

# THE RELATIONSHIP OF THE USE OF EDUCATIONAL GAME TOOLS (APE) WITH THE ASPECTS OF CHILDREN'S COGNITIVE DEVELOPMENT IN ANARVANI PAUD, PADANG

SPEKTRUM

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi>

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Sumatera Barat, Indonesia

Volume 8, Nomor 1, Maret 2020

DOI: 10.24036/spektrumpls.v8i1.107728

**Arief Fransisko<sup>1,2</sup>, Sudarlisno Purwanto<sup>1</sup>, Dewi Rahayu<sup>1</sup>, Syuraini<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>arieffransisko96@gmail.com

## ABSTRACT

*Education game tool is a game tool that aims to develop children's abilities, this game tool is usually used by PAUD children aged 3 to 6 years. Cognitive development has an important role in children's success in playing a game because children's play activities are related to thinking problems. The goals of this research to find out whether the relation between educational toys and cognitive development of early childhood in Parkit, Air Tawar Barat, Padang. Samples were taken by total sampling technique, which amounted to 7 people. The research design has taken Whatsapp interviews, and survey data collected through a questionnaire. The results of the study used moment product correlations is a relationship between APE and children's cognitive development.*

**Keywords:** Educational Game Tools, Cognitive Development

## PENDAHULUAN

Usia dini adalah usia dimana anak sedang mengalami pertumbuhan dengan begitu pesat. Masa pertumbuhan ini juga bisa dikatakan juga sebagai masa keemasan atau *golden age*. Masa ini berlangsung sekitar umur 0-6 tahun, pada masa ini membutuhkan bantuan dari lingkungannya berupa stimulasi dan rangsangan yang baik untuk membantu pengembangan potensi yang dimiliki anak sehingga bisa berkembang.

UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan merupakan cara binaan untuk anak dimulai sejak ia lahir hingga berumur 6 tahun. Upaya ini dilakukan dengan cara memberikan rangsangan pendidikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani untuk membantu kesiapan anak memasuki pendidikan selanjutnya.

Pemberian pendidikan terhadap anak usia dini memiliki cara tersendiri, yaitu dengan bentuk hal yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu bentuknya yaitu dengan cara belajar sambil bermain. Dengan cara demikian tentu diperlukan alat pembelajaran yang menyenangkan, unik, menarik, namun juga memberikan stimulus yang baik terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui alat tersebut juga anak dapat mendapatkan pengalaman, pembelajaran, dan bermain sekaligus.

Karwono (2012) menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu usaha seseorang untuk dapat mengerti sesuatu dan upaya tersebut dilakukan secara aktif. Keaktifan yang dimaksud misalnya mencari informasi, mencari pengalaman, dan memecahkan masalah, dan mencermati lingkungan. Namun yang paling penting adalah kemampuan anak dalam memecahkan masalahnya. Mengapa demikian? Hal ini dikarenakan ketika dalam kegiatan bermainpun akan ditemukan masalah-masalah kecil oleh anak. Dan pada saat seperti itu jika anak bisa memecahkan masalah yang dialaminya sendiri itu akan menjadi jauh lebih baik.

Kemampuan memecahkan masalah yang dimaksud adalah jika seorang guru atau pendidik memberikan tugas atau masalah kepada anak, dan anak tersebut mampu menyelesaikannya. Hal ini bisa dijadikan sebagai tolak ukur dalam pencapaian perkembangan anak saat belajar. Jika anak mampu dalam menyelesaikan masalah atau tugas tersebut sendiri maka dapat dikatakan aspek kognitif anak telah berkembang dengan baik. Menurut Sudono (dalam Rolina, 2012) pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak dapat dilakukan dengan pembelajaran menarik dengan menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif). APE (Alat Permainan Edukatif) merupakan alat bermain yang digunakan anak dalam bermain dan memiliki bermacam sifat seperti bongkar pasang, memadukan, membentuk, bongkar pasang, merangkai, atau menyusun sesuai bentuk yang sebenarnya.

Pada penelitian ini, APE yang digunakan berupa, balok, *puzzle* dan boneka jari dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di PAUD Anarvani, Air Tawar Barat, pengembangan aspek kognitif dengan menggunakan APE masih kurang keefektifannya dan masih kurangnya kemampuan anak dalam memanfaatkan APE dalam permainan, contohnya anak mengalami kesulitan dalam menyesuaikan bentuk *puzzle* yang berbentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan persegi panjang pada papan balok *puzzle*. Berdasarkan hasil observasi yang juga kami lakukan, kesalahan tersebut tidak hanya datang dari peserta didik yang kurang paham mengenai APE namun juga dari pendidik sendiri. Terlihat saat menjelaskan pembelajaran, pendidik kurang menguasai penggunaan APE bahkan nama alat yang sedang digunakan pendidik kurang mengetahuinya.

Berdasarkan pemaparan yang telah peneliti jelaskan, maka peneliti melakukan percobaan dengan menggunakan APE untuk menguji perkembangan kognitif pada anak. Berdasarkan percobaan tersebut maka peneliti menjadikan judul dari penemuan ini adalah “Hubungan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan Aspek Perkembangan Kognitif pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat”.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif korelasional data yang diperoleh dalam sampel populasi penelitian dianalisis sesuai metode statistik yang digunakan lalu diinterpretasikan (Sugiono, 2008). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan alat permainan edukatif dengan aspek perkembangan kognitif anak di PAUD Anarvani. Variabel independen atau bebas dalam penelitian ini adalah disiplin belajar, sedangkan variabel dependen atau terkaitnya adalah kemampuan dari hasil belajar anak tersebut.

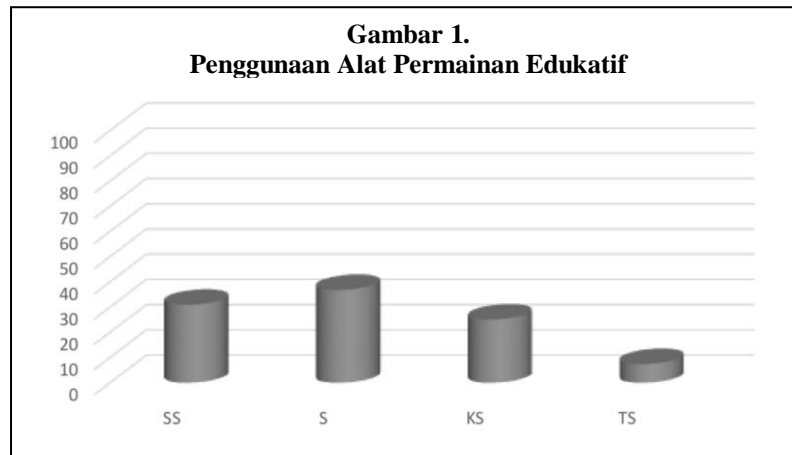
Arikunto (2006) menyatakan bahwa, “keseluruhan dari objek penelitian adalah populasi”. Populasi dari penelitian ini ialah seluruh peserta didik dan pendidik PAUD Anarvani. Terdapat 7 peserta didik dan 3 pendidik yang aktif pada PAUD Anarvani ini. Serta terdapat 15 jenis APE yang juga akan menjadi objek peneliti. Arikunto (2006) menyatakan bahwa sampel ialah separoh atau perwakilan dari populasi yang akan menjadi objek penelitian. Arikunto juga menyatakan “Jika pada penelitian populasinya kurang dari 100 orang maka sebaiknya diambil secara keseluruhan atau total sampling, dan jika populasi dalam jumlah besar maka bisa diambil 10-15% atau 20-25%”. Sebetulnya belum ada ketentuan yang pasti untuk menetapkan jumlah sampel yang harus digunakan, seperti yang dikemukakan oleh Zuriah (2005: 120) bahwasanya dalam pengambilan sampel tidak ada ketentuan mutlak berapa persen yang mesti digunakan dan hal ini tidak perlu menjadi sebuah keraguan bagi peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Gambaran Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)

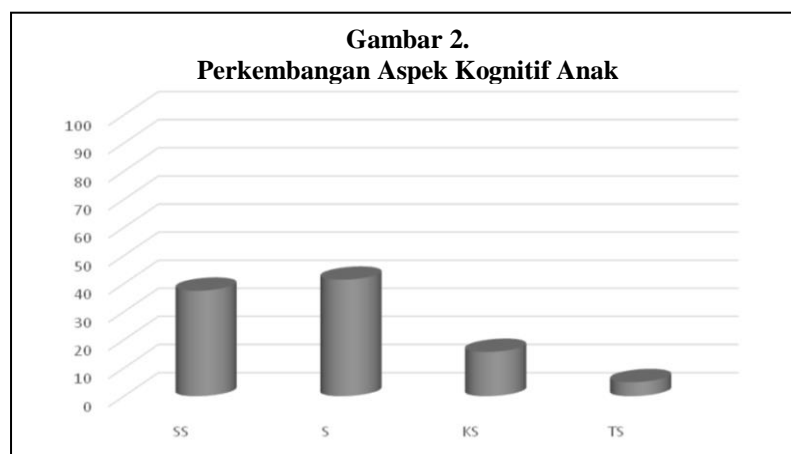
Data tentang penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) menurut hasil angket yang diisi melalui observasi menyatakan 30,88% dari responden sangat setuju, 36,76 responden setuju, 25% responden kurang setuju, dan 7,25% responden tidak setuju. Dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan maka tergambar bahwa penggunaan APE pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat kurang baik. Hal tersebut dapat dilihat keterangannya pada gambar 1.



Dari gambar 1 dapat diketahui bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat berada pada kategori kurang baik hal itu terlihat dari jawaban responden sebanyak 36,78% setuju dengan angket yang disebar. Dan jika dilihat pada tabel kategori menurut Arikunto maka 36,78% berada pada kategori kurang baik. Hal itu terlihat saat peneliti melakukan observasi di PAUD Anarvani pendidik bahkan tidak mengetahui penggunaan beberapa dari APE itu sendiri, tentu hal tersebut akan berdampak nantinya pada pembelajaran.

#### Gambaran pengembangan Aspek Kognitif Anak

Dari data tabel diatas dapat dilihat gambaran pengembangan aspek kognitif anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat bahwa pengembangan aspek kognitif anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat menurut hasil pengisian angket menyatakan 37,14% responden sangat setuju, sebanyak 41,42% responden menjawab setuju, sebanyak 15,71% responden menjawab kurang setuju, dan sebanyak 5,7% responden menjawab tidak setuju. Dapat dilihat dari hasil pengolahan data sebelumnya maka tergambar bahwa perkembangan aspek kognitif anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat keterangannya pada gambar 2.



Dari gambar 2 dapat diketahui bahwa pengembangan aspek kognitif anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat termasuk kedalam golongan cukup baik hal itu tampak dari jumlah responden yang menjawab yaitu mencapai angka 41,42%. Dan jika dilihat pada tabel kategori maka pengembangan aspek kognitif anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat berada pada kategori cukup baik. Artinya perkembangan kognitif anak pada PAUD Anarvani bisa dikatakan cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat dari anak yang berkembang dengan baik meski pada PAUD itu sendiri tidak begitu melengkapi fasilitas alat permainan edukatifnya untuk menunjang pembelajaran.

### **Hubungan Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan Pengembangan Aspek Kognitif Anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan yang juga diuji menggunakan rumus product moment di dapat  $r$  hitung = -1,065 dan setelah ujikan dengan nilai  $r$  tabel= 0,754 dengan  $n=7$ . Ternyata setelah di olah maka menghasilkan  $r$  hitung <  $r$  tabel baik taraf standar kesalahan 5% (0,754). Berdasarkan perolehan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwasanya tidak terdapat hubungan antara penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan pengembangan aspek kognitif anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat.

## **Pembahasan**

### **Penggunaan APE**

Temuan pada penelitian ini ialah penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat Kurang baik. Menurut data angket yang telah disebarkan dikatakan bahwa terdapatnya beberapa kekurangan pendidik mengenai penggunaan APE itu sendiri. Salah satu tujuan dari APE itu sendiri yaitu untuk memperjelas materi yang disampaikan. Pada pendidikan anak usia dini materi pembelajaran secara keseluruhan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, jika seorang pendidik tidak mengetahui alat yang ia gunakan maka harapan dari pelaksanaan pembelajaran itu sendiri akan sulit untuk dicapai. Dan bisa saja jika pendidik salah dalam penggunaan APE akan berdampak juga pada pembelajaran yang ditangkap oleh peserta didik.

Menurut Bahri (2010) mengemukakan bahwa guru ialah orang yang memiliki fungsi dan peran untuk mendidik dan mengajar anak didik. Menurut pasal 1 UU no 14 Tahun 2015 tentang guru dan dosen disebutkan: Guru ialah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, mengarahkan, membimbing, melatih dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, dasar dan pendidikan menengah. Untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini tentu diperlukan guru yang kompeten dibidangnya, yang memiliki pemahaman tentang anak usia dini itu sendiri, pemahaman tentang prinsip-prinsip anak usia dini, karakteristik anak usia dini. Dari pemaparan sebelumnya bisa dilihat perlunya pemahaman pendidik mengenai APE pada PAUD. Karena jika tidak demikian banyak dari tujuan pendidikan yang tidak akan tercapai.

### **Aspek Perkembangan Kognitif**

Temuan pada penelitian ini menyatakan bahwa perkembangan anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat cukup baik. Hal tersebut dilihat dari tanggapan anak terhadap APE yang digunakan dalam pembelajaran. Setiap anak memiliki ketertarikan APE dan pandai dalam menggunakannya. Namun disebabkan penggunaan APE yang kurang baik oleh pendidik sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menggunakan APE itu sendiri sulit untuk dicapai.

### **Hubungan Antara Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) dengan Perkembangan Aspek Kognitif Anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat**

Berdasarkan analisis data yang didapatkan dari hipotesis yang diajukan "terdapat hubungan antara penggunaan APE dengan perkembangan aspek kognitif anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat" dimana didapat  $r$  hitung <  $r$  tabel. Dari hasil pengujian hipotesis yang dilakukan antara penggunaan APE (X) dengan perkembangan aspek kognitif anak (Y) didapat  $r_{xy}$  = - 1,065 dan setelah dikonsulkan dengan nilai  $r$  tabel= 0,754 dengan  $n=7$ . Ternyata dapat dilihat bahwa  $r$  hitung <  $r$  tabel baik standar taraf kesalahan. 5% (0,754) maupun tingkat kebebasan 95% (0,874). Berdasarkan temuan

tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya tidak terdapat hubungan antara penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan pengembangan aspek kognitif anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat.

Meskipun tidak ditemukannya hubungan antara penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan perkembangan aspek kognitif, namun bukan berarti APE tidak lagi menjadi penting. APE atau Alat Permainan Edukatif tetap menunjang jalannya pembelajaran dan membantu pencapaian dengan syarat pendidik menjelaskan dengan baik tata cara penggunaan APE tersebut hingga dapat dimengerti. Selain itu jenis APE yang digunakan dalam pembelajaran tentunya juga harus sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan agar tujuan pembelajaran juga bisa dicapai. Menurut Syur'aini (2018) menyatakan bahwa tingginya kepedulian orang tua terhadap anak, maka akan berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan seorang anak. Hal ini berarti bahwa setiap dukungan, bantuan, dan juga kepedulian orang tua juga turut memberikan pengaruh terhadap tumbuh dan kembangnya anak, tidak semata-mata hanya dari penggunaan alat pembelajaran.

## KESIMPULAN

Setelah dilakukannya penelitian pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat seperti terlihat pada pemaparan bab-bab sebelumnya, maka disimpulkan bahwasanya: (1) Penggunaan Alat Permainan Edukatif pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat termasuk kurang baik. Hal ini terlihat dari pemahaman pendidik terhadap APE itu sendiri yang masih minim. (2) Pengembangan kognitif anak pada PAUD Anarvani, Parkit, Air Tawar Barat sudah termasuk cukup baik. (3) Tidak terdapat hubungan antara penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan perkembangan aspek kognitif anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- 2003, U.-U. R. I. N. 20 tahun. Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 68–75. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>
- Darmadi, H. (2017). Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa.
- Hanani, S. (2002). *Surau Aset Lokal yang Tercecer*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Kendal, B. K. (2012). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU KELAS VIII SMP PGRI 16, 1(2).
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150–168. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536>
- Mariyaningsih, N., & Mistina, H. (2018). BUKAN KELAS BIASA: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran. In *CV Dase Group* (p. 201). Surakarta: CV Oase Group.
- Zadugisri, E. (2010). PROBLEM-BASED LEARNING. *Esti Zadugisri*, 8, 181–191.