



---

## **Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

**Aam Kurnia<sup>1✉</sup>, Syam'iyah<sup>2</sup>, Siti Farida<sup>3</sup>**  
aam.kurnia@uinsgd.ac.id<sup>1</sup>, syamiyah@gmail.com<sup>2</sup>, sitifaridaaa05@gmail.com<sup>3</sup>  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

### **Abstrak**

Kemampuan kognitif adalah aspek penting dalam pendidikan anak usia dini, termasuk kemampuan berhitung dan mengenal konsep angka. Penelitian ini menunjukkan masih ada anak yang kesulitan dalam berhitung dan mengenal angka. Salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berhitung adalah melalui permainan, seperti treasure hunt. Permainan ini diharapkan dapat menarik minat anak dalam belajar dan menstimulasi kemampuan kognitif mereka, terlihat dari kemampuan anak menyelesaikan tantangan dalam permainan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain one group pretest posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh harga  $t$  hitung = 9,41 >  $t$ -tabel 2,08, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan treasure hunt dan permainan stick angka di RA Persis 180 Miftahul Jannah Kec. Andir Kota Bandung.

**Kata Kunci:** *Treasure Hunt; Kognitif; Pendidikan Anak Usia Dini.*

### **Abstract**

Cognitive abilities are an important aspect of early childhood education, including the ability to count and understand numerical concepts. This research shows that there are still children who have difficulty counting and understanding numbers. One method to improve counting skills is through game, such as treasure hunts. This game is expected to attract children's interest in learning and stimulate their cognitive abilities, as seen from their ability to complete challenges in the game. This research used a quantitative approach with a one group pretest-posttest experimental design. The results of the study indicated that based on hypothesis testing, the calculated  $t$ -value was 9.41, which is greater than the  $t$ -table value of 2.08. Therefore,  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. This means there is a significant effect of using treasure hunt games and number stick games at RA Persis 180 Miftahul Jannah in Kec. Andir, Bandung City.

**Keywords:** *Treasure Hunt; Cognitive; Early Childhood Education.*

---

Copyright (c) 2024 Aam Kurnia, Syam'iyah, Siti Farida

✉ Corresponding author :

Email Address : sitifaridaaa05@gmail.com (UIN Sunan Gunung Djati)

Received 30 Juni 2024. Accepted 3 Juli 2024, Published 10 Juli 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang disengaja terencana untuk mentransfer pengetahuan, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian setiap individu melalui pengajaran disetiap jenjang pendidikan. Menurut Zaharai Idris pendidikan adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan antara manusia dewasa dengan anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya (Rahman et al., 2022).

Pentingnya sebuah pendidikan bukan hanya untuk dewasa saja akan tetapi anak usia dini juga harus mendapatkan pendidikan yang baik agar dapat menjadi generasi penerus yang berkualitas. Sebagaimana menurut UU No.14 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Menurut Yuliani Suljono (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia enam tahun. Anak usia dini merupakan pondasi dalam penstimulasian (Nasirun, 2020) usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya (Tatminingsih, 2016).

Anak usia dini seringkali disebut dengan "*Golden Age*" atau masa keemasan, yang mana pada umur ini anak berada pada tahap optimal pada perkembangannya sehingga memerlukan stimulasi melalui konsep-konsep dasar yang memiliki kegiatan yang nyata. Perkembangan masa emas berpengaruh kepada tahap selanjutnya (Suryadi, 2022) karena, pada masa ini anak memiliki berbagai macam tingkah laku dan segala bentuk aktivitas yang mana hal ini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang nantinya menjadi sebuah bekal untuk membentuk kepribadiannya ketika dewasa (Khairi, 2018).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu sarana pendidikan yang dilakukann oleh anak usia dari lahir sampai enam tahun secara menyeluruh mengenai aspek fisik maupun non fisik. Penstimulasian bila optimal di usia emas mempengaruhi perkembangan lainnya (Daryati, 2024). Menurut Marjorry Ebbeck ia merupakan seorang pakar anak usia dini dari Australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pada anak mulai dari usia lahir sampai usia delapan tahun (Dian Pertiwi et al., 2021). Menurut Conny menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Bagi anak, kegiatan yang serius namun mengasyikan adalah bermain. Bermain dipengarhi dengan suasana bahagia (Nasirun, 2020) melalui bermain semua aspek perkembangan dapat ditingkatkan dan dengan bermain secara bebas dapat membantu anak untuk berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal yang baru (Mursid, 2015).

Pendidikan anak usia dini sebagaimana yang tertulis dalam Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Aidil, 2018).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini dimulai dari sejak anak dilahirkan sampai anak berusia enam tahun yang hal ini bertujuan agar anak memiliki kesiapan baik secara mental maupun fisik dengan siap sebelum memasuki jenjang pendidikan lainnya. Upaya pemberian rangsangan melalui bermain adalah salah satu upaya untuk membantu mengembangkan aspek pada anak yang dengan bermain anak dapat mengeksplorasi semua hal dan juga dapat mengekspresikan perasaannya ketika bermain.

Terdapat beberapa pendidikan pada anak usia dini seperti pendidikan formal, non formal dan informal. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilaksanakan secara sistematis, terstruktur, berurutan, berjenjang dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi yang setara dengannya dan juga termasuk kedalam kegiatan yang berorientasi kepada akademis dan umum misalnya seperti Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA).
2. Pendidikan non-formal adalah jenjang pendidikan yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis diluar sistem sekolah atau dilakukan secara mandiri yang sengaja dilakukan untuk memberikan layanan tertentu pada peserta didik misalnya seperti Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) dan Satuan Paud Sejenis (SPSS).
3. Pendidikan informal adalah lembaga pendidikan yang berlangsung seumur hidup sehingga anak memiliki nilai, sikap, keterampilan dan pengetahuan yang didapatkan dari pengalaman hidup sehari-hari, pengaruh lingkungannya dan pengaruh dari keluarga. Pendidikan anak usia dini dalam jalur informal meliputi pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan dilingkungannya akan tetapi tidak terlembaga (Susilo, 2016).

Guru dan orang tua perlu memahami karakteristik anak usia dini agar dapat memantau perkembangan mereka dengan baik, berikut adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut berbagai pendapat:

1. Pribadi yang unik, setiap anak memiliki sifat yang berbeda dengan anak lainnya meskipun anak tersebut pasti akan ada keunikan masing-masing. Dengan adanya hal tersebut maka pendidik memerlukan pendekatan secara individual selain pendekatan kelompok.
2. Memiliki sikap egosentris, egosentris adalah sifat yang berpusat pada diri sendiri atau berpusat pada aku, dengan makna lain bahwa anak usia dini pada umumnya hanya akan memahami apa yang ada berdasarkan dengan sudut pandangnya.
3. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi atau antusias, pada masa bayi ketertarikan yang ditunjukkan dengan cara meraih dan memasukkan berbagai macam benda ke dalam mulutnya sedangkan pada anak usia 3-4 tahun akan memodifikasi semua benda yang ada disekitarnya untuk memenuhi rasa ingin tahu pada dirinya.
4. Membutuhkan pengalaman langsung, memperoleh suatu pengetahuan biasanya lebih banyak didapatkan ketika anak mengeksplor secara langsung. Karena ketika anak melakukan secara langsung dia akan belajar menggunakan seluruh indranya sendiri.
5. Senang berimajinasi, Anak menyukai hal-hal yang imajinatif bukan hanya mendengarkan cerita-cerita khayalan tetapi seringkali dia juga senang menceritakan

hal-hal yang dialami kepada orang lain padahal itu adalah hasil dari fantasi atau imajinasinya sendiri.

6. Mudah frustrasi, Seringkali anak akan merasa kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak sesuai dengan yang dibayangkan dan juga seringkali merasa marah ketika keinginannya tidak dipenuhi.
7. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, Anak belum memiliki daya fokus yang pendek seringkali anak terganggu dengan hal-hal yang ada disekitar mereka. Hal ini terjadi jika kegiatan yang dilakukan sebelumnya dirasa tidak menarik perhatian lagi dan membosankan.
8. Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak, Bermain merupakan salah satu proses untuk mendapatkan sedikit ilmu pengetahuan mengenai berbagai hal, menumbuhkan jiwa eksplorasi atau petualang, melatih pertumbuhan fisik dan imajinasi dan berlatih berkomunikasi (Sudirman, 2021).

Istilah kognitif atau “cognition” memiliki persamaan kata dalam bahasa Inggris dengan “knowing” atau mengetahui. Secara umum, konsep kognitif mencakup bagaimana seseorang memperoleh, menyusun dan menggunakan pengetahuan. Menurut Santrock mengatakan bahwa kognitif sama juga dengan pemikiran, berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa kognitif merupakan kapasitas yang terdapat dalam otak untuk fokus dan terkait pada proses pemikiran (Neviyarni, 2020).

Pentingnya mengembangkan kemampuan berhitung juga dikemukakan oleh Susanto berhitung merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dimasa depan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung perlu diajarkan sedini mungkin melalui berbagai media dan metode yang tepat (Ayu et al., 2011).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelompok B2 RA Persis 180 Miftahul Jannah Kec. Andir Kota Bandung diidentifikasi bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang secara baik seperti anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Menurut permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung. Media pembelajaran menurut (Surayya, 2021) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Menurut Depdiknas (2000:1) permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung anak, seperti: pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk ukuran melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan (Imrayanti, 2003).

Permainan dan bermain merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Anak usia dini tidak akan terlepas dengan dunia bermain dan selalu melakukan permainan di sekitar lingkungannya. Dengan bermain dapat membantu anak mengekspresikan seluruh potensi yang ada pada dirinya. Menurut Tedjasaputra permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan-

persyaratan bersama. Permainan treasure hunt atau harta karun adalah permainan yang menggunakan konsep matematika yaitu melalui kegiatan benda kongkrit sehingga anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengklasifikasikan benda, membilang banyak benda, mengenal lambang huruf dan mengenal bentuk geometri. Permainan treasure hunt atau berburu harta karun ini termasuk permainan yang melatih otak kiri. Anak akan memiliki keuletan, berpikir logis, berimajinasi dalam mencari dan menemukan harta karunnya sehingga mampu meningkatkan kinerja otak (Ardini & Lestarinigrum, 2018).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media permainan *treasure hunt*. *Treasure hunt* adalah permainan mencari suatu benda yang disembunyikan disuatu tempat dengan bantuan beberapa petunjuk kemudian peserta didik harus mengikuti langkah-langkah tersebut agar dapat menyelesaikan permainan ini. Permainan treasure hunt ini dikemas menjadi suatu model pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran secara aktif. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mendorong anak dalam memecahkan dan mengidentifikasi suatu masalah, meningkatkan rasa percaya diri dan mengaktifkan suasana pembelajaran sehingga dapat memberikan kesenangan dan kegembiraan (Asma, 2019).

## **METODOLOGI**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen, yang melibatkan kelompok kontrol tanpa pengaturan variabel lain. Desain kuasi eksperimen yang dipakai adalah *nonequivalent pretest-posttest group desain*, dimana terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara acak.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di RA Persis 180 Miftahul Jannah, berlokasi di Jl. Maleber Inpress Gg. Rahayu VIII Kelurahan Maleber Kecamatan Andir, Kota Bandung Kode Pos 40184. Penelitian berlangsung dari tanggal 7 Januari 2023 hingga 25 Januari 2023.

### **Sasaran Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas B di RA Persis 180 Miftahul Jannah yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah anak sebanyak 22 orang. Kelas B2 sebanyak 12 orang digunakan sebagai kelas eksperimen dan B1 sebanyak 10 orang digunakan sebagai kelas kontrol.

### **Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan penilaian unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja adalah penilaian berdasarkan dengan hasil pengamatan terhadap suatu aktivitas yang dikerjakasn oleh siswa.

### **Teknik Analisis Data**

Penganalisaan data dalam penelitian ini menggunakan uji persyaratan seperti uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### 1. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan *Treasure Hunt* (Kelas Eksperimen)

##### a. *Pretest*

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berasal dari pretest dan posttest untuk mengukur perkembangan kognitif anak sebelum dan setelah menerapkan permainan treasure hunt. Hasil penelitian mengenai perkembangan kemampuan kognitif anak sebelum diterapkannya permainan treasure hunt adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil data Pretest dari Kelas Eksperimen

nama	Skor Item										Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
B	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	22	55
C	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	24	60
D	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	22	55
E	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	26	65
F	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	22	55
G	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	26	65
H	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	20	50
I	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
J	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	70
K	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
L	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	26	65
Jumlah Nilai											715	
Nilai Rata-Rata											59,58	
Nilai Maksimal											75	

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-ratanya sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N} = \frac{715}{12} = 59,58$$

Setelah nilai rata-rata diperoleh, nilai tersebut diinterpretasikan berdasarkan pedoman skala penilaian 1-100 menurut Muhibbin Syah (2003). Nilai rata-rata perkembangan kognitif pada tahap pretest adalah 59,58, yang berada dalam interval 50-59. Ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Persis 180 Miftahul Jannah pada tahap pretest termasuk dalam kategori kurang atau **Belum Berkembang (BB)**.

b. Posttest

Setelah melakukan pretest, peneliti melanjutkan dengan memberikan perlakuan (posttest) berupa penerapan permainan treasure hunt untuk mengevaluasi perbedaan antara kedua kondisi tersebut. Hasil dari penelitian mengenai perkembangan kognitif anak dengan menggunakan permainan treasure hunt adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Data Posttest dari Kelas Eksperimen

Nama	Skor Item										Xi	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
A	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	32	80
B	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	36	90
C	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	32	80
D	3	2	3	3	2	4	3	4	4	4	32	80
E	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	30	75
F	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	32	80
G	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	36	90
H	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	85
I	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
J	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	34	85
K	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	85
L	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	34	85
<b>Jumlah Nilai</b>											990	
<b>Nilai Rata-Rata</b>											82,5	
<b>Skor Maksimal</b>											90	

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-ratanya sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N} = \frac{990}{12} = 82,5$$

Setelah mendapatkan nilai rata-rata, kemudian nilai tersebut diinterpretasikan berdasarkan skala penilaian 1-100 menurut Muhibbin Syah (2003). Nilai rata-rata perkembangan kognitif pada tahap posttest adalah 82,5, yang berada dalam interval 80-100. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak dalam kelompok B di RA Persis 180 Miftahul Jannah pada tahap posttest termasuk dalam kategori sangat baik atau **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**.

## 2. Perkembangan Kognitif Anak Yang Menggunakan Permainan Stick Angka (Kelompok Kontrol)

a. Pretest

Peneliti melaksanakan pretest untuk mengumpulkan informasi tentang kondisi awal pada perkembangan kognitif anak sebelum penggunaan permainan stick angka. Hasil penelitian mengenai perkembangan kognitif anak sebelum dilakukan penerapan permainan stick angka sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Data Pretest dari Kelas Kontrol

Nama	Skor Item										Xi	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
B	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28	70
C	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28	70
D	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28	70
E	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	26	65
F	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	26	65
G	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	22	55
H	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
I	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
J	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	22	55
<b>Jumlah Nilai</b>											675	
<b>Nilai Rata-Rata</b>											67,5	
<b>Skor Maksimal</b>											75	

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-ratanya sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N} = \frac{675}{10} = 67,5$$

Setelah mendapatkan nilai rata-rata, nilai tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan pedoman skala penilaian 1-100 menurut Muhibbin Syah (2003), Nilai rata-rata perkembangan kognitif pada tahap pretest adalah 67,5 yang berada pada interval 60-69. Ini mengindikasikan bahwa perkembangan kognitif anak di kelompok B RA Persis 180 Miftahul Jannah pada tahap pretest termasuk dalam kategori **cukup** atau **Mulai Berkembang (MB)**.

b. Posttest

Setelah melakukan pretest, kemudian peneliti memberikan perlakuan (posttest) berupa penerapan permainan stick angka guna mendapatkan perbedaan diantara keduanya. Adapun hasil penelitian perkembangan kemampuan kognitif anak setelah diterapkan permainan stick angka sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Data Posttest Kelas Kontrol

Nama	Skor Item										Xi	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
A	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
B	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	24	60
C	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	24	60
D	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	26	65
E	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	26	65

F	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	70
G	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28	70
H	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	24	60
I	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	26	65
J	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	24	60
<b>Jumlah Nilai</b>											650	
<b>Nilai Rata-Rata</b>											65	
<b>Nilai Maksimal</b>											75	

Berdasarkan dengan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-ratanya sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N} = \frac{650}{10} = 65$$

Setelah nilai rata-rata diperoleh, nilai tersebut diinterpretasikan mengguakan skala penilaian 1-100 menurut pedoman Muhibbin Syah (2003), berdasarkan skala ini, nilai rata-rata perkembangan kognitif pada tahap posttest sebesar 65 yang berada pada interval 60-69 hal ini menunjukkan bahwa hasil dari perkembangan kognitif anak dikelompok B RA Persis 180 Miftahul Jannah pada tahap posttest masuk pada kategori **cukup** atau **Mulai Berkembang (MB)**.

### 3. Perbandingan Perkembangan Kemampuan Kognitif Antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen di Kelompok B RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung

Untuk mengetahui perbedaan kemampuan kognitif anak terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat guna memastikan bahwa data yang dikumpulkan memenuhi syarat untuk dianalisis dengan teknik yang direncanakan, yakni melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berikut hasil yang diperoleh:

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Liliefors.

##### 1) Pretest

Hasil analisis dengan chi kuadrat menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas dari Data Pretest

<b>Harga yang dicari</b>	<b>Permainan treasure hunt</b>	<b>Permainan stick angka</b>
Xt	75	75
Xr	50	55
Rata-rata (X)	59,58	67,5
Standar Deviasi (SD)	8,025	7,158
$X^2$ Hitung	0,216	0,159
$X^2$ Tabel	0,223	0,258
Taraf Signifikan	5%	5%

Kesimpulan	<b>Berdistribusi normal</b>	<b>Berdistribusi normal</b>
------------	-----------------------------	-----------------------------

2) Posttest

Seperti halnya data pretest, hasil posttest juga harus melewati uji prasyaratan terlebih dahulu, yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas data posttest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas dari Data Posttest

Harga yang dicari	Permainan treasure hunt	Permainan stick angka
Xt	90	75
Xr	75	60
Rata-rata (X)	82,5	65
Standar Deviasi (SD)	4,78	5
$X^2$ Hitung	0,199	0,241
$X^2$ Tabel	0,223	0,258
Taraf Signifikan	5%	5%
Kesimpulan	<b>Berdistribusi normal</b>	<b>Berdistribusi normal</b>

b. Uji Homogenitas

1) Pretest

Berikut adalah data hasil uji homogenitas dari pretest jkelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 7. Uji Homogenitas dari Data Pretest Permainan Treasure Hunt dan Permainan Stick Angka

Kelas		Nilai $F_{hitung}$	Db	Nilai $F_{tabel}$	Interpretasi
Permainan Treasure Hunt	Permainan Stick Angka	1,80	Penyebut 9 Pembilang 11	3,10	Homogen
Vb	Vb				
663,72	302,5				

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai dari  $F_{hitung} = 1,80 < F_{tabel} = 3,18$ , yang berarti bahwa kedua data memiliki variasi yang sama atau **homogeny**

2) Posttest

Berikut adalah hasil uji homogenitas dari posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 8. Uji Homogenitas dari Data Posttest Permainan Treasure Hunt dan Permainan Stick Angka

Kelas		Nilai $F_{hitung}$	Db	Nilai $F_{tabel}$	Interpretasi
Permainan Treasure Hunt	Permainan Stick Angka	0,64	Penyebut 9	3,10	Homogen
Vb	Vb		Pembilang 11		
201,56	256				

Berdasarkan data yang diperoleh nilai dari  $F_{hitung} = 0,64 < F_{tabel} = 3,18$  yang berarti bahwa kedua data memiliki variasi yang sama atau **homogeny**

c. Uji Hipotesis

1) Pretest

Berdasarkan dengan hasil uji prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji t. hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Uji Hipotesis Data Pretest Permainan Treasure Hunt dan Permainan Stick Angka

Data	t-hitung	t-tabel	Db	Keterangan
Pretest permainan treasure hunt dan permainan stick angka	1,46	2,08	20	Ho diterima dan Ha ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas, diperoleh t-hitung sebesar 1,46 sedangkan t-tabel pada taraf signifikansi 5% dengan db 20 sebesar 2,08. Karena  $t_{hitung} = 1,46 < t_{tabel} 2,08$ , maka Ho diterima dan Ha ditolak. Hal ini dapat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam perkembangan kemampuan kognitif anak saat pretest antara menggunakan permainan treasure hunt dan permainan stick angka.

2) Posttest

Berdasarkan hasil uji persyaratan, langkah selanjutnya dilakukan uji t. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Uji Hipotesis Data Posttest Permainan Treasure Hunt dan Permainan Stick Angka

Data	t-hitung	t-tabel	Db	Keterangan
Pretest permainan treasure hunt dan permainan stick angka	9,41	2,08	20	Ho ditolak dan Ha diterima

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diatas, diperoleh t-hitung sebesar 9,41 sedangkan t-tabel pada taraf signifikansi 5% dengan db 20 sebesar 2,08. Dengan demikian, karena  $t\text{-hitung} = 9,41 > t\text{-tabel } 2,08$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan kemampuan kognitif anak saat pretest antara menggunakan permainan treasure hunt dan permainan stick angka.

## PEMBAHASAN

### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis statistic diatas, menunjukkan bahwa bermain memiliki pengaruh bagi aspek perkembangan salah satunya adalah kemampuan kognitif, karena melalui kegiatan bermain mereka akan mengalami tahapan-tahapan pembelajaran. Permainan dan bermain merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Anak usia dini tidak akan terlepas dengan dunia bermain dan selalu melakukan permainan disekitarnya, karena dengan bermain anak dapat mengekspresikan seluruh potensi yang ada pada dirinya.

Menurut Latifa perkembangan kognitif berkaitan dengan potensi kecerdasan yang dimiliki individu, yaitu kemampuan dalam berpikir dan memecahkan masalah. Domain kognitif dipengaruhi oleh perkembangan sel-sel yang ada pada syaraf otak. Khiyarasoleh (2016), perkembangan kognitif seseorang mencakup bahasan tentang perkembangan individu dalam berpikir atau berproses kognisi atau proses mengetahui (Retnaningrum & Umam, 2014).

Dalam aspek perkembangan kognitif terdapat kemampuan berhitung, berhitung bagi anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang rumit dan juga unik sehingga anak tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya. Sebelum anak mencapai ke tingkat kemampuan berhitung, anak harus mengenal lambang-lambang bilangan. Kemampuan berhitung ini juga sudah menjadi sebuah tolak ukur bagi orang tua, sehingga hal ini menjadi sebuah kendala ketika terdapat anak yang belum mampu untuk berhitung.

Menurut Depdiknas (2001) permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna

terutama konsep pada bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan berhitung anak, seperti: pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk ukuran melalui berbagai bentuk alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan (Imrayanti, 2003).

Permasalahan yang muncul ketika melakukan observasi di RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung adalah ketika anak masih belum bisa menyebutkan lambang bilangan 1-20, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Setelah melihat kendala yang ada di RA Persis 180 Miftahul Jannah peneliti mengembangkan sebuah permainan edukatif yang bernama Treasure Hunt. Salah satu permainan yang dapat menarik perhatian untuk anak belajar berhitung adalah permainan *treasure hunt*, permainan ini bersifat interaktif, mendidik serta menghibur, sederhana dan juga praktis. Dalam permainan ini anak akan melakukan sosialisasi dengan lingkungannya yang mana permainan ini merupakan permainan mencari harta karun yang berupa angka dari angka 1-20 yang sudah disembarkan di setiap tempat sekitar sekolah, kemudian anak akan menyebutkan angka yang dia dapatkan untuk menyelesaikan misi permainan yang kedua yaitu menghitung banyak benda sesuai dengan kartu angka yang mereka dapatkan.

Adapun beberapa cara untuk bermain permainan treasure hunt ini, sebagai berikut:

1. Guru menyebarkan kartu angka disekitar area sekolah secara acak
2. Bagi anak menjadi beberapa kelompok dengan jumlah yang sama
3. Guru memberikan intruksi mengenai cara bermain permainan treasure hunt
4. Tentukan urutan bermain tiap kelompok dengan cara hompimpa. Setiap kelompok akan mendelegasikan perwakilannya untuk hompimpa, adapun waktu yang dipakai dalam permainan ini adalah minimal dua menit
5. Setelah ada instruksi kelompok yang mendapatkan giliran pertama akan mengambil dompet, masing-masing anak akan mendapatkan satu. Selanjutnya anak akan diberikan sebuah gambar sebagai clue untuk menyelesaikan setiap tantangan, setelah menyelesaikan tantangan anak akan diberikan sebuah point menggunakan sebuah puzzle angka
6. Pemenangnya adalah anak yang dapat menyelesaikan tantangan dan juga menebak clue yang sudah dikumpulkan dengan jawaban yang benar. Pemenang akan mendapatkan sebuah reward berupa harta karun.

## **KESIMPULAN**

Hasil pengujian statistic pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam perkembangan kognitif anak antara permainan

treasure hunt dan permainan stick angka. Berdasarkan hasil perhitungan uji t, diperoleh nilai t-hitung sebesar 9,41 sedangkan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5% dengan db 20 sebesar 2,08. Oleh karena itu  $t\text{-hitung} = 9,41 > t\text{-tabel } 2,08$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam perkembangan kemampuan kognitif anak saat pretest antara menggunakan permainan treasure hunt dan permainan stick angka.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi pada penelitian ini. Terima kasih kepada RA Persisi 180 Miftahul Jannah atas kesempatan untuk melakukan penelitian di tempat ini, kepada semua rekan-rekan yang telah mendukung dan memberikan semangat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aidil, S. (2018). Aidil Saputra: Pendidikan Anak pada Usia Dini |. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 209. <https://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf>
- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 3). Adjie Media Nusantara.
- Asma, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh. *Serambi PTK*, VI(2), 45–54. <http://ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-ptk/article/view/1144>
- Ayu, G., Wulan, N., & Priatna, D. (2011). *Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka*. 2.
- Daryati, M. E., Sari, D. Y., Riyanto, R., & Hatta, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan. *Journal of Education Research*, 5(3), 2474-2480.
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya CALISTUNG untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62–69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Suryadi, D., & Daryati, M. E. (2022). Perbedaan Kemampuan Membaca Anak Kelompok B PAUD Sandhy Putra Telkom Kota Bengkulu Dan PAUD Pembina Desa Kayu Kunyit Bengkulu Selatan: Kemampuan Membaca Anak Kelompok B. *Jurnal PENA PAUD*, 3(2), 18-26.
- Imrayanti. (2003). *Melalui Permainan Kotakmatematika Di Taman Kanak-Kanak Padang*. 1–13.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaii.ac.id/index.php/warna/article/download](http://ejournal.iaii.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Mursid. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasirun, M., Yulidesni, Y., & Daryati, M. E. (2020). Peningkatan keterampilan mengajar mahasiswa pada anak usia dini melalui metode drill. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 441-451.

- Neviyarni, A. (2020). Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 1–13.  
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2380>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sudirman, N. (2021). *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Nilacakra.
- Surayya. (2021). Tinjauan Media Pembelajaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8–27.
- Susilo. (2016). Penyelenggaraan Paud Formal , Non Formal Dan. *Penyelenggaraan PAUD Formal, Non Formal, Dan Informal*, 1(1), 61.
- Tatminingsih, S. (2016). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 1, 1–65.