

**PENGARUH PERMAINAN KOGNITIF TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK MAWAR
BATUNADUA TAHUN 2022**

SKRIPSI

Oleh:

**AURORA RIZKI RAMADHANI
NIM. 18010009**



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
TAHUN 2022**

**PENGARUH PERMAINAN KOGNITIF TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK MAWAR
BATUNADUA TAHUN 2022**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan

Oleh:

**AURORA RIZKI RAMADHANI
NIM. 18010009**



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN
TAHUN 2022**

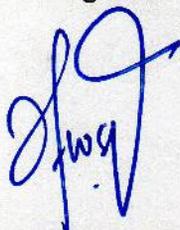
HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH AURORA GAMES TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK MAWAR
BATUNADUA TAHUN 2022**

Tim Penguji Program Studi Keperawatan Program Sarjana
Fakultas Kesehatan Universitas Aifa Royhan
Di Kota Padangsidempuan

Padangsidempuan, Agustus 2022

Pembimbing Utama



Ns. Nanda Suryani Sagala, MKM

Pembimbing Pendamping



Ns. Mustika Dewi Pane, M.Kes

Ketua Program Studi
Keperawatan
Kesehatan



Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep

Dekan Fakultas



Arinil Hidayah, SKM, M.Kes

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aurora Rizki Ramadhani

Nim : 18010009

Program Studi : Keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Aurora games dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK”. benar bebas dari plagiat, dan apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padangsidempuan, 2022

Penulis



Aurora Rizki Ramadhani

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-NYA peneliti dapat menyusun skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Kognitif Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Prasekolah Di Tk Mawar Batunadua Tahun 2022” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana keperawatan di Program Studi Keperawatan Program Sarjana Universitas Aufa Royhan DI Kota Padangsidempuan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Arinil Hidayah, SKM, M.Kes selaku Dekan Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan di Kota Padangsidempuan.
2. Ns. Natar Fitri Napitupulu, M.Kep selaku ketua program studi keperawatan program sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Aufa Royhan Di Kota Padangsidempuan.
3. Ns. Nanda Suryani Sagala, MKM selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Apt. Hasni Yaturramadhan, M.Farm selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ns. Sukhri Herianto, M.Kep selaku ketua penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini.
6. Lola Pebrianthy, SST, M.Keb selaku anggota penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini.

7. Seluruh dosen Program Studi Keperawatan program sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua, sembah sujud ananda yang tidak terhingga kepada ayahanda Amin Harahap dan ibunda tercinta Mastoh Lubis yang memberikan dukungan moril dan material serta bimbingan dan mendidik saya sejak masa kanak-kanak hingga kini.
9. Teman-teman seperjuangan khususnya mahasiswa Program Studi Keperawatan Program Sarjana Keperawatan Fakultas Kesehatan Universitas Afa Royhan di Kota Padangsidempuan.

Kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan guna perbaikan dimasa mendatang. Mudah-mudahan peneliti ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pelayanan kesehatan keperawatan.Aamiin

Padangsidempuan, Juli 2022

Aurora Rizki Ramadhani

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS KESEHATAN UNIVERSITAS AUFA ROYHAN
DI KOTA PADANGSIDIMPUAN

Laporan penelitian, Juli 2021

Aurora Rizki Ramadhani

Pengaruh Permainan Kognitif Terhadap Kemampuan
Kognitif Anak Usia Prasekolah Di TK Mawar
Batunadua Tahun 2022

Abstrak

Permainan kognitif merupakan permainan untuk melatih kemampuan kognitif anak usia prasekolah. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh permainan kognitif dengan kemampuan kognitif anak usia prasekolah. Metode penelitian ini ialah kuantitatif dengan desain yang digunakan ialah *quasy experiment*, sampel berjumlah 35 responden, penelitian ini yaitu dengan membandingkan pre dan post permainan kognitif anak prasekolah dengan analisa data menggunakan uji wilcoxon, hasil penelitian ini didapatkan nilai $P\text{-value} = 0,000 (<0,05)$, artinya ada pengaruh signifikan dari permainan kognitif dengan kemampuan kognitif anak usia prasekolah di TK Mawar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melakukan permainan kognitif dapat dilakukan berulang-ulang didampingi oleh guru atau orang tua agar dapat melatih kemampuan kognitif anak usia prasekolah yaitu seperti menyebutkan angka, menyebutkan warna dan dapat mengetahui gambar.

Kata Kunci: Kemampuan kognitif, Pengetahuan kognitif, Anak Usia Prasekolah
Referensi : 35 (2011 -2021)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat praktis.....	6
1.4.2 Manfaat teoritis	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Anak Prasekolah.....	7
2.1.1 Defenisi anak prasekolah	7
2.1.2 Karakteristik anak prasekolah.....	7
2.1.3 Pertumbuhan anak prasekolah.....	9
2.1.4 Perkembangan anak prasekolah	9
2.2 Kemampuan Kognitif	11
2.2.1 Pengertian kemampuan kognitif	11
2.2.2 Fase perkembangan kognitif	14
2.3 Permainan Kognitif	16
2.4 Kerangka Konsep	17
2.5 Hipotesa Penelitian	17
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	18
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	18
3.2.1 Tempat Penelitian	18
3.2.2 Waktu penelitian	19
3.3 Populasi Dan Sampel.....	19
3.3.1 Populasi	19
3.3.2 Sampel.....	19
3.4 Etika Penelitian Keperawatan	20
3.5 Alat Pengumpulan Data	20
3.6 Prosedur Pengumpulan Data.....	21

3.6.1 Tahap persiapan.....	21
3.6.2 Tahap pelaksanaan	21
3.7 Definisi Operasional	23
3.8 Analisa Data.....	24
BAB 4 HASIL PENELITIAN	
4.1 Analisa Univariat.....	26
4.2 Analisa Bivariat.....	27
BAB 5 PEMBAHASAN	
5.1 Analisa Univariat.....	29
5.2 Analisa Bivariat.....	32
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	34
6.2 Saran.....	34

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR SINGKATAN
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rencana penelitian	22
Tabel 2 Defenisi operasional.....	25
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Anak Usia Prasekolah di TK Mawar.....	26
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Kognitif Sebelum Intervensi Pada Anak Usia Prasekolah di Tk Mawar.....	27
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Kognitif Sesudah Intervensi Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Mawar.....	27
Tabel 4.4 Uji Normalitas Responden Sebelum dan Sesudah Intervensi.....	28
Tabel 4.5 Perbandingan sebelum dan sesudah dilakukan permainan kognitif pada anak usia prasekolah di TK Mawar.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Permohonan menjadi responden
- Lampiran 2 : Persetujuan menjadi responden (informed consent)
- Lampiran 3 : Lembar observasi
- Lampiran 4 : Surat izin penelitian dari Universitas Afa Royhan
- Lampiran 5 : Surat balasan izin penelitian dari Universitas Afa Royhan
- Lampiran 6 : Hasil Output (statistica)

- Lampiran 7 : Master Tabel
- Lampiran 8 : Lembar Konsultasi
- Lampiran 9 : Dokumentasi penelitian

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Anak pada masa prasekolah merupakan masa *golden age* untuk pertumbuhan otak anak, sehingga masa ini menentukan kualitas hidup anak dan menjadi peluang emas bagi keluarga untuk memberikan intervensi sebaik mungkin bagi anak (Soetjiningsih & Ranuh, 2014). Menurut *United Nations Internasional Children's* (2014), jumlah anak prasekolah sebanyak 8,4 juta anak (UNICEF, 2014) sedangkan jumlah populasi anak usia prasekolah di Indonesia pada tahun 2021 terdapat 29,28% jumlah anak usia prasekolah (Badan Pusat Statistik, 2021). Di Sumatera Utara jumlah anak prasekolah berjumlah sebanyak 21.100 jiwa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Dan di Kota Padangsidimpuan terdapat sebanyak 561 anak prasekolah (Kemendikbud, 2021).

Anak usia prasekolah berusia antara 4-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program preschool. Di Indonesia untuk usia 4- 6 tahun biasanya mengikuti program Taman Kanak-kanak (Dewi, 2015). Perkembangan anak tidak lepas dari lingkungan dan budaya yang membentuknya. Anak memiliki kemampuannya sendiri yang disebut *Child's actual developmental level* (level 1) yaitu kemampuan problem-solving anak yang bekerja tanpa bimbingan orang dewasa. *Potential development under optimum circumstances learning with a competentnurturing mediator*. (MLE – *Mediated Learning Experience*) (level 2) yaitu kemampuan anak setelah adanya

“directed learning” dibawah bimbingan orang dewasa (mediasi yang menginterpretasi lingkungan) (Khadijah, 2016).

Salah satu aspek yang dikembangkan sejak dini yaitu kemampuan kognitif anak. Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini merupakan proses kemampuan berfikir dalam mengenal konsep berhitung yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan serta mengenal angka sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan perkembangan kognitif menekankan bagaimana anak secara aktif membangun cara berpikir mereka dari satu titik perkembangan ke perkembangan selanjutnya. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak guru dapat menggunakan permainan dalam proses pembelajaran (Suyanto, 2015).

Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan percobaan, untuk memperoleh pengetahuan. Pada anak usia dini, bermain merupakan karakter anak. Bermain merupakan wahana anak dalam memperoleh segala informasi yang akan ditangkap anak melalui panca inderanya. Dengan bermain anak akan mendapatkan sejumlah pengalaman pengalaman serta tantangan baru yang akan memperkaya diri anak baik dari segi pengenalan nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional bahkan seni anak akan berkembang ketika anak melakukan kegiatan bermain (Suyanto, 2015).

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya, seperti menyentuh,

mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifatsifat objek tersebut. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang menjadi dasar untuk berfikir abstrak (Suyanto, 2015).

Tahapan perkembangan kognitif anak taman kanak-kanak (TK) berada pada tahap praoperasional. Tahap tersebut segala aktivitas kognisinya belum mampu pada hal-hal yang abstrak, sehingga perlu kegiatan yang bermakna dan kongkrit dalam menciptakan pengalaman baru yang menjadi sumber pengetahuan baginya. Jadi bermain menjembatani anak dari berfikir kongkrit ke berfikir abstrak. Salah satu cara efektif belajar pada anak usia dini adalah melalui bentuk permainan (Hapsar, 2015).

Penelitian dari Afrianti (2018) melakukan penelitian tindakan kelas menemukan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik melalui permainan tradisional ludo, sebelum dilakukan penelitian dengan persentase 31,9%, siklus I mengalami peningkatan dengan persentase 58,7%, dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan persentase 77,1%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional Ludo dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna dan menyimpulkan bahwa melalui permainan tradisional Ludo dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna. Berdasarkan fakta di lapangan dan literatur maka penulis tertarik untuk membuat suatu kajian literatur

tentang peran permainan ludo khususnya dalam mengembangkan kognitif anak (Afrianti, 2018).

Permainan ludo kebanyakan sudah pernah dimainkan anak-anak sekarang baik dalam game konvensional maupun game online. Permainan merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak. Orang dewasa cenderung menilai bermain bagi anak hanyalah membuang waktu belaka. Namun bermain bagi anak merupakan ajang belajarnya. Dalam permainan terdapat sejumlah peraturan-peraturan yang wajib dipatuhi anak. Dalam suatu permainan terkandung nilai-nilai yang diperoleh anak seperti: jiwa pantang menyerah, sabar menunggu giliran, siap menerima kekalahan dan lain sebagainya. Hasil penelitian dari Jawati menyatakan bahwa melalui permainan ludo geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna (Jawati, 2013).

Berdasarkan hasil survey pendahuluan di TK Mawar Kota Padangsidimpuan terdapat 2 kelas yang dimana kelas A sebanyak 23 anak berusia 4-6 tahun dan kelas B sebanyak 19 anak prasekolah, dapat diketahui dari 42 orang anak terdapat 32 anak yang kurang dapat berhitung dan mengenal warna yang ditunjukkan. Menurut guru yang mengajar di TK Mawar anak-anak lebih senang diajak bermain sambil belajar, misalnya berhitung, anak-anak lebih senang jika diiringi bernyanyi dan bermain. Berdasarkan latar belakang di atas, kemampuan kognitif anak salah satunya dengan membedakan benda, mengetahui angka, mengenal warna, dan selain itu juga dapat melatih kesabaran. Hal itu dapat kita ajarkan kepada anak dengan cara bermain

permainan kognitif agar lebih menyenangkan dan menambah pengetahuan anak, sehingga penulis tertarik melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui “Pengaruh Permainan Kognitif Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Prasekolah Di Tk Raisyah Tahun 2022 ”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah Ada Pengaruh Permainan Kognitif Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Prasekolah Di Tk Raisyah Tahun 2022”?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kognitif dengan kemampuan kognitif anak usia prasekolah di tk Raisyah tahun 2022.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden yaitu usia.
- b. Mengidentifikasi kemampuan kognitif anak sebelum bermain permainan kognitif di Tk Mawar tahun 2022.
- c. Mengidentifikasi kemampuan kognitif anak sesudah bermain permainan kognitif di Tk Mawar tahun 2022.
- d. Menganalisis pengaruh permainan kognitif dengan kemampuan kognitif anak usia prasekolah di tk Mawar tahun 2022.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Sebagai acuan rencana menyelesaikan penelitian
2. Dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah dan memperluas wawasan ilmu pengetahuan.
3. Sebagai tambahan referensi dan kontribusi wawasan keilmuan dalam pengembangan ilmu keperawatan terutama keperawatan anak.

1.4.2 Manfaat Teoritis

1. Bagi tempat penelitian (Tk Mawar)

Penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk meningkatkan pengetahuan kognitif anak dengan cara bermain permainan kognitif sambil belajar.

2. Bagi Responden

Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan mengenal warna dan mengetahui angka.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Prasekolah

2.1.1 Definisi Anak Prasekolah

Prasekolah (*preschool*) adalah periode usia antara 3-6 tahun, tumbuh lebih lambat dari pada tahun sebelumnya, dan anak prasekolah yang sehat bertubuh ramping, cekatan dan potret dengan poster tubuh yang tegak (Kyle & Carman, 2014). Pada masa ini anak *preschool* sudah mulai diperkenalkan dengan lingkungan luar rumah karena anak sudah mulai senang bermain di luar dengan teman sebayanya dan mulai bertambahnya perkembangan aktivitas jasmani, meningkatkan keterampilan dan proses kreatifitas/berpikir.

2.1.2 Karakteristik Anak Usia 3-6 Tahun

Pada saat anak berusia 3-6 tahun susunan koneksi syarafnya sudah berfungsi dengan baik sehingga dapat mengkoordinasikan otak dan gerak, baik secara fisik maupun non fisik dengan baik. Pada usia ini anak pada umumnya sudah memasuki sekolah TK atau sederajat. Karena itu, TK diciptakan sebagai jembatan untuk memudahkan periode transisi antara masa bayi dan masa kanak-kanak. TK juga harus mulai memperkenalkan anak kepada budaya dan dunia yang lebih luas. Hal itu sebagai persiapan menghadapi pembelajaran akademik pada tahun-tahun selanjutnya. (Suratno, 2015).

Dalam pendidikan anak usia dini khususnya di TK sesuai dengan Standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang tertera dalam peraturan menteri

pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014 lingkup perkembangan kognitif :

- a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
- b) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat
- c) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Usia 3-5 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan), misalnya anak mengajak berbicara boneka kesayangannya (Hurlock, 2015).

Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang cara berpikir anak-anak. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menurut buku pedoman pembelajaran di Taman Kanak-kanak (Depdiknas, 2017) antara lain:

- a. Mengetahui angka 1-10 secara bertahap
- b. Menghitung benda 1 sampai 10

c. Membandingkan besar- kecilnya nilai angka, Operasi hitungan 1-5, menyebutkan angka secara berurutan 1-5 atau sebaliknya 5-1. Perkembangan kognitif dalam kajian ini adalah perubahan pemahaman anak dalam mengenal konsep angka sederhana dengan dadu yang dimainkan anak dalam hal ini angka 1 sampai dengan 6 serta anak dapat mengetahui konsep banyak-sedikit dan panjang-pendek sebagai langkah awal anak dalam memahami matematika permulaan.

2.1.3 Pertumbuhan Anak Prasekolah

Pertumbuhan fisik pada dapat di nilai dengan ukuran berat (gram, kilogram, ons), ukuran panjang (cm, meter), umur tulang. Rata-rata anak usia *preschool* tumbuh 6,5 sampai 7,8 cm per tahun. Pada usia 1 tahun berat badan mencapai 3 kali berat lahir dan pada usia 2 tahun mencapai berat 4 kali berat lahir, berat badan berkisar sampai 2000 gram. Rata-rata berat badan anak berusia 3 tahun adalah 14,5 kg, meningkat menjadi rata-rata 18,6 kg pada usia 5 tahun. Pada usia 6 tahun berat badan berkisar 20 kg. Tinggi badan 75 cm pada usia 1 tahun, 85 cm pada 2 tahun, anak berusia 3 tahun memiliki tinggi 96,2 cm, rata-rata usia 4 tahun memiliki tinggi 103,7 cm dan pada usia 6 tahun rata-rata tingginya 13 cm. Berat otak pada usia 1 tahun menjadi 925 gram dan mencapai 90% pada usia sekitar 6 tahun. Pada usia 1 tahun pengukuran lingkar kepala mecapai ukuran 47 cm dan tahun kedua dan berikutnya bertambah 2-3 cm dan mempunyai ukuran 54-55cm.

2.1.4 Perkembangan Anak Prasekolah

Menurut (Fitri, 2017) aspek-aspek perkembangan pada anak usia prasekolah, antara lain:

a Perkembangan emosi

Pada masa ini emosi anak prasekolah lebih detail, bernuansa atau disebut terdiferensiasi. Ciri emosional pada anak prasekolah lebih cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Anak-anak perlu bantuan dalam beradaptasi dengan lingkungan secara emosional agar dapat menyesuaikan diri, menemukan kepuasan dalam hidupnya dan sehat secara fisik dan mental (Fitri, 2017).

b Perkembangan kognitif

Tahapan anak prasekolah termasuk dalam tahap praoperasional (2-7 tahun) yaitu kecepatan perkembangan anak bersifat kreatif, bebas dan fantastis. Pada tahap praoperasional anak-anak mengembangkan kemampuan belajar dengan menggunakan pemikirannya. Dalam tahapan ini anak-anak mampu menggunakan simbol-simbol termasuk bahasa, terpusat pada satu pemikiran atau gagasan, belum mampu mengingat sesuatu dan anak bersifat egosentris (Fitri, 2017).

c Perkembangan motorik

Perkembangan motorik kasar dan halus sangat pesat kemajuannya dalam tahapan prasekolah. Pada motorik kasar anak telah memiliki keterampilan yang lebih baik, seperti mampu menendang bola, melompat dengan mengangkat kaki dan menaiki tangga dengan kaki yang bergantian. Sedangkan, motorik halus sudah mampu menggambarkan sesuai gagasan, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menempel gambar dengan tepat, menggunting dengan sesuai pola, menggunakan alat tulis dan mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci (Fitri, 2017).

d Perkembangan bahasa

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan untuk memberikan tanggapan terhadap suara yang di dengar, berbicara, berkomunikasi bahkan menggunakan gerakan dan isyarat, dan mengikuti perintah yang diberikan (Fitri, 2017).

1. Memahami bahasa

- a) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- b) Mengulang kalimat yang lebih kompleks
- c) Memahami aturan dalam suatu permainan
- d) Senang dan menghargai bacaan

2. Mengungkapkan bahasa

- a) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
- b) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
- c) Berkomunikasi secara lisan
- d) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
- e) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.
- f) Melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah didengarkan
- g) Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

2.2 Kemampuan Kognitif

2.2.1 Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman

kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf (Abdurrahman, 2014).

Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011).

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didupatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya (Martin, 2013).

2.2.2 Fase Perkembangan Kognitif

Piaget (2010) membagi perkembangan kognitif anak ke dalam 4 periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring penambahan usia:

a. Periode sensorimotor (usia 0–2 tahun)

Bagi anak yang berada pada tahap ini, pengalaman diperoleh melalui fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra). Pada mulanya pengalaman itu bersatu dengan dirinya, ini berarti bahwa suatu objek itu ada bila ada pada penglihatannya. Perkembangan selanjutnya ia mulai berusaha untuk mencari objek yang asalnya terlihat kemudian menghiang dari pandangannya, asal perpindahannya terlihat. Akhir dari tahap ini ia mulai mencari objek yang hilang bila benda tersebut tidak terlihat perpindahannya. Objek mulai terpisah dari dirinya dan bersamaan dengan itu konsep objek dalam struktur kognitifnya pun mulai dikatakan matang. Ia mulai mampu untuk melambungkan objek fisik ke dalam symbol-simbol, misalnya mulai bisa berbicara meniru suara kendaraan, suara binatang (Piaget, 2010).

b. Periode praoperasional (usia 2–7 tahun)

Tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkrit. Pada tahap ini pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman konkrit daripada pemikiran logis, sehingga jika ia melihat objek-objek yang kelihatannya berbeda, maka ia mengatakanya berbeda pula. Pada tahap ini anak masih berada pada tahap pra operasional belum memahami konsep kekekalan (conservation), yaitu kekekalan panjang, kekekalan materi, luas. Selain dari itu, ciri-ciri anak pada tahap ini belum memahami dan belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan (Piaget, 2010).

c. Periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun)

Pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekekalan, kemampuan untuk mengklasifikasikan dan serasi, mampu memandang suatu objek dari sudut pandang yang berbeda secara objektif. Anak pada tahap ini sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini (karena itu disebut tahap operasional konkrit). Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap ini masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika (Piaget, 2010).

d. Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Penggunaan benda-benda konkret tidak diperlukan lagi. Anak mampu bernalar tanpa harus berhadapan dengan objek atau peristiwa berlangsung. Penalaran terjadi dalam struktur kognitifnya telah mampu hanya dengan menggunakan simbol-simbol, ide-ide, astraksi dan generalisasi. Ia telah memiliki kemampuan-kemampuan untuk melakukan operasi-operasi yang menyatakan hubungan di antara hubungan-hubungan, memahami konsep promosi. Bermain memungkinkan anak-anak untuk ”meregangkan “ kognitif sendiri (Piaget, 2010).

Dalam bermain anak selalu berperilaku melampaui rata-rata usianya, di atas perilaku sehari-hari, dalam bermain itu seolah-olah dia adalah kepala lebih tinggi dari dirinya sendiri, perilaku mereka harus mengikuti standar atau harapan tertentu. Pada tahun-tahun awal sekolah dasar, anak-anak sering bertindak sesuai dengan bagaimana

seorang ayah, guru, atau pelayan akan berperilaku. Dalam pertandingan grup terorganisir dan olahraga yang datang kemudian, anak-anak harus mengikuti set spesifik aturan. Dengan berpegang pada batasan tertentu pada perilaku mereka, anak-anak belajar untuk merencanakan ke depan, untuk berpikir sebelum bertindak, dan untuk terlibat dalam menahan diri-keterampilan yang penting untuk partisipasi sukses di dunia orang (Khadijah 2016).

Menurut Khadijah (2016), Ranah Kognitif memiliki tahapan sebagai berikut:

- a. Mengingat
- b. Memahami
- c. Mengaplikasikan
- d. Menganalisa
- e. Mengevaluasi
- f. Menciptakan (kreativitas)

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya berpikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris pada masa sebelumnya, maka pada masa periode ini daya pikir anak sudah berkembang kearah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar. Seseorang ketika belajar tentang suatu hal maka yang pertama kali adalah adanya stimulus berupa informasi dari luar kemudian informasi tersebut dalam otak informasi tersebut diintegrasikan dan disimpan serta dilakukan penelusuran apakah informasi tersebut pernah tersimpan atau tidak dalam memori jangka pendek maupun

memori jangka panjang, setelah disimpan dalam memori dan setelah dilakukan penelusuran pada memori, informasi tersebut dapat direcall atau diingat kembali sebagai hasil output pada saat informasi itu dipanggil (Martin, 2012).

Copley mengungkapkan bahwa pembelajaran kognitif pada usia dini menitik beratkan kepada proses, pendidik sering mengatakan bahwa anak-anak akan belajar dengan melakukan, pernyataan ini bisa dikatakan benar namun bila kita teliti lebih dalam ternyata anakanak tidak hanya belajar dengan melakukan tetapi anak-anak akan belajar dengan melakukan, mengungkapkan, merefleksikan, mendiskusikan, melakukan pengamatan, investigasi, mendengarkan dan berpikir sebab akibat (Nurtaniawati, 2016).

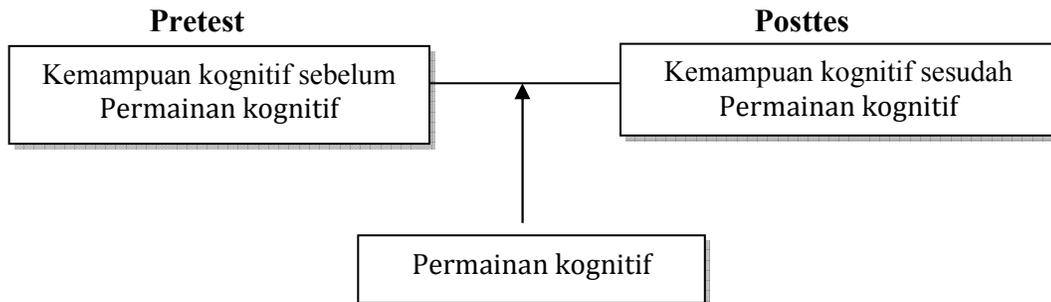
2.3 Permainan Kogitif

Permainan ini bertujuan untuk mengasah pengetahuan kognitif anak yang meliputi motorik kasar, motorik halus dan bahasa. Dimana terdiri dari beberapa gambar hewan dengan cara bermainnya yaitu:

- a. Permainan ini dimulai dari “start” dan diakhiri “finish”
- b. Pemain diberikan pion untuk menjalankan permainan
- c. Pemain diinstruksikan untuk mengkocok dadu
- d. Jika pion berhenti, maka pemain harus menjelaskan tentang gambar seperti warna hewan, anggota tubuh hewan dan memperagakan gambar hewan.
- e. Permainan ini memiliki pemanang yaitu yang pertama mencapai gambar finish.

2.4 Kerangka Konsep

Variabel independen dalam penelitian ini adalah permainan kognitif, sedangkan variabel dependen adalah kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah.



2.1 Kerangka Konsep Penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh permainan kognitif terhadap kemampuan kognitif pada anak usia prasekolah.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh permainan kognitif terhadap kemampuan kognitif anak usia prasekolah.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini *kuantitatif* dengan desain yang digunakan dalam penelitian *quasy experiment*. Rancangan desain *quasy experiment* yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. *Pretest-posttest* penelitian dilakukan dengan cara memberikan penilaian awal (*pretest*) terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan (*intervensi*), kemudian diberikan *intervensi* dengan cara bermain ludo setelah itu dilakukan *posttest* (Sugiyono, 2017).

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Experiment	O ₁	x	O ₂

Keterangan :

O₁ = intervensi tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan

X = perlakuan (*treatment*)

O₂ = intervensi tes akhir (*posttest*) sesudah diberikan perlakuan

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di tk Mawar, dengan alasan karena masih terdapat anak yang kurang dalam mengenal warna, memahami suatu benda yang berhubungan dengan pengetahuan kognitifnya.

3.2.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian telah dilaksanakan mulai bulan Desember sampai dengan Mei 2022. Adapun waktu penelitian yang telah dilaksanakan telah peneliti dalam bentuk tabel, berikut adalah tabel waktu penelitian.

Tabel 1. Waktu Penelitian

Kegiatan	Waktu Penelitian									
	Des 2021	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Jul	
Pengajuan judul	■									
Penyusunan proposal	■	■								
Seminar proposal			■							
Pelaksanaan penelitian				■	■	■	■	■		
Pengolahan data								■	■	
Seminar akhir										■

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Notoatmodjo (2010), populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak prasekolah yang kurang dalam pengetahuan kognitif di tk Mawar pada tahun 2022 sebanyak 32 anak usia prasekolah.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Notoadmojo, 2010). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *total Sampling*, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel sebanyak 32 anak usia prasekolah.

3.4 Etika Penelitian

1. *Informed Consent* (persetujuan)

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan.

2. *Anonymity* (tanpa nama)

Masalah etika keperawatan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya (Nursalam, 2017).

3.5 Alat Pengumpulan Data

3.5.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi (inisial responden, kemampuan kognitif anak sebeum, kemampuan kognitif anak post mulai H1-H6 perlakuan) yang diadopsi dari penelitian Afriani (2016).

3.5.2 Pengumpulan Data

1. Data primer

Diperoleh dengan cara melakukan permainan kognitif post test pada kelompok eksperimen dengan menggunakan gambar dan pion serta dadu.

2. Data sekunder

Data sekunder yang dimaksud disini adalah berupa jumlah anak usia prasekolah di tk Mawar tahun 2022.

3.6 Prosedur pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan langkah awal dalam mendapatkan data penelitian. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan tahap sebagai berikut (Soediman, 2016).

3.6.1 Tahap persiapan

1. Peneliti mengajukan permohonan izin survey pendahuluan ke tk Mawar.
2. Peneliti meminta data jumlah anak usia 5-6 tahun di tk Mawar.

3.6.2 Tahap pelaksanaan

1. Peneliti telah mengajukan permohonan izin penelitian ke tk Mawar.
2. Peneliti menerima surat balasan izin penelitian di tk Mawar.
3. Peneliti telah menetapkan responden.
4. Peneliti menjelaskan kepada responden atas maksud dan tujuan kedatangannya.
5. Peneliti meminta persetujuan guru atas ketersediannya menjadi wakil responden.
6. Menjelaskan pada responden tentang tujuan, manfaat, akibat menjadi responden.
7. Responden yang setuju diminta tanda tangan pada lembar surat pernyataan kesanggupan menjadi responden dan untuk hal ini diwakili oleh guru pengajar.

8. Hari pertama anak usia prasekolah dikumpulkan, selanjutnya tes kemampuan kognitif mereka dengan cara menunjuk warna dan menanyakan warna yang ditunjuk ke peserta, lalu menjelaskan benda, memperagakan kaki lurus ke depan, melompat.
9. Catat kemampuan kognitif peserta pada lembar observasi.
10. Selanjutnya, ajak peserta bermain permainan kognitif.
11. Tes kemampuan kognitif mereka dengan cara melakukan permainan kognitif, yang dimulai dari membagi pion kepada setiap anak.
12. Selanjutnya memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mengambil dadu, angka yang didapat akan menjalankan pion tersebut dari start sampai ke finish.
13. Untuk pion yang terhenti di gambar hewan, maka anak diharapkan untuk menjelaskan gambarhewan tersebut seperti warna hewan, jumlah kaki hewan, tempat hidup hewan dan sebagainya kemudian anak diharapkan mengeksperikan atau memperagakan seperti gambar tersebut seperti melangkah, melompat
14. Setelah itu catat kembali hasil kemampuan yang dimiliki peserta setelah intervensi hari pertama hingga hari terakhir.
15. Kegiatan bermain kognitif dilakukan selama 2 kali dalam 1 minggu selama 3 minggu.
16. Sampel dibagi menjadi 3 bagian grup A dimulai dari anak berabjad A-J yaitu pada hari senin dan rabu di minggu pertama. Grup B dimulai dari abjad K-R

pada hari selasa dan kamis, kemudian grup C dibulai dari abjad S-Z pada hari rabu dan jumat di minggu ketiga.

3.7 Defenisi Operasional

Tabel 3.3. Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
Independent				
Permainan Kognitif	Melakukan permainan kognitif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam aspek motorik kasar dan bahasa.	-	-	-
Dependent				
Kemampuan kognitif anak usia prasekolah	Kemampuan kognitif merupakan keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakuka tugas apapun dari yang sederhana hingga yang paling kompleks	Lembar Observasi	Numerik	a. Mampu, >50% b. Kurang mampu <50%

3.7 Pengolahan dan Analisa Data

3.7.1 Pengolahan Data

1. Pengeditan Data (*data editing*)

Dilakukan dengan memeriksa observasi yang telah terisi. Data akan dilakukan pengecekan ulang dengan tujuan agar data yang masuk dapat diolah secara benar, sehingga dapat memberikan hasil yang menggambarkan masalah yang diteliti, kemudian data di kelompokkan dengan aspek pengukuran.

2. *Coding*

Pemberian kode pada setiap data yang telah dikumpulkan untuk memperoleh memasukkan data ke dalam tabel.

3. *Skoring*

Memberikan skor pada setiap jawaban yang diberikan pada responden. Jawaban yang benar diberi nilai 4 dan jawaban yang kurang tepat diberi nilai 3 sampai 1 tergantung ketepatan menyebut angka dan warna, selanjutnya menghitung skor jawaban dari pertanyaan yang diberikan.

4. *Tabulating*

Untuk mempermudah analisa data pengolahan data serta pengambilan kesimpulan, data dimasukkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan memberikan skor terhadap pernyataan yang diberikan kepada responden (Notoatmodjo, 2012).

3.8.2 Analisa Data

1 Analisa Univariat

Analisa data dilakukan dengan analisa univariat ini digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik masing-masing variabel yang diteliti, yakni melihat (umur).

2 Analisa Bivariat

Uji statistik yang digunakan untuk mengetahui adanya perubahan kemampuan kognitif responden sebelum dan sesudah melakukan permainan kognitif adalah uji stastic paired T.test, alasan digunakan uji statistic paired karena akan dilakukan uji kemampuan kogntif anak usia prasekolah denagn hasil yang berbeda. Apabila data

tidak memenuhi syarat untuk dilakukan uji tersebut maka dilakukan uji alternative dengan uji wilcoxon. Semua keputusan uji stastic menggunakan taraf signifikan, $=0.05$. Alasan digunakan uji wilcoxon karena jika ada hasil yang berbeda dalam kemampuan kogntif anak.

BAB 4

HASIL PENELITIAN

4.1 Analisa Univariat

4.1.1 Karakteristik Responden

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Anak Usia Prasekolah di TK Mawar

Karakteristik Responden	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	13	40,6
Perempuan	19	59,4
Total	32	100

Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan jenis kelamin mayoritas perempuan sebanyak 19 responden (59,4%) dan minoritas laki-laki sebanyak 13 responden (40,6%).

4.1.2 Analisis Pengetahuan Kognitif Sebelum Diberikan Intervensi

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Kognitif Sebelum Intervensi Pada Anak Usia Prasekolah di Tk Mawar

Pengetahuan Kognitif	n	%
Mampu	2	6,3
Kurang mampu	30	93,7
Jumlah	32	100

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan bahwa sebelum intervensi mayoritas pengetahuan kognitif anak kurang mampu sebanyak 30 orang (93,7%) dan minoritas pengetahuan kognitif mampu sebanyak 2 orang (6,3%).

4.1.3 Analisis Pengetahuan Kognitif Sesudah Diberikan Intervensi

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Kognitif Sesudah Intervensi Pada Anak Usia Prasekolah Di TK Mawar.

Pengetahuan Kognitif	n	%
Mampu	30	93,7
Kurang mampu	2	6,3
Jumlah	32	100

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan bahwa sesudah intervensi mayoritas pengetahuan kognitif anak mampu sebanyak 30 orang (93,7%) dan minoritas pengetahuan kognitif kurang mampu sebanyak 2 orang (6,3%).

4.2 Analisa Bivariat

Analisis pre test sebelum intervensi dan post test sesudah intervensi. Sebelum dilakukan analisis pengaruh permainan kognitif terhadap pengetahuan kognitif dilakukan dengan uji normalitas dengan hasil uji data tidak normal.

Tabel 4.4 Uji Normalitas Responden Sebelum dan Sesudah Intervensi

No	Variabel	n	Shapiro-Wilk	
			Df	Sig
1	Pre Test Sebelum Intervensi	32	32	0.002
2	Post Test Sesudah Intervensi	32	32	0.000

Uji normalitas yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk* karena jumlah responden ≤ 50 orang (Dahlan, 2012). Hasil uji normalitas diperoleh nilai untuk sebelum diberikan intervensi adalah $p=0,002$. Hal ini menunjukkan bahwa data pretest tidak berdistribusi normal ($p<0,05$). Sedangkan data posttest pada sesudah intervensi tidak berdistribusi normal yaitu $p=0000$ ($p<0,05$). Sehingga pengujian hipotesis dapat menggunakan uji *Wilcoxon*.

Tabel 4.5 Perbandingan sebelum dan sesudah dilakukan permainan kognitif pada anak usia prasekolah di TK Mawar.

Variabel	Z skor	P-Value
Nilai pengetahuan sebelum intervensi	-4490	0,000
Nilai pengetahuan sesudah intervensi		

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan pengetahuan kognitif sebelum dan sesudah melakukan permainan kognitif dengan nilai *p-value* 0,000. Berdasarkan pengambilan keputusan yang dilakukan yaitu apabila *p-value* < 0,05 maka H_a diterima yang berarti ada pengaruh permainan kognitif dengan pengetahuan kognitif anak usia prasekolah di TK Mawar.

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Pengetahuan Kognitif Anak Usia Prasekolah Sebelum Intervensi

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa sebelum intervensi mayoritas pengetahuan kognitif anak kurang mampu sebanyak 30 orang (93,7%) dan minoritas pengetahuan kognitif mampu sebanyak 2 orang (6,3%).

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf (Abdurrahman, 2014).

Penelitian ini dimulai dengan memberikan pertanyaan kepada responden dengan cara melempar dadu dan bertanya kepada responnden tentang angka yang muncul kemudian menjalan kan pion sesuai angka yang muncul dan diberi nilai 1-4 sesuai dengan ketepatan anak menjawab, setelah pion berhenti peneliti bertanya ke responden tentang warna gambar, menjelaskan gambar yang muncul dan memperagakan gerakan yang ada di gambar setelah itu diberi nilai lagi untuk perbandingan setelah permainan kognitif dilakukan.

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya berpikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris

pada masa sebelumnya, maka pada masa periode ini daya pikir anak sudah berkembang kearah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar. Seseorang ketika belajar tentang suatu hal maka yang pertama kali adalah adanya stimulus berupa informasi dari luar kemudian informasi tersebut dalam otak informasi tersebut diintegrasikan dan disimpan serta dilakukan penelusuran apakah informasi tersebut pernah tersimpan atau tidak dalam memori jangka pendek maupun memori jangka panjang, setelah disimpan dalam memori dan setelah dilakukan penelusuran pada memori, informasi tersebut dapat diingat kembali sebagai hasil output pada saat informasi itu dipanggil (Martin, 2012).

5.2 Pengetahuan Kognitif Anak Usia Prasekolah Setelah Intervensi

Hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Mawar Kota Padangsidimpuan didapatkan bahwa sesudah intervensi mayoritas pengetahuan kognitif anak mampu sebanyak 30 orang (93,7%) dan minoritas pengetahuan kognitif kurang mampu sebanyak 2 orang (6,3%).

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf (Abdurrahman, 2014). Permainan Kognitif dilakukan 3 kali pertemuan dalam 1 minggu, setiap melakukan

permainan dan mengasah pengetahuan kognitif anak ditulis di lembar observasi dan diberikan skor.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Nur Azmi M, Andi Reski Amalia Yusman, dan Nurhasanah (2017) dengan judul “Jelajah Sejarah Melalui Permainan Kognitif: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar” dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Insani. Hasil penelitian adalah media ludo karpet ini berfungsi mengenalkan kembali peserta didik mengenai sejarah Indonesia. Dengan media ini menuntun siswa lebih memahami dan mencintai Indonesia serta menciptakan rasa kepemilikan yang tinggi terhadap Indonesia.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian penelitian Immanuel Vicky Christian dan Arie Setiawan Prasida (2018) dengan judul “Developing Board Game as learning Media about Waste Sorting for Forth Grade Students of Elementery School” dalam Jurnal Prima Edukasia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 95% siswa lebih tertarik belajar menggunakan permainan; papan permainan Pilah Sampah efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang sampah organik dan non organik, dan penggunaan papan permainan ini dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan Maulana Priyanahardanta (2017) dengan judul “Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Menerapkan Model Permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS” dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan model permainan Papan Memori dapat meningkatkan

keaktifan siswa kelas V SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta dalam 96 pembelajaran IPS. Hal tersebut terlihat pada siklus I keaktifan siswa 75,33% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 7,42% menjadi 82,52%.

Asumsi peneliti kemampuan kognitif anak bertambah dikarenakan permainan kognitif yang dilakukan, dimana anak diajak bermain sambil belajar, dan dengan bermain anak lebih rileks dan lebih mudah memahami sehingga pengetahuannya bertambah.

5.3 Hubungan Permainan Kognitif Dengan Pengetahuan Kognitif Anak Prasekolah Di Tk Mawar

Hasil penelitian dapat disimpulkan pengetahuan kognitif sebelum dan sesudah melakukan permainan kognitif dengan nilai *p-value* 0,000. Berdasarkan pengambilan keputusan yang dilakukan yaitu apabila *p-value* < 0,05 maka H_a diterima yang berarti ada pengaruh permainan kognitif dengan pengetahuan kognitif anak usia prasekolah di TK Mawar.

Asumsi peneliti anak-anak pada usia prasekolah lebih senang bermain daripada belajar sehingga peneliti mengajak anak untuk bermain sambil belajar yang bertujuan untuk menambah atau mengasah kemampuan kognitif anak dengan cara menyenangkan yaitu dengan memakai alat dadu, pion dan kertas yang berisi gambar-gambar hewan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Panangrani (2021) dengan nilai *p value* 0,010, penelitian ini didasarkan pada hasil observasi, evaluasi, dan diskusi pada dua

siklus, dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat dikatakan peningkatan dalam kemampuan kognitif melalui permainan kotak, anak yang sudah memenuhi harapan bagi peneliti jika kita bandingkan dengan pembelajaran sebelum dilakukan penelitian tindakan ini. Hasil pelaksanaan pembelajaran dan hasil refleksi yang dilakukan selama pembelajaran Siklus I dan Siklus II, penerapan pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif melalui Permainan kotak raba memberikan imbas baik terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok A TK Ceria menurut (NETI, 2020).

Permainan kognitif adalah permainan yang memberi arahan bagaimana anak mengerti dan memahami sebuah materi pembelajaran dan menurut (Oktavia, 2019) Permainan kognitif adalah sebuah Permainan yang kreatif dan menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan rasa ingin tahu anak terhadap hewan yang ada di gambar. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang telah diperoleh menunjukkan peningkatan selama dilakukannya proses permainan pada kegiatan pembelajaran. Permainan kognitif memberikan hasil yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak, hal ini disebabkan karena anak terlihat lebih mudah memahami dan mengikuti permainan yang baru dan menarik bagi anak serta hewan yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah hewan yang sangat dekat dengan anak dan sering dijumpai oleh anak (Oktavia, 2019).

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin mayoritas perempuan sebanyak 19 responden (59,4%).
2. Pengetahuan kognitif sebelum permainan kognitif pada Anak prasekolah mayoritas kurang mampu sebanyak 30 orang (93,7%).
3. Pengetahuan kognitif sesudah permainan kognitif pada Anak prasekolah mayoritas mampu sebanyak 30 orang (93,7%).
4. Pengaruh permainan kognitif terhadap permainan kognitif didapatkan hasil nilai $P\text{-value} = 0,000 (<0,05)$, artinya ada pengaruh signifikan dari permainan kognitif dengan kemampuan kognitif anak prasekolah.

6.2 Saran

1. Bagi tempat penelitian (Tk Mawar)

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk meningkatkan pengetahuan kognitif anak dengan cara bermain permainan kognitif sambil belajar.

2. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan mengenal warna dan mengetahui angka serta dapat mengulang-ulang kembali permainan dengan teman lainnya agar lebih lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2014). *Anak Berkesulitan Belajar*. Bandung: Rineka Cipta
- Afrianti. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo*, Journal On Early Childhood, Vol 1 No 1.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Aisyah Nur, Emosda, Suratno. (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter di SDIT Nurul Ilmi Kota Jambi*. Jambi: Universitas Jambi.
- Copley, J. (2010). *The Young Child and Mathematics*. Washington D.C: NAEYC
- Depdiknas. (2017). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas
- Dewi, R.C.,& Oktiawati,A.,& Saputri,L.D (2015). *Teori & Konsep Tumbuh Kembang Bayi, Toddler, Anak dan Usia Remaja*. Yogyakarta : Huha Medika.
- Fitri, A. (2017). *Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Masalah Mental Emosional Remaja Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Se Kota Padang Panjang Tahun 2018*. Jurnal Keperawatan Abdurrah
- Hapsari Merlyana Dwi, (2015). *Efektivitas Ludo Word Game (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di Smk Mitra Karya Mandiri KetanggunganBrebbes*, Skripsi Universitas Negeri Semarang
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (terjemahan). Jakarta: Erlangga
- Ismail, A. (2009), *Education Games*, Yogyakarta : Pro-U Media
- Jawati. (2013). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II""*, SPEKTRUM PLS.
- Kemendikbud. (2021). *Data pokok pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah*. Retrieved March 30, 2021, from <https://dapo.kemdikbud.go.id/sp>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2016). *Pedoman Perlindungan Anak Terpadu Berbasis Masyarakat*. Jakarta: KEMENPPPP.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. IKAPI

- Kristiani, Dian. (2015). *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kyle, Terri., & Carman, Susan. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri Edisi 2*. Jakarta : Buku Kedokteran EGC.
- Marhadi, (2019). *Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Tadulako Journal Port Sciences And Physical Education Volume 7, Nomor 2 Juli – Desember 2019 ISSN 2581-0383
- Martin. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia
- Montolalu. (2015). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Mulyani, Novi. (2013). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Murwaningsih. (2016). *Pengembangan Permainan Kotak-Katik Ipa Pada Materi Sistem Ekskresi Sebagai Media Pembelajaran Siswa di SMP*, (online), vol.4 nomor 03, (<http://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/16739/20717>).
- Ningsih Sri Armiyanti Dan Meyta Pritandhari, 2019. *Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* vol.7. no.1. 2019
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam. 2017. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Surabaya : Salemba Medika.
- Nurtaniawati, *Peran Guru dan Media Pembelajaran Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*, Tunas Siliwangi, Vol.3 No.1, April (2017).
- Piaget, Jean, & Barbel Inhelder. (2010). *Psikologi Anak*, Terj. Miftahul Jannah, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, Cet. 1.
- Soetjiningsih, C.H., (2014). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta; Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sujiono Yuliani Nurani. (2013). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto, Slamet. 2015. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,

Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan
Perguruan Tinggi.

MASTER TABEL
PENGARUH PERMAINAN KOGNITIF TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA PRASEKOLAH DI TK MAWAR

No Responden	Jenis Kelamin	Pre Games	Kemampuan Kognitif Sebelum Intervensi	Post Games	Kemampuan Kognitif Sesudah Intervensi
1	1	6	2	10	1
2	2	5	2	11	1
3	2	3	2	12	1
4	2	4	2	11	1
5	1	5	2	10	1
6	2	3	2	9	1
7	2	5	2	11	1
8	1	4	2	12	1
9	2	4	2	11	1
10	2	5	2	11	1
11	1	6	2	10	1
12	2	8	1	9	1
13	1	3	2	8	1
14	2	4	2	7	1
15	1	6	2	9	1
16	2	4	2	12	1
17	1	5	2	11	1
18	2	6	2	10	1
19	1	4	2	12	1
20	2	3	2	9	1
21	2	5	2	4	2
22	1	6	2	12	1
23	2	3	2	11	1
24	1	5	2	5	2
25	2	4	2	9	1
26	1	5	2	11	1
27	2	4	2	8	1

28	1	6	2	12	1
29	2	5	2	10	1
30	1	4	2	12	1
31	2	5	2	11	1
32	2	9	1	10	1

Keterangan:

Jenis Kelamin

- 1.Laki-laki
- 2.Perempuan

Kemampuan Kognitif

- 1.Mampu, jika skor 1-6
- 2.Kurang Mampu, jika skor 7-12

STATISTICA

Statistics

		JK	Kemampuan_Kognitif_ Pre	Kemampuan_Kognitif_ Post
N	Valid	32	32	32
	Missing	0	0	0

Jenis_Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	13	40.6	40.6	40.6
	Perempuan	19	59.4	59.4	100.0
Total		32	100.0	100.0	

Kemampuan_Kognitif_Pre

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mampu	2	6.3	6.3	6.3
	Kurang mampu	30	93.8	93.8	100.0
Total		32	100.0	100.0	

Kemampuan_Kognitif_Post

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mampu	30	93.8	93.8	93.8
	Kurang mampu	2	6.3	6.3	100.0
Total		32	100.0	100.0	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Games	.196	32	.003	.882	32	.002
Post_Games	.194	32	.003	.844	32	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kemampuan_Kognitif_Post -	Negative Ranks	27 ^a	14.00	378.00
Kemampuan_Kognitif_Pre	Positive Ranks	1 ^b	28.00	28.00
	Ties	4 ^c		
	Total	32		

a. Kemampuan_Kognitif_Post < Kemampuan_Kognitif_Pre

b. Kemampuan_Kognitif_Post > Kemampuan_Kognitif_Pre

c. Kemampuan_Kognitif_Post = Kemampuan_Kognitif_Pre

Test Statistics^a

	Kemampuan_Kognitif_Post - Kemampuan_Kognitif_Pre
Z	-4.490 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

PERMAINAN KOGNITIF

START



FINISH

YEAY

DOKUMENTASI PENELITIAN



Poto 1 dan 2 Peneliti menunjuk gambar untuk mengetahui kemampuan kognitif anak



Poto 3 peneliti menunjuk gambar untuk mengetahui kemampuan kognitif anak



Poto 4 Anak menyebutkan hewan yang ada di gambar