rentan usia 0-6 tahun yang disebut juga masa *golden age*, dimana masa pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang begitu pesat. Periode ini merupakan tahun yang berharga bagi seorang anak untuk mengenali lingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangannya. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak (Widodo, 2019 : 3).

Setiap anak memiliki perkembangan yang unik dan berbeda-beda, baik dari segi perkembangan kognitif, sosial, bahasa, emosi, dan

juga motorik. Adanya perbedaan perkembangan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Perkembangan anak usia dini disebut juga dengan *golden age* (masa keemasan) (Turiyah, 2022 : 108).

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang penting adalah perkembangan kognitif. Kognitif adalah kemampuan dalam mengembangkan persepsi anak berdasarkan apa yang mereka lihat, rasakan dan didengar sehingga anak memiliki pemahaman yang komprehensif. Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak serta dapat mengolah perolehan belajarnya, berpikir simbolik, berpikir logis, mengenal konsep bilangan, mampu mempresentasikan berbagai benda, imajinasi dalam bentuk gambar-gambar yang menarik (Permendibud Nomor 137 Tahun 2014).

Perkembangan kognitif memiliki peranan yang sangat penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan kemampuan berpikir. Perkembangan kognitif anak merupakan perkembangan yang berkaitan dengan kecerdasan anak yang diperlihatkan melalui kemampuan mengingat, mengenal dan memahami berbagai obyek.

Perkembangan tidaklah terbatas pada pengertian pertumbuhan yang semakin besar melainkan didalamnya yang terkandung serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus-menerus dan bersifat tetap yang dimiliki oleh individu menuju ketahap kematangan melalui pertumbuhan (Noor, 2019 :173).

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu untuk diberikan stimulasi sejak anak usia dini. Perkembangan kognitif berhubungan dengan pola berfikir, pemecahan masalah dan imajinasi anak. Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan, karena bermain merupakan hal yang dekat dengan anak dan dunia anak adalah dunia bermain. Salah satu manfaat yang besar dalam aspek perkembangan diperoleh dari kegiatan bermain. Bermain merupakan sarana untuk mencari pengalaman, belajar misalnya pengalaman dalam hubungan dengan sesama, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan (Mulyani, 2016 : 122).

Tidak dapat dipungkiri bahwa bermain memiliki peran yang sangat besar bagi perkembangan anak usia dini. Bermain adalah salah satu bentuk aktivitas yang dilakukan anak dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan, kerianan, kebahagiaan serta baik untuk seluruh aspek perkembangan anak usia dini (Asep Ardiyanto, 2017 : 127).

Dalam membangun perkembangan anak usia dini tentunya di butuhkan alat atau media yang digunakan oleh seorang guru. Tentunya penggunaan APE sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang khusus untuk bermain, yang didalamnya memiliki nilai edukatif, memiliki banyak ragam permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini (Lestari, 2022 : 28).

Alat permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah APE *Mystery Box*, APE yang dibuat dari triplek ataupun kardus yang kemudian

setiap sisinya diberi berbagai jenis mainan yang mengandung nilai edukatif, seperti sisi depan kotak ini memiliki macam-macam bentuk geometri, sisi sebelah kanan diberi permainan mengenal angka dan sisi sebelah kiri di beri permainan dalam mengenal benda sesuai dengan fungsinya.

Berdasarkan observasi awal dilapangan, fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak tidak fokus dan kurang konsentrasi, penglihatannya ke mana-mana, mereka bahkan acuh tak acuh terhadap gurunya, yang ditandai dengan aktivitas bicara dengan temannya, gaduh di dalam kelas, bermain sendiri, dan lain sebagainya. Sehingga dalam proses belajarnya beberapa anak yang belum mampu untuk memahami konsep bilangan, belum memahami bentuk-bentuk geometri serta pada saat anak diberi perintah untuk menghubungkan benda sesuai dengan jumlah atau fungsi masih ada yang mengalami sedikit kesulitan.

Ada beberapa hambatan ketika pengenalan lambang bilangan anak kadang keliru dalam mengenal bentuk angka serta penulisanya. Selain itu, media ataupun alat permainan edukatif yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak kurang bervariasi, untuk itu perlu adanya stimulasi yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan kognitif melalui kegiatan bermain sambil belajar yaitu penggunaan alat permainan edukatif.

Menurut para ahli bermain memiliki peran yang sangat penting, menurut Catron dan Allen mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak

(Astuti dan Novianti, 2020).

Sehubungan dengan latar belakang masalah diatas, untuk mengetahui lebih jauh apakah terdapat pengaruh alat permainan *Mystery Box* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini disekolah tersebut. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelompok A Di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi apa saja permasalahan yang terjadi di lapangan :

1. Kemampuan beberapa anak yang belum mampu untuk memahami konsep bilangan, belum memahami bentuk-bentuk geometri serta pada saat anak diberi perintah untuk menghubungkan benda sesuai dengan jumlah atau fungsi masih ada yang mengalami sedikit kesulitan.
2. Selain itu alat atau media yang digunakan dalam menstimulasi perkembangan kognitif pada anak masih kurang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas, maka batasan dalam penelitian ini adalah :

- a. Penelitian ini membahas tentang pengaruh alat permainan edukatif *Mystery Box* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok A di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan.
- b. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di RAM NU

Masyitoh 10 Kradenan.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak kelompok A di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan sebelum dan sesudah diterapkannya APE *Mystery Box* ?
2. Apakah ada pengaruh APE *Mystery Box* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok A di RAM Masyitoh 10 Kradenan ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak kelompok A di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan sebelum dan sesudah diterapkannya APE *Mystery Box*.
2. Untuk mengetahui pengaruh APE *Mystery Box* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok A di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan.

1.6 Manfaat Penelitian

Di lihat dari tujuan penelitian, maka ditemukan manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

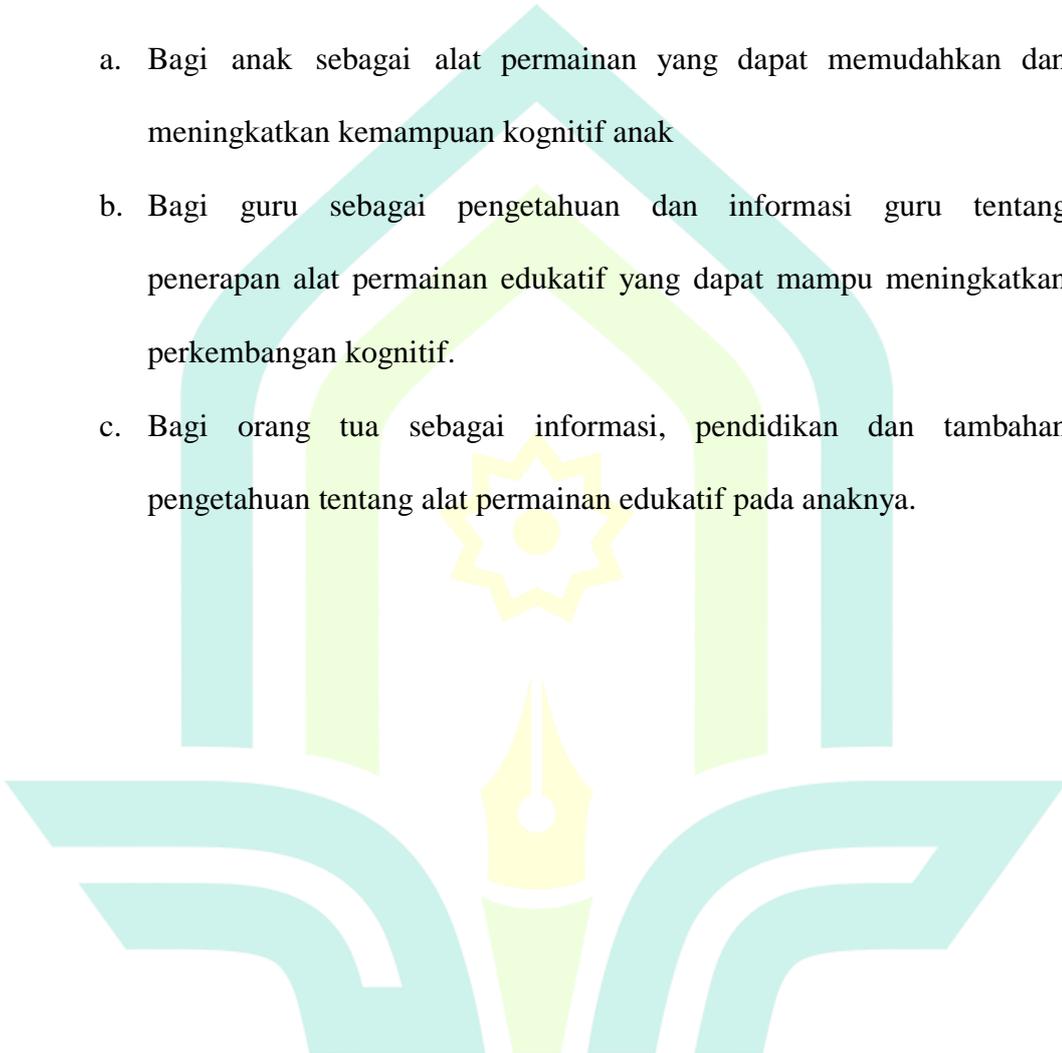
1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan atau

teori baru sebagai acuan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini

- b.** penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan sebagai data awal untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak sebagai alat permainan yang dapat memudahkan dan meningkatkan kemampuan kognitif anak
- b. Bagi guru sebagai pengetahuan dan informasi guru tentang penerapan alat permainan edukatif yang dapat mampu meningkatkan perkembangan kognitif.
- c. Bagi orang tua sebagai informasi, pendidikan dan tambahan pengetahuan tentang alat permainan edukatif pada anaknya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

1. Perkembangan Anak Usia Dini

a. Definisi

Anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini (Tatminingsih, 2016 : 13).

Anak usia dini juga dapat diartikan sebagai masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif (Pebriana, 2018 : 4). Sehingga anak usia dini dapat didefinisikan sebagai masa emas perkembangan anak.

Perkembangan anak usia dini adalah serangkaian perubahan progresif dan teratur baik secara kualitatif, kuantitatif yang bersifat fundamental pada diri anak usia 0-6 tahun yang diakibatkan oleh terjadinya kematangan dan pengalaman. Perkembangan pada anak harus selalu diawasi sebab rasa ingin tahu anak pada usia tersebut sangat tinggi tapi pengetahuan yang mereka miliki masih sangat minim serta kapasitas pemikiran mereka masih sangat sedikit digunakan,

dalam artian masih belum banyak melakukan pemikiran seperti usia di atasnya (Elizabeth, 2010 : 23)

Menurut Wiyani dalam penelitian Pebriana (2018) mengungkap prinsip-prinsip perkembangan anak, meliputi:

- a) Anak berkembang secara holistik;
- b) Perkembangan terjadi dalam urutan yang teratur;
- c) Perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam didalam dan diantara anak;
- d) Perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya;
- e) Perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap individu memiliki keunikannya masing-masing dan bahwa setiap individu berbeda antara satu dengan lainnya. Namun demikian secara umum anak usia dini memiliki karakteristik yang relatif serupa antara satu dengan lainnya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut (Tatminingsih, 2016 : 14) :

1) Anak Usia Dini Bersifat Unik

Setiap anak berbeda antara satu dengan lainnya dan tidak ada dua anak yang sama persis meskipun mereka kembar identik. Mereka memiliki bawaan, ciri, minat, kesukaan dan latar belakang yang berbeda.

2) Anak Usia Dini Berada Dalam Masa Potensial

Anak usia dini sering dikatakan berada dalam masa “golden

age” atau masa yang paling potensial atau paling baik untuk belajar dan berkembang. Jika masa ini terlewat dengan tidak baik maka dapat berpengaruh pada perkembangan tahap selanjutnya.

3) Anak Usia Dini Bersifat Relatif Spontan

Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Mereka akan dengan leluasa menyatakan pikiran dan perasaannya tanpa memedulikan tanggapan orang-orang di sekitarnya.

4) Anak Usia Dini Cenderung Ceroboh dan Kurang Perhitungan

Anak usia dini tidak mempertimbangkan bahaya atau tidaknya suatu tindakan. Jika mereka ingin melakukan maka akan dilakukannya meskipun hal tersebut dapat membuatnya cedera atau celaka.

5) Anak Usia Dini Bersifat Aktif dan Energik

Anak usia dini selalu bergerak dan tidak pernah bisa diam kecuali sedang tertidur. Maka sering kali dikatakan bahwa anak usia dini “tidak ada matinya”

6) Anak Usia Dini Bersifat Egosentris

Mereka cenderung memandang segala sesuatu dari sudut pandangannya sendiri dan berdasar pada pemahamannya sendiri saja. Mereka juga menganggap semua benda yang diinginkannya adalah miliknya. Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut main, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahapan: 1) tahap sensori motorik, 2) tahap praoperasional, 3) tahap operasional konkret.

7) Anak Usia Dini Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Kuat

Rasa ingin tahu yang dimilikinya sangat tinggi sehingga mereka tak bosan bertanya “apa ini dan apa itu” serta “mengapa begini dan mengapa begitu. Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya.

8) Anak Usia Dini Berjiwa Petualang

Karena rasa ingin tahunya yang besar dan kuat membuat anak usia dini ingin menjelajah berbagai tempat untuk memuaskan rasa ingin tahu tersebut dengan cara mengeksplor benda dan lingkungan di sekitarnya.

9) Anak Usia Dini Memiliki Imajinasi dan Fantasi yang Tinggi

Daya imajinasi dan fantasi anak sangat tinggi hingga terkadang banyak orang dewasa atau orang yang lebih tua menganggapnya sebagai pembohong dan suka membual. Namun sesungguhnya hal ini karena mereka suka sekali membayangkan

hal-hal di luar logika. Anak memiliki dunianya sendiri, berbeda dengan orang dewasa. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi.

c. Pendidikan Anak Usia Dini

Masih menurut UU No 20 tahun 2003 tentang System pendidikan Nasional pasal 28. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, PAUD pada jalur formal berbentuk Kelompok Bermain (TK), Raudhatul Athfal (RA), pada jalur non formal berbentuk kelompok bermain (KB). Taman Penitip Anak (TPA), pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan keluarga (Fauziddin, 2018 : 43)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam dalam pendidikan lebih lanjut.

PAUD dititik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan sosial emosional, untuk memenuhi hak belajar anak, kegiatan pembelajaran dilakukan dalam keadaan menyenangkan, kognitif, dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias (Marta, 2018 : 33).

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Definisi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun pertama kehidupannya. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kungan di sekitarnya.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan atau cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitarnya sehingga anak mampu mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain hewan tumbuhan serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka memperoleh berbagai pengetahuan (Khadijah, 2022 : 34).

Perkembangan kognitif pada umumnya berhubungan dengan perkembangan kognitif motorik. Dimana perkembangan kognitif menggambarkan pikiran anak itu berkembang dan berfungsi. Perkembangan kognitif sendiri merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan menggunakan pengetahuannya (Fitri & Al-Khudri, 2018 : 171).

Perkembangan kognitif yaitu suatu pengembangan dasar bagi anak yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas serta anak mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan yang baru diperoleh.

Salah satu pengembangan kognitif anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif yaitu *Mystery Box*. Bermain memiliki nilai kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan sesuatu yang dirasakan dan yang dipikirkan (Aisyah, 2019 : 139).

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan pengembangan logika serta pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Perkembangan kognitif merupakan proses yang terjadi secara internal di dalam otak manusia. Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap dan sejalan dengan perkembangan fisik dan saraf-saraf . hal ini sangat berkaitan dengan ketika anak menerima suatu pembelajaran yang diberikan oleh guru.

b. Tahapan perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir dengan cara yang nik. Semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama. Adapun beberapa tahapan perkembangan kognitif anak usia dini menurut Piaget diantaranya (Marinda, 2020 : 121):

1. Tahap sensori motoris

Pada tahap sensori ini, bayi bergerak dari tindakan refleksi pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi

membangun pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik. Tahap ini pemikiran anak mulai melibatkan penglihatan, pendengaran, pergeseran dan per-sentuhan serta selera. Artinya anak memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu melalui inderanya.

2. Tahap pra operasional

Fase perkembangan kemampuan kognitif ini terjadi pada rentang usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik.

3. Tahap operasional konkrit

Tahap operasional konkrit terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.

Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata.

4. Tahap Operasional Formal

Tahap operasional formal ada pada rentang usia 11 tahun-dewasa. Pada fase ini dikenal juga dengan masa remaja. Remaja berpikir dengan cara lebih abstrak, logis, dan lebih *idealistic*. Pada tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis.

Selain memiliki kemampuan abstraksi, pemikir operasional for-mal juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisasi dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan. Pada tahap ini, anak mulai melakukan pemikiran spekulasi tentang kualitas ideal yang mereka inginkan dalam diri mereka dan diri orang lain.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini sebagai berikut (Khadijah, 2022 : 41) :

1. Faktor Hereditas

Faktor hereditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya intelektualnya. Peranan faktor hereditas terhadap perkembangan kognitif atau intelegensi seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ.

Secara potensial anak telah membawa kemungkinan apakah akan menjadi kemampuan berpikir normal, diatas normal atau dibawah normal. Tetapi potensi tidak akan berkembang optimal tanpa adanya lingkungan yang mampu memberikan kesempatan untuk berkembang oleh karena itu faktor hereditas berpengaruh terhadap perkembangan kognitif.

2. Faktor lingkungan

a) Lingkungan keluarga

Lingkungan terkecil adalah keluarga yang merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama. Dikatakan utama karena keluarga merupakan yang sangat penting dalam pendidikan yang membentuk kepribadian. Semua aspek kepribadian dapat dibentuk di lingkungan ini. Segala perilaku dan pola asuh yang diterapkan pasti berpengaruh dalam pembentukan intelektual seorang anak.

b) Lingkungan sekolah

Sebagaimana lingkungan keluarga, lingkungan sekolah juga berperan penting setelah keluarga dalam perkembangan kognitif, karena sekolah merupakan lembaga formal yang memiliki tanggungjawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berpikir.

3. Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.

Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6. Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

d. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 dalam standar isi pasal 10 ayat (1) disebutkan bahwa sebagai berikut (*Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014*) :

- a. Belajar dan pemecahan masalah, termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan dapat di terima secara sosial dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru.
- b. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat.
- c. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan berbagai perbedaan, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Indikator dalam penelitian ini yaitu indikator kognitif anak dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri, mengenal angka dan fungsi benda.

Tabel 2. 1
Indikator Perkembangan Kognitif

Aspek	Indikator	Soal
Belajar dan pemecahan masalah	Mengenal benda berdasarkan fungsi	Anak mampu mengenal fungsi benda sesuai dengan gambar
Berfikir Logis	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran	Anak mampu mengklasifikasikan / menghubungkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan ukuran
Berfikir Simbolis	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Anak mampu membilang dengan memberi angka pada gambar bendera
	Mengenal konsep bilangan	Anak mampu menghubungkan jumlah pohon beringin sesuai dengan angka yang benar
	Mengenal lambang bilangan	Anak mampu membedakan angka 6 dan 9 pada gambar bintang

3. APE Mistery Box

d. Definisi APE Mistery Box

APE merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. APE digunakan sebagai sarana prasarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), serta mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan.

APE untuk anak usia dini ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan indikator capaian kemampuan yang harus dimiliki anak, memiliki kemudahan dalam penggunaannya, serta meningkatkan minat anak dalam bermain. APE untuk anak usia dini juga dirancang untuk mengaktifkan fungsi panca indera secara bersamaan agar seluruh aspek perkembangan dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal.

Alat permainan edukatif (APE) dikembangkan sebagai bahan pembelajaran dalam membantu kegiatan pendidikan, memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran, dan membantu siswa dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya (Fasha & Hibana, 2023 : 2).

Penggunaan APE atau alat permainan edukatif secara efektif meningkatkan proses pembelajaran bagi anak-anak. Untuk mewujudkan pembelajaran anak yang efektif, menarik, dan menyenangkan sehingga tumbuh kembang anak dapat berkembang secara optimal. Aksesibilitas alat permainan ini menjadi sangat penting (Fasha & Hibana, 2023 : 65)

Alat permainan edukatif yang akan digunakan pada anak usia dini harus benar-benar dipahami oleh guru PAUD karena APE berfungsi baik untuk kebutuhan bermain anak maupun kebutuhan pendidikannya. Hal ini dikarenakan pentingnya peran guru dalam proses belajar anak usia dini. Mendorong perkembangan anak dalam segala aspeknya (Fasha & Hibana, 2023 : 3).

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan APE sebagaimana yang telah dilakukan oleh Rakhmawati (2022) menunjukkan bahwa alat permainan edukatif juga bermanfaat untuk memfasilitasi anak-anak dalam mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan alat permainan edukatif ini anak akan saling berkomunikasi dan

bersosialisasi sehingga perkembangan sosial emosional anak akan tumbuh dengan baik.

Definisi alat permainan edukatif (APE) *Mystery Box* adalah APE yang dapat dibuat dari triplek ataupun kardus yang kemudian setiap sisinya diberi berbagai jenis mainan yang mengandung nilai edukatif, seperti mengenal benda berdasarkan fungsinya, mengenal angka, dan mengenal bentuk dan ukuran geometri.

APE Mystery Box ini merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tema. APE ini merupakan hasil karya yang mengkombinasikan beberapa jenis permainan sekaligus, sehingga lebih praktis dan menarik bagi anak (Qadafi, 2021 : 120)

Cara penggunaan APE ini yaitu pada bagian bentuk geometri anak akan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan ukuran. Bagian fungsi benda anak akan memasang gambar benda sesuai dengan fungsinya dan pada bagian berhitung anak memasukkan stik sesuai dengan angka.

Penggunaan APE sangatlah penting dalam menstimulasi perkembangan anak. Pemberian stimulasi pada anak usia dini sangatlah berpengaruh dikarenakan anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Alat permainan edukatif diartikan sebagai sarana yang dapat merangsang atau menstimulasi aktivitas anak dalam mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari (Baiti, 2023 : 3)

APE memberikan banyak manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dan dapat memberikan kesempatan bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya.

Alat permainan edukatif dapat membantu guru dan orang tua dalam mengatasi berbagai permasalahan seperti keterbatasan komunikasi yang dialami oleh beberapa anak sehingga APE ini mampu menjadi jembatan yang mampu memudahkan komunikasi antara anak dengan guru dan orang tua (Qadafi, 2021 : 56)

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak bisa diperoleh jika guru memahami cara memanfaatkan APE sebagai bahan edukasi untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak, karena anak usia dini belajar menggunakan benda-benda nyata dan belum bisa berfikir secara abstrak (Khaira, 2022 : 3)

e. Indikator APE Misteri Box

Indikator APE Misteri Box yaitu (Agustia, 2023 : 23) :

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara , maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat
- 2) Ditujukan terutama untuk anak usia dini dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan motorik.
- 3) Aman, baik dari bentuk maupun penggunaannya
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif
- 5) Sifatnya konstruktif.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian skripsi ini menggali informasi dari beberapa penelitian-penelitian sebelumnya seperti jurnal, buku, skripsi dan bahan perbandingan lainnya untuk mendapatkan informasi serta untuk mengkaji penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Pertama, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Veryawan, Mery Tan, dan Syarfina yang berjudul “ Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini”. Hasil dari Penelitian ini pada siklus I kemampuan melakukan kegiatan sesuai petunjuk dalam membedakan konsep keras lembut melalui permainan magic box keberhasilannya hanya 8 orang anak atau 58% yang berpredikat berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 orang anak atau 27% yang berpredikat mulai berkembang (MB) serta 3 orang anak atau 20% yang berpredikat belum berkembang (BB). Pada siklus II keberhasilan anak dalam membedakan keras lembut melalui permainan magic box mencapai 7 orang anak atau 47% berpredikat berkembang sangat baik(BSB), 8 orang anak atau 53% berpredikat berkembang sesuai harapan (BSH), serta tidak ada lagi anak yang berpredikat mulai berkembang dan belum berkembang (Veryawan, 2021 : 44-52). Dengan demikian penelitian tindakan kelas telah mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan. Yang membedakan antara penelitian terdahulu menggunakan APE Magic box dan berfokus pada kemampuan sains sedangkan penelitian saya berfokus pada Perkembangan Kognitif.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Desy Fitriani. 2023. Skripsi

yang berjudul “Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A di RA Iqra’ Sabila Kota Jambi”. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan alat permainan edukatif kantong ajaib terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di RA Iqra’ Sabila Kota Jambi. Kemampuan mengenal bilangan pada anak lebih berkembang setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan APE kantong ajaib hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis bahwa nilai t hitung yaitu 15,403 t hitung $>$ tabel 2, 145 maka H_0 di tolak dan H_1 di terima disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y (Fitriani, 2023 : 50). Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dan penggunaan APE kemudian perbedaannya penelitian ini berfokus pada pengenalan konsep berhitung sedangkan pada penelitian saya berfokus pada perkembangan kognitif.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan Rahayu Nola Sari. 2022. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Geoquarium Magic* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Hasil dari penelitian ini Berdasarkan analisis dan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh alat permainan edukatif (APE) *geoquarium magic* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiah Simabur. Dapat disimpulkan bahwa t_0 lebih besar dari pada tabel nilai t_t ($26,91 > 1,79$), maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat

pengaruh yang signifikan dengan menggunakan alat permainan edukatif geoquarium magic terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen yang memberikan perlakuan berupa alat permainan edukatif (APE) Geoquarium magic di TK Aisyiah Simabur (Sari, 2022 : 85). Fokus pada penelitian terdahulu adalah pengenalan terhadap bentuk geometri dan pada penelitian saya berfokus pada perkembangan kognitif.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Audia Sianipar, Marsanda Octavia Fatma Yuslia, Meyliana Nursihab dkk, dengan judul “ Efektivitas APE Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah alat permainan edukatif maze efektivitas dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Aspek kognitif adalah salah satu aspek perkembangan pada anak yang penting untuk dikembangkan, yang mana aspek ini mengacu pada tahapan kemampuan anak. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah di mana anak-anak dapat mengetahui angka, sehingga anak-anak dapat menentukan gambar angka, dapat menangani masalah yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak telah memahami kondisi dan hasil yang konsisten, dan anak-anak dapat menunjukkan latihan eksplorasi. Berdasarkan hasil dari literature di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas Alat Permainan Edukasi (APE) maze cukup ampuh dalam membantu meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dewasa 5-6 tahun. Dapat disimpulkan bahwa APE maze mampu membantu perkembangan kognitif anak dengan baik,

seperti membantu anak untuk melatih kemampuan memecahkan masalah, mengenal dan mengetahui angka, mengenal dan menyebutkan lambang bilangan serta anak dapat mengetahui berbagai abjanya (Sianipar et al., 2022 : 210-213). Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama berfokus pada perkembangan kognitif AUD. Kemudian perbedaannya pada penelitian ini dan penelitian saya yaitu pada penggunaan alat permainan edukatifnya.

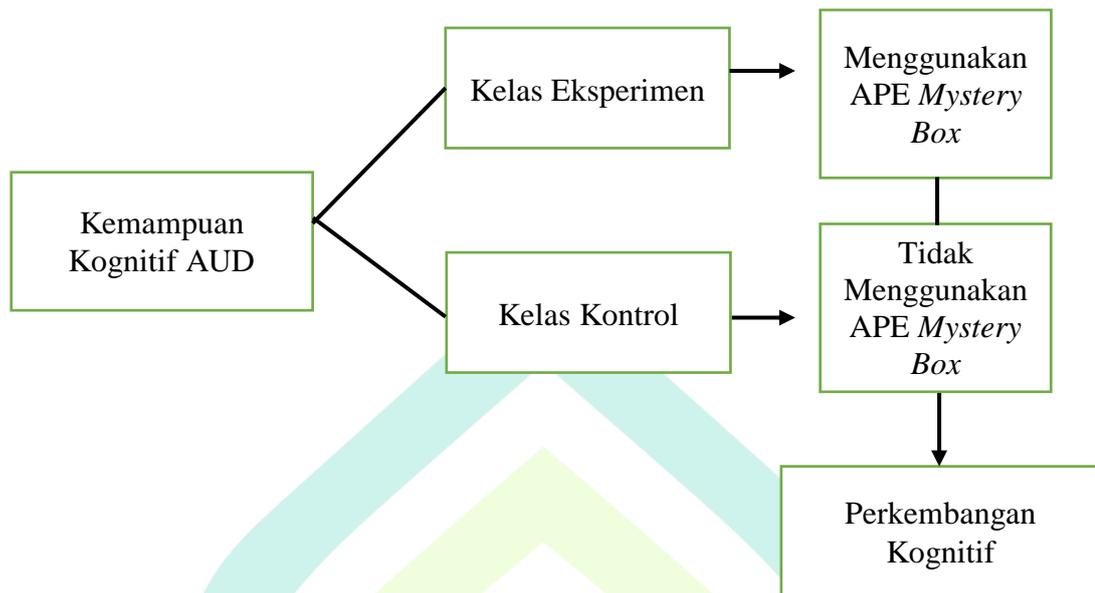
Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Shofia Pavita, Fitri Ayu Fatmawati, Agustien Liliawati, dengan judul “ Pengaruh APE Terhadap Kemampuan Kognitif Dalam Hal Berpikir Logis untuk Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Takeharjo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Alat permainan edukatif (APE) untuk kemampuan kognitif dalam berfikir logis dengan melalui APE balok. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan jumlah sampel 28 siswa, yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Takeharjo. Instrumen yang digunakan berupa angket atau kuisioner kemudian di Uji Normalitas 0.055, uji Wilcoxon -4.622 dalam pengujian hipotesisnya. Hasil penelitian ini menunjukkan data berdistribusi tidak normal. Dibuktikan dengan Uji Normalitas dengan hasil signifikansi $0.055 < 0.05$ Dan Uji Wilcoxon dengan hasil signifikansi signifikansi pada $-4.622 < 2.048$ (Pavita et al., 2022 : 160). Persamaan pada penelitian ini berfokus pada perkembangan kognitif dan penggunaan APE balok. Perbedaan pada penelitian ini adalah pada APE yang digunakan.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menggambarkan pola hubungan antara variable atau kerangka abstrak yang akan diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan yang diteliti, peyusunannya berdasar pada tinjauan teori yang telah dilaksanakan. Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan atau cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitarnya sehingga anak mampu mengeksplorasi dirinya sendiri, salah satu pengembangan kognitif anak usia dini dapat dilakukan dengan penggunaan alat permainan edukatif yaitu *Mystey Box*. Bermain memiliki nilai kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan sesuatu yang dirasakan dan yang di pikirkan. Di RAM NU Masyithoh 10 Kradenan, dapat dilihat ada beberapa anak yang belum mampu untuk memahami konsep bilangan, belum memahami bentuk-bentuk geometri serta pada saat anak diberi perintah untuk menghubungkan benda sesuai dengan jumlah atau fungsi masih ada yang mengalami sedikit kesulitan. Ada beberapa hambatan ketika pengenalan lambang bilangan anak kadang keliru dalam mengenal bentuk angka serta penulisanya. Selain itu, media ataupun alat permainan edukatif yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak kurang bervariasi. Melalui APE *Mysteri Box* anak dapat diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan mengurutkan bentuk geometri, benda sesuai dengan fungsinya serta mengenal konsep bilangan dan mengenal angka .

Berdasarkan landasan teori diatas, kerangka penelitian ini dapat

digambarkan sebagai berikut :



2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Jawaban dari permasalahan penelitian dapat dibuktikan dan dapat pula tidak dibuktikan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas dapat diajukan hipotesis dalam penelitian eksperimen yaitu terdapat pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Pada Kelompok A Di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan

a. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode untuk mengkaji teori tertentu dengan cara meneliti variabel-variabel yang diukur dengan instrumen penelitian sehingga data-data yang berupa angka dapat di analisis berdasarkan prosedur statistik (Kusumastuti et al., 2020 : 2)

b. Jenis Penelitian

Menurut Arikunto jenis penelitian dibagi menjadi dua yaitu penelitian eksperimen dan penelitian non-eksperimen. Penelitian eskperimental adalah penelitian yang menggunakan treatment atau perlakuan yang bertujuan untuk mengubah suatu keadaan sesuai yang diharapkan, sedangkan penelitian non-eksperimental adalah penelitian yang tidak menggunakan perlakuan atau treatment dalam pelaksanaan penelitiannya yaitu hanya untuk mengetahui hubungan atau pengaruh variabel independen dengan variabel terikat (Arikunto, 2013 : 51).

Penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian *Quasi Experiment Design* dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu dengan dua kelompok

sebagai kelompok eksperimen dan kelompok control karena yang dilakukan yaitu untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu perlakuan (pengaruh APE Mystery Box) terhadap kemampuan kognitif anak. Rumus *Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut :

$$\frac{O_1 \quad X \quad O_2}{O_3 \quad O_4}$$

Keterangan :

O_1 = Prettest eksperimen

O_2 = Posttest eksperimen

x = Perlakuan yang diberikan

O_3 = Prettest kelas kontrol

O_4 = Posttest Kelompok kontrol

2. Tempat dan waktu penelitian

a. Tempat penelitian ini dilakukan di RAM NU Masyithoh 10 Kradenan terletak di daerah kradenan kota pekalongan

b. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan april tahun ajaran 2023/2024

3.2 Populasi dan sampel

a) Populasi penelitian

Populasi ialah keseluruhan responden yang mempunyai sifat umum yang sudah diidentifikasi, dipakai sebagai sumber informasi yang lebih spesifik salah satu hal yang esensial dan perlu mendapat perhatian

saksama apabila peneliti ingin menyimpulkan hasil yang dapat dipercaya dan tepat dalam suatu penelitian (Yusuf, 2017 : 178) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas A1 dan A2 dengan total populasi 38 anak.

b) Sampel penelitian

Sampel Merupakan bagian dari suatu populasi baik jumlah maupun karakteristiknya (Sudaryana & Agusidy, 2022 : 34). sampling dapat di definisikan sebagai proses untuk memilih individu dari suatu populasi. Sampling harus ditentukan berdasarkan populasi penelitian yang diteliti. Sementara itu, sampel merupakan jumlah responden dan/atau informan yang diteliti (Bandur, 2013 : 39). Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik sampel jenuh, dimana semua individu dari populasi digunakan sebagai tes penelitian. Sampel penelitian ini yaitu seluruh kelompok A di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan yang terdiri dari 19 anak menjadi kelompok eksperimen dan kelompok control.

3.3 Variabel penelitian

Variabel merupakan suatu konsep yang memiliki lebih dari satu nilai, keadaan, kategori atau kondisi. Variabel merupakan ide sentral dalam penelitian kuantitatif yang dapat diukur dan diidentifikasi (Kusumastuti et al., 2020 : 16). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel antara lain :

a. Variabel bebas (variabel independen)

Variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan perubahan variable dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah

APE Misteri Box.

b. Variabel Terikat (Dependen Variable)

Variabel terikat adalah faktor atau gejala yang timbul akibat pengaruh variabel independen. Variabel ini disebut variabel terikat karena variabel ini dipengaruhi oleh variabel independent atau bebas. Penjelasan suatu fenomena tertentu secara sistematis dapat digambarkan dengan variabel dependen (Bandur, 2013 : 144). Variabel dependen pada penelitian ini adalah perkembangan kognitif.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah pendekatan untuk mengumpulkan informasi yang diharapkan dapat menjawab rumusan masalah tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a) Observasi

Metode observasi yaitu pengamatan secara sistematis dengan disertai pencatatan terhadap gejala atau perilaku objek sasaran. Observasi merupakan cara pengumpulan data dengan melibatkan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung, seperti melalui tes, kuesioner, ragam gambar hingga rekam suara. Dalam melakukan observasi terdapat pedoman atau panduan yang biasa disebut lembar observasi yang berisi daftar jenis kegiatan pengamatan (Bandur, 2013 : 72). Dalam konteks penelitian ini, menerapkan penelitian langsung terhadap lokasi penelitian, khususnya di kelas A1 dan A2 di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan.

b) Tes

Tes hasil belajar merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan dan mengetahui tingkat perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tes digunakan sebagai sarana untuk menentukan penilaian atau evaluasi. Tes hasil belajar berfungsi untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru yang digunakan sebagai data dan bahan evaluasi bagi guru dan sekolah (Bandur, 2013 : 71).

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Pretest ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi pembelajaran yang telah dikuasai oleh anak tersebut. Posttest bertujuan untuk mengetahui apakah semua materi yang telah diajarkan dapat dikuasai. Untuk tes yang digunakan sama antara *pretest* dengan *posttest* hal ini untuk mengetahui apakah hasilnya baik atau buruk.

Setelah dilakukan tes maka akan diukur dengan lembar tes observasi. Pengukuran hasil observasi anak dibagi menjadi empat kriteria, yaitu :

- a. BB artinya Belum Berkembang dengan skor 1, bila anak melakukannya dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- b. MB artinya Mulai Berkembang dengan skor 2, bila anak melakukannya masih harus diingatkan oleh guru
- c. BSH artinya Berkembang sesuai Harapandengan skor 3 bila anak

sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus di ingatkan atau dicontohkan oleh guru.

d. BSB artinya Berkembang sangat Baik dengan skor 4, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan yang sesuai dengan indikatornya.

c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan mengamati dan mencatat laporan yang disediakan. Dokumentasi Instrumen Penelitian merujuk pada barang-barang tertulis. Instrumen ini memungkinkan peneliti memperoleh data melalui penelitian terhadap benda-benda tertulis, seperti buku, majalah, catatan harian, artefak, video dan lain sebagainya (Bandur, 2013 : 72). Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data tentang sekolah yang diteliti. Data dokumen merupakan sumber data yang diperoleh dari dokumentasi.

3.5 Teknik Analisi Data

Penggunaan teknik analisis data bertujuan untuk menarik kesimpulan dari masalah yang akan diteliti.

a) Uji Validitas

Keabsahan atau validitas adalah sejauh mana keakuratan alat ukur dalam menjalankan fungsi pengukurannya, instrumen validitas adalah alat ukur untuk memperoleh validitas data. Tujuan uji validitas adalah untuk mengukur validitas suatu

instrumen. Validitas mengacu pada rentannya tidaknya alat ukur atau instrumen objek yang akan diukur (Sugiyono, 2014 : 173). Hasil penelitian dapat dikatakan valid apabila instrumen yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan apabila terdapat kesamaan antara data yang dikumpulkan dan data yang benar-benar dihasilkan oleh objek yang diselidiki. Uji ini dilakukan dengan rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{\text{hitung}} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r = Koefisien Validitas

n = jumlah siswa

$\sum X$ = jumlah skor item

$\sum Y$ = jumlah skor total

Pada taraf signifikansi 5% hasil koefisien korelasi dibandingkan dengan r responden. Item dengan koefisien korelasi lebih besar atau sama dengan r tabel dianggap valid, sedangkan item dengan koefisien korelasi lebih rendah atau sama dengan r tabel tidak valid. Item yang tidak valid harus diubah atau tidak digunakan (Arikunto, 2013 : 75).

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan kesesuaian atau koherensi. Suatu instrumen evaluasi dikatakan memiliki nilai reliabilitas yang tinggi, apabila pengujian yang dilakukan memiliki hasil yang konstan saat

melakukan pengukuran yang akan diukur.

Reliabilitas adalah tes untuk mengukur atau mengamati sesuatu yang menjadi objek ukur. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai reliabilitas yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap sama. Hasil pengukuran itu harus tetap sama (relative sama) jika pengukurannya diberikan pada subjek yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, dan tempat yang berbeda pula. Alat ukur yang reliabilitasnya tinggi disebut alat ukur yang reliabel (Bandur, 2013 : 60).

Untuk mengetahui reliabilitas instrument dalam penelitian Metode yang digunakan adalah *Cronbach Alpha*. Bila nilai Cronbach alpha dibandingkan dengan nilai r tabel maka akan diketahui reliabilitas instrument tersebut. R tabel dicari pada nilai signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dengan melihat n data (jumlah data). Jika nilai r (Cronbach alpha) > r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa item item tersebut reliabel (Bandur, 2013 : 61). Dalam metode ini rumus yang digunakan adalah :

$$R_n = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

R_n = Koefisien Reliabilitas instrumen

k = Jumlah butir pertanyaan yang sah

σ_t^2 = Varians skor total

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

c) Analisis data deskriptif presentase

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistika. Menurut Sugiyono mengatakan “terdapat beberapa dua macam statistic yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu *statistik deskriptif* dan *statistik inferensial*” (Sugiyono, 2014 : 147).

Statistik digunakan untuk menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk menarik kesimpulan yang berlaku untuk populasi dari mana data itu diambil. Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif (Sudaryana & Agusidy, 2022 : 43).

Statistik deskriptif adalah statistik yang pada prakteknya mengorganisasi dan menganalisa data angka, agar dapat memberikan gambaran secara teratur, ringkas dan jelas, mengenai suatu gejala, peristiwa atau keadaan, sehingga dapat ditarik pengertian atau makna tertentu.

Pada dasarnya analisis Deskriptif merupakan kegiatan meringkas kumpulan data menjadi ukuran tengah dan ukuran variasi. Selanjutnya membandingkan gambaran-gambaran tersebut antara satu kelompok dan kelompok lain sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam analisis.

Berikut rumus yang digunakan :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

ρ : Presentase yang dicari

f : Frekuensi Jawaban Responden

n : Jumlah peserta didik

d) Uji Prasyarat Hipotesis

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan prasyarat analisis data. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data bersifat normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal adalah data yang dapat digunakan untuk memvalidasi model penelitian. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan dalam penelitian ini ketentuan uji normalitas berdasarkan angka menggunakan bantuan SPSS

- a. Jika nilai Sig. < 0,05 maka berdistribusi tidak normal
- b. Jika nilai Sig. \geq 0,05 maka data berdistribusi normal

Uji normalitas menggunakan Uji Lilliefors dengan ketentuan sebagai berikut:

H_0 : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

H_a : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Akan diuji dengan taraf signifikan sebesar 0,05

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel mempunyai varians yang sesuai dengan yang diujikan. artinya uji

homogenitas varian digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau tidak. Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah :

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (Variannya homogen)}$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (Variannya tidak homogen)}$$

Rumus yang digunakan adalah :

$$F = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

e) Uji Hipotesis

Dengan menerapkan uji dua arah pada tingkat signifikansi 5% atau 0,05, pengujian hipotesis dilakukan untuk memverifikasi hipotesis yang telah diformulasikan.

Pengujian hipotesis dapat dilakukan untuk menguji populasi melalui ukuran sampel. Peneliti ini menggunakan *Uji Independent Sample T Test*. Uji independen sample t-test ini bertujuan untuk melihat perbedaan rata-rata antara yang bermakna antara dua kelompok bebas atau tidak berhubungan satu sama lain yaitu kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (Ramdhani & Bina, 2021 : 244). Teknik Independen Sampel t-Test yang digunakan menggunakan software statistik *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Hipotesis yang digunakan adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Ho : Tidak ada Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok A di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan

Ha : Ada Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok A di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan.

Hipotesis penelitian akan diuji dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

- a. Jika (nilai sig. <0,05) maka Ho ditolak dan Ha diterima
- b. Jika (nilai sig. >005) maka Ho diterima dan Ha ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

1. Profil RA Masyitoh NU Masyitoh 10 Kradenan (Fauziyah, 2023 : 3) :

Nama Lembaga	: RA Musimat NU Masyithoh 10 Kradenan
Status Lembaga	: Swasta
Yayasan Penyelenggara	: Yayasan Pendidikan Muslimat NU
NSM Lembaga	: 101233750010
NPSN Lembaga	: 69743482
Tanggal Pendirian	: 9 Februari 1981
Nomor SK Ijin Operasional	: Wk / 5-b/RA/606/Pgm/19
Tanggal SK Ijin Operasional	: 26 Oktober 1998
Status Akreditasi / Tahun	: A / 2019
Alamat RA	: Jl.Urip Sumoharjo, Kradenan Gg: 1/ No.62 Pekalongan
No Telepon	: 085642809602
Nama Kepala	: Fauziyah,S.Pd
Kepemilikan Tanah	: Milik Sendiri
Luas Tanah	: 325 m2
Luas bangunan	: 289 m2
Jumlah Gedung	: 1 buah
Sifat Gedung	: Permanen
Nama Bank	: Bank Mandiri

Kanca/KCP/Unit : Hayam Wuruk Pekalongan

2. Sejarah

RA Muslimat NU Masyithoh 10 Kradenan didirikan pada tanggal 9 Februari tahun 1981 dibawah naungan Muslimat NU Kradenan. Tokoh yang paling berjasa mendirikan RA Muslimat NU Masyithoh 10 Kradenan adalah Ketua Ranting Muslimat NU Kradenan. Ketua ranting Muslimat NU Kradenan merasa prihatin melihat banyak anak-anak usia 4-6 tahun yang berkerumun tanpa ada aktivitas pembelajaran. Beliau menyampaikan kegundahannya kepada tokoh masyarakat yang kemudian disepakati untuk mendirikan RA untuk mengelola kegiatan bermain anak hingga lebih terprogram. Kegiatan awal dilaksanakan dengan menempati rumah beliau yang berada di Kradenan Gg:1, dengan menggunakan alat pembelajaran dan permainan seadanya. Ternyata sambutan masyarakat sangat antusias dan semakin banyak jumlah siswa yang mendaftar menjadi peserta didik di RA Muslimat NU Masyithoh 10 Kradenan. Melihat kondisi seperti ini menjadikan pengurus Muslimat bekerja dan berfikir optimal agar RA Muslimat NU Masyithoh 10 Kradenan memiliki gedung dan sarana sendiri. Tepatnya pada tanggal 6 Februari 1981 pembangunan gedung RA pun terwujud dengan sumber dana dan tenaga yang berasal dari sumbangsih swadaya masyarakat Kradenan. Langkah berikutnya mengajukan perizinan ke Dinas terkait dalam hal ini adalah Kementerian Agama. Surat Ijin Operasional dari Kementerian Agama dengan nomor Wk/5-b/RA/606/Pgm/19 tercantum mulai berlaku tanggal

26 Oktober 1998.

Selanjutnya kami terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan kami lakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal ke kelompok hingga sekarang mengikuti kegiatan belajar kurikulum merdeka. Pada tahun 2007 kami mendapatkan akreditasi A dari BAN. Kemudian berlanjut mengajukan akreditasi kembali pada tahun 2019 dan alhamdulillah dapat mempertahankan terakreditasi A (Fauziyah, 2023 : 4).

3. Visi dan Misi RAM NU Masyitoh 10 Kradenan

a. Visi

“ Mewujudkan generasi cerdas, mandiri, kreatif, dan Berakhlak Karimah”

b. Misi

“Menumbuhkan dan mengembangkan daya kreasi anak, imajinasi, sikap demokrasi, mandiri, tanggung jawab, serta berpegang pada Al-Qur'an dan sunnah Rasul”.

c. Tujuan

- 1) Memberikan bekal awal pendidikan untuk anak usia dini sebagai langkah peningkatan sumber daya manusia
- 2) Memberikan stimulasi positif bagi anak usia dini mengembangkan kemampuan otak
- 3) Membentuk pribadi yang berakhlakul karimah melalui pembiasaan pendidikan keislaman

- 4) Ikut membantu program pemerintah dalam peningkatan mutu pendidikan.

4. **Keadaan Peserta Didik, Pendidik, dan Tenaga Kependidikan**

a. Peserta Didik

Tabel 4. 1
Peserta Didik RAM NU Masyitoh 10 Kradenan

Rambel	Jumlah	Total
A1	19	69
A2	19	
B1	18	
B2	13	

b. Pendidik dan Tenaga Kependidikan RAM NU Masyitoh 10 Kradenan

Tabel 4. 2
Pendidik dan Tenaga Pendidik RAM NU Masyitoh 10 Kradenan

No.	Nama /NUPTK	L/P	Ijazah Terakhir	Jabatan
1.	Fauziyah, S.Pd	P	S1 PAUD	Kepala RA
2.	Siti Masruroh,S.Pd	P	SI PAUD	Guru
3.	Nita Ismiyati, S.Pd.I	P	S1	Guru
4.	Nur Aini Sobah, S,Pd	P	S1	Guru
5.	Fikrotu Saniyah, SPd	P	S1	Guru
6.	Emmy Hafizah, S.Pd	P	S1	Guru
7.	Mutmainah, S.Pd	P	S1	TU

c. Data Anak Usia Dini Kelompok A RAM NU Masyitoh 10 Kradenan

Tabel 4. 3**Data Anak Kelompok A1**

No	Nama	Tempat	Tanggal
1	Anggun Anggraini	Pekalongan	20-20-2002
2	M. Syauki Abiyan	Pekalongan	06-01-2019
3	Akmal Atharayhan	Pekalongan	16-03-2019
4	M. Fais Al- Fatih	Pekalongan	21-01-2019
5	Nur Mazya	Pekalongan	24-03-2019
6	M. Sandy	Batang	14-01-2019
7	M. Ilham Irfansyah	Pekalongan	02-05-2019
8	Hanifah Afrin Najmi	Pekalongan	25-07-2019
9	M. Arfan Arsyada	Pekalongan	29-08-2019
10	M. Nadhif	Pekalongan	19-07-2019
11	Sofia Hana	Pekalongan	19-12-2019
12	Ahmad Hanif Al Nazmi	Pekalongan	10-09-2019
13	Azza Kamilatun Nurein	Pekalongan	16-10-2019
14	M. Rafif Anugrah	Pekalongan	03-06-2019
15	M. Nashan Muqtada	Pekalongan	10-01-2019
16	Syifa Nur Sabrina	Pekalongan	27-03-2019
17	M. Zayyan Affani	Pekalongan	26-08-2019
18	Ayu April Liyana	Batang	13-04-2019
19	Farhana Talita Azmina	Pekalongan	09-08-2019

Tabel 4. 4**Data Kelompok A2**

No	Nama	Tempat	Tanggal
1.	Auliya Nafisa Ramadhani	Pekalongan	28-05-2019
2	Abil Shidqi Arsalan	Pekalongan	22-06-2019
3	Aretha Auneina	Pekalongan	11-07-2019
4	Arsyila Qotrunnada	Pekalongan	21-08-2019
5	Fadhli Robby Maula	Pekalongan	10-10-2018
6	Farren Salwa Dehar	Pekalongan	08-02-2018
7	Indy Ulfatu Asfiya	Pekalongan	26-04-2018
8	Kanaya Lintang J	Batang	03-11-2018
9	M. Kharis Aufa A.	Pekalongan	02-0-2018

10	M. Faiz Assidqi	Pekalongan	30-05-2019
11	M. Arkan Ghifari D.	Pekalongan	10-01-2019
12	M. Arafa Al Sau'Ud	Pekalongan	17-08-2019
13	Moch. Hilmy Wafa	Pekalongan	20-04-2019
14	Nuriz Maulida	Pekalongan	12-11-2018
15	Najma Zidna Fakhira	Pekalongan	28-05-2019
16	Neisya Naura Kamalia	Pekalongan	03-08-2019
17	Anasya Reyhanna R.	Pekalongan	07-05-2019
18	M. Alfian Saputra	Pekalongan	08-08-2019
19	M. Nabil Ramadhan	Pekalongan	29-05-2019

5. Analisis Data

a. Analisis Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas

Keaslian suatu instrument disebut validitas. Instrument yang valid dalam situasi ini mempunyai validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid memiliki validitas yang rendah. Instrument ini diberikan kepada kelas A1 dan A2 yaitu berbentuk essay disertai gambar karena objek dari penelitian ini adalah anak TK, terdapat 5 soal selanjutnya di uji kevalidanya dengan menggunakan SPSS versi 22.

Tabel 4. 5

Data Uji Istrumen Kelas A1 Eksperimen

No	Responden	Hasil
1	U1	20
2	U2	20
3	U3	18
4	U4	19
5	U5	18
6	U6	18

7	U7	19
8	U8	19
9	U9	20
10	U10	19
11	U11	19
12	U12	19
13	U13	18
14	U14	19
15	U15	17
16	U16	19
17	U17	18
18	U18	20
19	U19	19

Tabel 4. 6
Data Instrumen Kelas A2 Kelompok Kontrol

No	Responden	Hasil
1	U1	8
2	U2	8
3	U3	9
4	U4	8
5	U5	8
6	U6	7
7	U7	8
8	U8	8
9	U9	6
10	U10	8
11	U11	7
12	U12	8
13	U13	7
14	U14	6
15	U15	8
16	U16	7
17	U17	8
18	U18	8
19	U19	8

Hasil akhir dilakukan uji instrument tes yang dilakukan oleh siswa kelas A1 dan A2 di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan dengan jumlah total 38 siswa. Kemudian diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 7
Hasil Uji Validitas

No Soal	r hitung	r table 5%	Status
Soal 1	0,892	0,456	Valid
Soal 2	0,926	0,456	Valid
Soal 3	0,931	0,456	Valid
Soal 4	0,931	0,456	Valid
Soal 5	0,922	0,456	Valid

Dari data tersebut, terlihat dari lima soal yang diuji cobakan, semuanya valid karena $r_{hitung} > r_{table}$ dengan taraf signifikan 5%.

2) Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji reliabilitas soal yang valid kemudian di uji reliabiitasnya dengan menggunakan SPSS versi 22. Setelah mendapatkan hasil yang dilakukan oleh SPSS versi 22, dapat diketahui hasilnya sebagai berikut :

Tabel 4. 8
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.954	5

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Uji signifikansi yang dilakukan dengan taraf $>0,07$, maka instrument tersebut dapat dikatakan reliable.

Hasil uji reliabilitas diperoleh melalui nilai koefisien pernyataanya sebesar 0,95 diperoleh dari temuan uji reliabilitas. Ketergantungan setiap pertanyaan dan kesesuaian untuk digunakan sebagai instrument penelitian dapat menentukan berdasarkan nilai koefisien reliabiitas.

6. Teknik Analisis Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran *APE Mystery Box* pada kelompok eksperimen diperoleh nilai tertinggi 9 dan nilai terendah 7 dengan rata-ratanya 7,68. Hasil pretest pada kelompok control diperoleh nilai tertinggi yaitu 9 dan nilai terendah 6 dengan rata-ratanya 7,58.

Sedangkan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *APE Mystery Box* diperoleh nilai tertinggi 20 dan nilai terendah 17 dengan rata-ratanya 18,84. Hasil

posttest pada kelompok control di peroleh nilai tertinggi 9 dan nilai terendah 6 dengan rata-rata 7,6. Data nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan control sebagai berikut:

Tabel 4. 9

Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AA	8	20
2	MSA	8	20
3	AAT	9	18
4	MFA	8	19
5	NM	7	18
6	MSA	7	18
7	MI	8	19
8	HAN	8	19
9	MAA	7	20
10	MN	8	19
11	SH	7	19
12	AHA	8	19
13	AKN	8	18
14	MRA	7	19
15	MNM	8	17
16	SNS	8	19
17	MZA	7	18
18	AAL	8	20
19	FTA	7	19

Tabel 4. 10
Hasil Prettest dan Posttest Kelompok Kotrol

No.	Nama	Prettest	Posttest
1	AA	8	8
2	MSA	8	8
3	AAT	9	9
4	MFA	8	8
5	NM	8	8
6	MSA	7	7
7	MI	8	8
8	HAN	8	8
9	MAA	6	6
10	MN	8	8
11	SH	7	7
12	AHA	8	8
13	AKN	7	7
14	MRA	6	6
15	MNM	8	8
16	SNS	7	7
17	MZA	8	8
18	AAL	8	8
19	FTA	7	8

Sedangkan perbedaan rata-rata pada hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada table statistic dibawah ini :

Tabel 4. 11
Hasil Uji Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PrettestEksperimen	19	2	7	9	7.68	.582
PosttestEksperimen	19	3	17	20	18.84	.834
PrettestKontrol	19	3	6	9	7.58	.769
PosttestKontrol	19	3	6	9	7.63	.761
Valid N (listwise)	19					

Dari hasil nilai rata-rata terdapat kenaikan yang signifikan antara

kedua nilai rata-rata tersebut yaitu 11,21.

b. Uji Normalitas

Uji prasyarat hipotesis yang pertama yaitu uji normalitas, yaitu untuk mengetahui data yang diambil berdasarkan poulasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data ini dapat dikatakan normal jika signifikansinya $>0,05$. Berikut ini data yang diperoleh dari uji normalitas :

Tabel 4. 12
Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	PrettestEksperimen	.338	19	.000	.744	19	.000
	PosttestEksperimen	.259	19	.002	.871	19	.015
	PrettestKontrol	.340	19	.000	.811	19	.002
	PosttestKontrol	.370	19	.000	.775	19	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data diatas dengan uji Kolmogorov Smirnov untuk nilai signifikansi $>0,05$ diperoleh data prettest kelompok eksperimen 0,000 dan nilai signifikan data posttest 0,002 sedangkan data prettest kelompok control 0,000 dan nilai signifikan data posttest 0,000 maka data tesebut berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji prasyarat selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk melihat varian data sampel homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan SPSS

versi 22. Berikut adalah uji homogenitas :

Tabel 4. 13

Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.032	1	36	.859
	Based on Median	.247	1	36	.623
	Based on Median and with adjusted df	.247	1	35.337	.623
	Based on trimmed mean	.014	1	36	.905

7. Uji Hipotesis

Pada *pretest* dan *posttest* kelas dilakukan pengujian hipotesis. Pendekatan *Independent Sample t-Test* pada software *Statistic Product and Service Solution* (SPSS). Uji hipotesis ini dapat dilakukan karena datanya homogen. Tujuan pengujian ini untuk memastikan prasangka sementara peneliti. Berikut adalah uji *Independent Sampel t-Test* :

Tabel 4. 14
Hasil Uji Independet Sampel t-Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differe nce	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
H Equal a variances si assumed	.032	.859	43.2 79	36	.000	11.211	.259	10.685	11.7 36
l Equal variances not assumed			43.2 79	35.7 00	.000	11.211	.259	10.685	11.7 36

Teknik pengujian dalam penelitian ini menggunakan Independen Sampel t-Test dengan taraf signifikan 0,05. Berdasarkan hasil SPSS versi 22 maka diperoleh nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara perkembangan kognitif pada data prettest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok control. Jadi media *APE Mystery Box* memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak pada kelompok A di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan.

4.2 Pembahasan

1. Perkembangan kognitif anak kelompok A di RAM NU Masyithoh 10 Kradenan sebelum dan sesudah diterapkannya APE *Mystery Box*

Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata perkembangan kognitif anak pada kelompok A di RAM NU Masyithoh 10 Kradenan sebelum menerapkan media pembelajaran APE *Myatery Box* adalah 7,68 pada nilai prettest kelompok eksperimen dan pada kelompok control yaitu 7,58. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat menyebabkan ketidakantusiasan anak dalam proses kegiatan belajar mengajar. Ketika pembelajaran disampaikan tanpa menggunakan media APE kemungkinan besar anak tidak tertarik dalam proses belajarnya. Hal ini terlihat sebelum digunakannya media APE *Mystery Box*, sehingga anak kurang terlibat dalam prosesnya, mereka sibuk bermain sendiri tanpa menghiraukan guru yang sedang menjelaskan.

Dan hasil analisis data sesudah menggunakan APE *Mystery Box* menunjukkan nilai rata-rata perkembangan kognitif anak pada kelompok A di RAM NU Masyithoh 10 Kradenan adalah 18,84 pada nilai posttest. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak setelah penggunaan APE *Mystery Box* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata sebelum menerapkan media APE *Mystery Box* yaitu 7,68 untuk kelompok eksperimen dan 7,58 pada kelompok control. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan APE dapat meningkatkan perkembangan kognitif. Sependapat dengan Bilet wong dalam penelitian firman ashadi

menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui interaksi. Interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain (Firman Ashadi, 2022 : 114).

2. Pengaruh APE *Mystery Box* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kelompok A Di RAM Masyithoh 10 Kradenan

Dalam penelitian ini teknik pengujian yang digunakan adalah uji Independen Sample t-Test dengan taraf sig. 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS versi 22 maka di peroleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara perkembangan kognitif anak dalam hasil posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok control. Demikian dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Mystery Box* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok A di RAM NU Masyithoh 10 Kradenan”.

Berdasarkan hasil posttest, perkembangan kognitif anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada hasil posttest kelompok control. Perbedaan tersebut terjadi karena anak secara langsung dapat belajar menggunakan media APE *Mystery Box*. Sejalan dengan pendapat Baharun & Saleha (2021) bahwa aktivitas di dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya ditekankan kepada perkembangan struktur kognitif melalui pemberian kepercayaan kepada anak untuk memperoleh kesempatan secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna.

Pembelajaran yang berorientasi perkembangan kognitif perlu mendapatkan perhatian dan rangsangan serta dikembangkan secara terencana dan sistematis agar anak bisa memecahkan masalah, membantu anak mengembangkan logika matematika, mengelompokkan dan mengetahui ukuran benda. Oleh sebab itu, dalam mengarahkan anak pada proses pembelajaran yang bermakna, dapat dilakukan secara sederhana melalui media.

Dengan memahami konsep bermain APE *Mystery Box* anak mampu mengenal fungsi benda sesuai dengan gambar, mengenal bentuk geometri, dan mengenal angka. Referensi anak dalam mengenal fungsi benda, bentuk geometri dan mengenal angka tidak terlalu abstrak bagi mereka.

Kegiatan pembelajaran menggunakan APE *Mystery Box* ini menjadikan anak sangat tertarik dan bersemangat. Anak – anak dalam pembelajarannya bersemangat dan senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sangatlah penting bagi anak usia dini menggunakan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan beragam, serta aman dan mudah untuk digunakan. Oleh karena itu, penggunaan APE *Mystery Box* ini membantu memudahkan guru dan memudahkan pemahaman anak terhadap perkembangan kognitif yaitu dalam hal pengenalan bentuk geometri, fungsi benda dan pengenalan angka.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan dapat disimpulkan bahwa hasil prettest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok control dari penelitian yang dilakukan melalui media *APE Mystery Box* dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak pada kelompok A di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan. Hal tersebut di indikasikan dari peningkatan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar di kelas dan peningkatan perkembangan kognitif anak. Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata sebelum menerapkan *APE Mytery Box* pada kelompok eksperimen yaitu 7,68 dan kelompok *control* 7,58. Dan nilai rata-rata *posttest* pada kelompok eksperimen sebesar 18,84 dan nilai rata-rata *posttest* pada kelompok control 7,63. Terdapat kenaikan yang signifikan antara kedua nilai rata-rata pada hasil *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok *control* yaitu sebesar 11,21.
2. Data uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan *Independen Sampel t-Test* yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$ artinya bahwa rata-rata perkembangan anak yang pembelajarannya

menggunakan *APE Mystery Box* pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan media *APE Mystery Box* pada kelompok control . kesimpulan dari penelitian ini bahwa ada pengaruh *APE Mystery Box* Terhadap Perkembangan Kognitif pada kelompok A Di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi pendidik RAM NU Masyitoh 10 Kradenan, diharapkan guru dapat melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan berbagai media lain dan mempunyai pilihan dalam mengajarkannya.
2. Bagi peserta didik di RAM NU Masyitoh 10 Kradenan, untuk dapat meningkatkan keaktifan dan semangat dalam kegiatan pembelajaran yang ada di kelas serta motivasi belajar agar perkembangan kognitif lainnya terus meningkat.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan untuk terus menambah wawasan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan pertimbangan dalam peneliti lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, E. (2023). MERANCANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Egileaner*, 1(1), 3.
- Aisyah. (2019). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 39.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rnika Cipta.
- Asep Ardiyanto. (2017). Bermain Sebagai Sarana Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Olahraga*, 2(2), 127.
- Baharun, H., & Saleha, L. (2021). Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Baiti, N. (2023). *Media Pembelajaran dan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Ruang Karya.
- Bandur, A. (2013). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta : Mitra Wacana Media.
- Elizabeth, B. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Fasha, A. K., & Hibana. (2023). Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728>

Fauziddin, M. (2018). Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 42–51. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30>

Fauziyah. (2023). *Buku Pegangan Orang Tua*. Pekalongan: Rumah Expressi.

Firman Ashadi. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di TK AL- Ihsan Banyuwangi. *Journal Education Research and Development*, 1, 114.

Fitri, H., & Al-Khudri. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di PAUD Kasih Ibu di Kecamatan Rumbai, PAUD Lecture. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 171.

Fitriani, D. (2023). *Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di RA Iqra Sabila Kota Jambi*. Skripsi. Universitas Jambi.

Khadijah. (2022). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing.

Khaira, N. (2022). Tinjauan Terhadap Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Oleh Guru Di Tk Al-Azhar Siem. *Jim Paud*, 7(2), 1–10.

Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian*

Kuantitatif. Semarang : Deepublisher.

Lestari, T. A. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini (Sebuah Kajian dan Praktik)*. Parepare : Parepare Nusantara Press.

Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13, 121.

Marta, R. (2018). Penanganan Kognitif Down Syndrome melalui Metode Puzzle pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 33. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.29>

Mulyani, N. (2016). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Kalimedia.

Noor, F. A. (2019). Perkembangan Kognitif Anak Raudhatul Athfal. *Jurnal Program PGRA*, 4(2), 173.

Pavita, S., Fatmawati, F. A., & Liliwati, A. (2022). Pengaruh APE Terhadap Kemampuan Kognitif Dalam Hal Berpikir Logis Untuk Anak Pada Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 16 Takeharjo. *Jurnal of Islamic Education For Early Childhood*, 4(2), 160.

Pebriana, P. H. (2018). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137

Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (n.d.).

Qadafi, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini.* Mataram : Sanabil.

Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 2, 381–387.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>

Ramdhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Peneitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS.* Kencana.

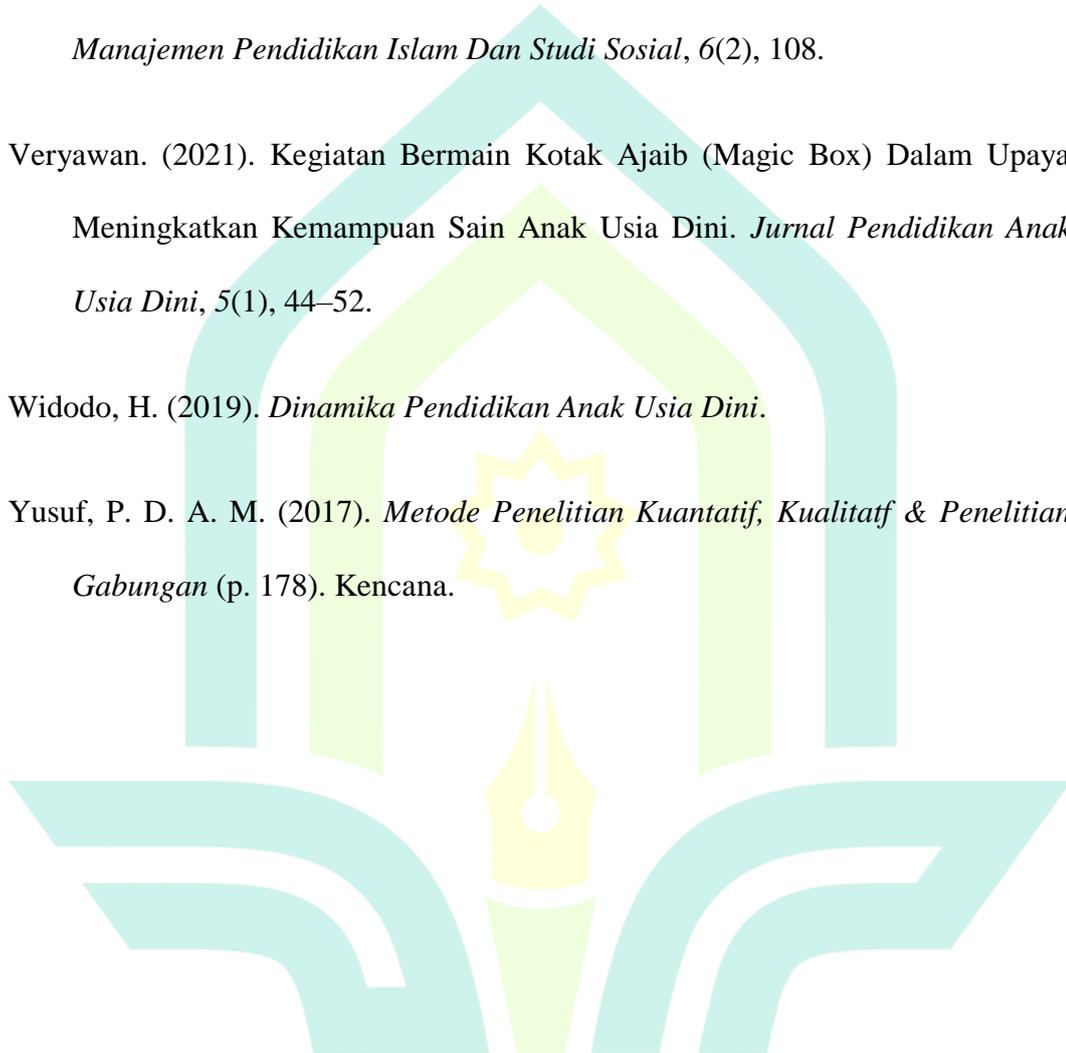
Sari, R. N. (2022). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Geoquarium Magic Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun.* Skripsi. UIN Mammud Yunus Batungsangkar.

Sianipar, A., Yuslia, M. O. F., & Nursihab, M. (2022). Efektivitas APE Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 210–213.

Sudaryana, B., & Agusidy, R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Bandung : Deepublisher.

Sugiyono. (2014a). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung :Alfabeta.

- Sugiyono. (2014b). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabel.
- Tatminingsih, S. (2016). *Hakikat Anak Usia Dini* (pp. 1–65).
- Turiyah. (2022). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Qurota A'yun Melalui Benda Konkret. : : *Jurnal Kajian Studi Manajemen Pendidikan Islam Dan Studi Sosial*, 6(2), 108.
- Veryawan. (2021). Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sain Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 44–52.
- Widodo, H. (2019). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Yusuf, P. D. A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (p. 178). Kencana.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama : Annisa Aprilia Putri
Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan 09 April 2002
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jalan Dwikora Gg 9A Pesarean Pekalongan Selatan

IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Rus Edy
Pekerjaan : Buruh
Nama Ibu : Inayah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jalan Dwikora Gg 9A Pesarean Pekalongan Selatan

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Dewi Masyithoh 14 Lulus Tahun 2008
2. SDN 01 Yosorejo Lulus Tahun 2014
3. SMP N 7 Pekalongan Lulus Tahun 2017
4. SMK N 2 Pekalongan Lulus Tahun 2020