

Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Indoor Intelligence Stick* dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Fajar Ciamis

Yusuf Hidayat^{1✉}, Nurlaela², Didah Rosidah³

(1) (Prodi PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis)

(2) (Prodi PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis)

(3) (Prodi PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis)

Email: yusufhidayat@staiputragaluh.ac.id.

DOI: <https://doi.org/10.61580/joece.v1i1.32>

Abstrak

Aspek kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui capaian perkembangan aspek kognitif anak menggunakan APE *Indoor Intelligence Stick*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yang mana setiap siklus dilaksanakan masing-masing 3 kali pertemuan. Setiap siklus mengacu pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang meliputi empat komponen yaitu pertama perencanaan (*planning*), kedua tindakan (*acting*), ketiga pengamatan (*observing*) dan keempat refleksi (*reflecting*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE *Indoor Intelligence Stick* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan 1-10, mampu menunjukkan dan menyebutkan lambang benda-benda yang berada di sekitar kehidupan anak, menjumlahkan benda yang dilihat anak, dan menuliskan lambang bilangan, lambang benda-benda, serta huruf yang telah disebutkan. Kesimpulannya, melalui penggunaan APE *Indoor Intelligence Stick*, anak lebih tertarik, lebih aktif dan lebih bersemangat dalam pembelajaran, juga dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: alat permainan edukatif; anak usia dini; *indoor intelligence stick*; kognitif

Abstract

Cognitive is one of the most important developmental aspects to be developed in early childhood education. This study aims to determine the developmental achievements of early childhoods' cognitive using the APE *Indoor Intelligence Stick*. This research uses qualitative method under a Classroom Action Research (CAR) approach. This research was conducted through 2 cycles, at which each cycle was carried out 3 times. Each cycle refers to the implementation of classroom action research components, such as: planning, acting, observing, and reflecting. The results of the study showed that the use of APE *Indoor Intelligence Stick* can improve early childhoods' cognitive in showing and mentioning symbols of number 1-10, being able to show and mention symbols of object around their environment, calculating objects that early childhoods see, and writing symbols of number, symbols of object, and letters that have been mentioned. In conclusion, through the use of the APE *Indoor Intelligence Stick*, early childhoods are more interested, more active, and more excited in learning, besides developing their cognitive aspect.

Keywords: educational game tool; early childhoods; *indoor intelligence stick*; cognitive

I. PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki kemampuan kognitif yang berbeda satu sama lain yang meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan

pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget (1972), pendidik memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Pengembangan kognitif anak berkembang sebagai berikut: (1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, ia dengar dan ia rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, (2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, (3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya (Zubaidah, 2000).

Berkembangan kemampuan kognitif anak juga telah ditetapkan dalam peraturan yang ditetapkan oleh pemerintah, yakni dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang SN-PAUD lampiran I yang mengatur Standar Isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak (STTPA) menurut kurikulum 2013. STTPA tersebut menyatakan: (a) belajar dan pemecahan masalah, (b) berpikir logis, dan (c) berpikir simbolik. Pada perkembangan kognitif anak usia dini pasti berbeda-beda, karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, serta faktor kebebasan.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Shunhaji & Fadiyah (2020) berjudul: “Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini”. Selanjutnya, penelitian kedua dilakukan oleh Rahma (2017) yang berjudul: “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Al-Fikri”. Penelitian terakhir dilakukan oleh Halimah, Sahitumbi, & Nurlina (2021) yang berjudul: “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak”.

Adapun perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan APE yang mana dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, karena anak belajar dengan menggunakan benda nyata/kongkrit. Fenomena di atas terjadi juga di Kober Fajar Ciamis yang mana di Kober ini terdapat 10 anak didik dengan rentang usia 5-6 tahun. Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan sebuah kegiatan permainan menggunakan APE *Indoor Intelligence Stick* untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengajukan satu rumusan masalah (*research problem*). Rumusan masalah tersebut adalah: Bagaimana hasil pembelajaran dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini di Kober Fajar Ciamis setelah menggunakan menggunakan APE *Indoor Intelligence Stick*? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui hasil pembelajaran dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini di Kober Fajar Ciamis setelah menggunakan menggunakan APE *Indoor Intelligence Stick*.

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam terkait penggunaan APE untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, penelitian ini diberi

judul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif *Indoor Intelligence Stick* dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Fajar Ciamis”.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kajian pustaka ini, peneliti membahas dua sub pembahasan, yakni pengertian kognitif dan alat permainan edukatif. Kedua sub pembahasan tersebut diuraikan sebagai berikut.

Teori Kognitif

Menurut Syah (2007) dalam Khiyarusoleh (2016: 4) kognitif adalah salah satu wilayah atau ranah psikologis manusia yang meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Dalam konteks belajar, Teori Kognitif bukan hanya sekedar melibatkan hubungan stimulus dan respon, tetapi pada hakekatnya melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Dalam proses belajar terdapat rangkaian usaha anak dalam mengaitkan pengetahuan baru ke dalam struktur berpikir yang sudah dimiliki, sehingga membentuk struktur kognitif baru yang lebih mantap sebagai hasil belajar (Yusuf, dkk., 1993 dalam Sutarto, 2017: 3-4). Sedangkan dalam Teori Kognitif modern sebagaimana yang dinyatakan oleh Fiske & Taylor (1991) dalam Nuqul (2018: 52), manusia senantiasa melakukan proses kognisi secara aktif dalam menyeleksi dan menginterpretasikan stimulus yang diperolehnya.

Dari ketiga teori di atas, dapat diketahui bahwa kognitif yaitu berkaitan dengan segala sesuatu yang dilihat dan dirasakan oleh anak. Kognitif itu sendiri dapat diartikan sebagai proses berpikir yang dapat meningkatkan stimulus anak. Selain itu, kognitif juga dapat merangsang pola pikir anak, sehingga anak dapat merespon dan menyeleksi stimulus yang diperolehnya. Sehubungan dengan pendapat para ahli tentang kognitif yang telah diulas dalam elaborasi di atas, kognitif yang dimaksud merujuk pada penggunaan APE *Indoor Intelligence Stick* yang digunakan oleh anak usia dini dalam kegiatan belajar mereka. Kemampuan kognitif yang dimiliki oleh setiap anak dapat dibentuk dan dikembangkan oleh anak sendiri melalui interaksi dengan lingkungan yang terus-menerus dan selalu berubah.

Dari pembahasan tentang teori kognitif di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kognitif yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan pola pikir yang dapat merangsang stimulus anak, selain mengembangkan pengetahuan anak tentang hal-hal baru. Oleh karena itu, agar tercapai keberhasilan pendidik dalam mengembangkan kemampuan tersebut, pendidik harus lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada anak.

Alat Permainan Edukatif

Tedjasaputra (2001) mengatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (dalam Rahmawati, 2014: 384). Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usia dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan

(Karim & Wifroh, 2014: 105). Menurut Zainal (2011) dalam Rahma (2017) Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

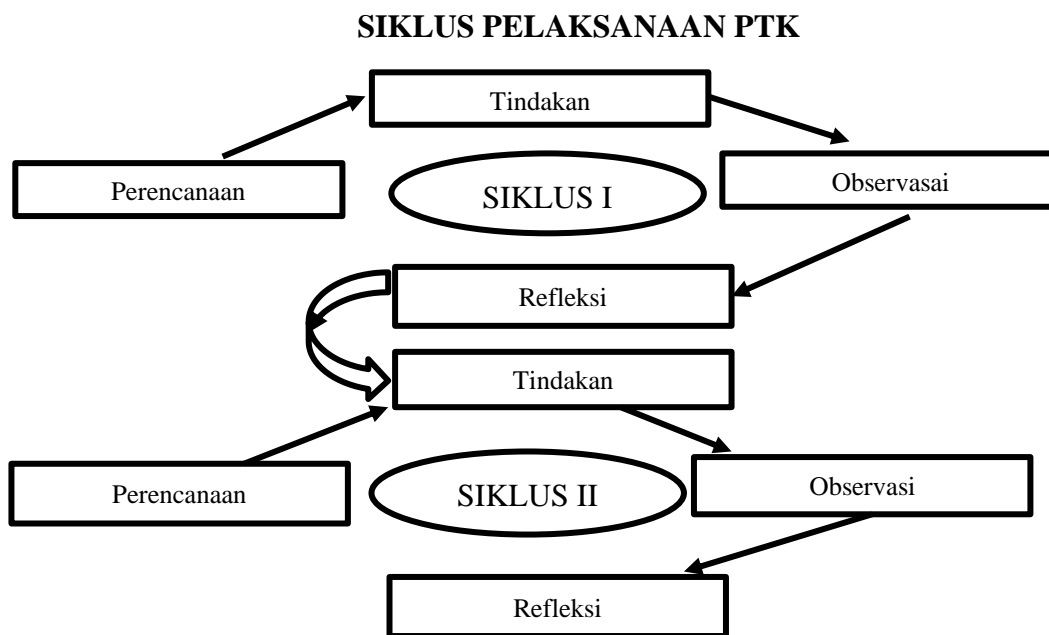
Dari ketiga teori tentang Alat Permainan Edukatif di atas, dapat diketahui bahwa Alat Permainan Edukatif adalah alat atau sarana yang dirancang secara khusus oleh pendidik untuk mengoptimalkan pembelajaran anak. Alat Permainan Edukatif juga dapat merangsang perkembangan anak dalam berbagai aspek, baik dari aspek kognitif, sosial emosional, fisik motorik, dan bahasa. Sehubungan dengan pendapat para ahli tentang Alat Permainan Edukatif yang telah diulas dalam elaborasi di atas, Alat Permainan Edukatif yang dimaksud merujuk pada penggunaan APE *Indoor Intelligence Stick* dalam kegiatan tersebut. Peran Alat Permainan Edukatif dalam proses belajar mengajar sangat penting, karena media adalah sebagai penyampai pesan kepada penerima yakni anak usia dini. Oleh karena itu, sudah selayaknya bagi guru/pendidik PAUD memiliki gagasan dan kreativitas ketika akan melaksanakan pembelajaran (Rahma, 2017; Hidayat, et al., 2023).

Dari pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah sebuah alat yang dirancang khusus oleh pendidik untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan efektif, lebih menarik minat peserta didik, serta dapat membantu mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, seorang guru/pendidik PAUD harus lebih kreatif dalam membuat Alat Permainan Edukatif agar anak lebih bersemangat dan memiliki antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

III. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam metode penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) sebagaimana yang disarankan oleh Kurt Lewin (1990) (dalam Suhan, 2013; Hidayat & Yusri, 2013; Hidayat, dkk., 2023). Model Kurt Lewin ini adalah model yang dijadikan acuan di mana model ini terdiri atas empat komponen, yaitu: pertama perencanaan (*planning*), kedua tindakan (*acting*), ketiga pengamatan (*observing*), dan keempat refleksi (*reflecting*). Berikut ini bagan Penelitian Tindak Kelas dengan menggunakan Model Kurt Lewin.



Gambar 1

Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin (1990) dalam Suhan (2013)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester II (genap) tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan mulai dari tahap perencanaan sampai tahap pelaporan hasil, yaitu mulai bulan Januari tahun 2022. Adapun penelitian ini bertempat di Kober Fajar, yang beralamat di Dusun Sukawening RT 05 RW 09 Desa Tanjungsari Kecamatan Sadananya Kabupaten Ciamis Provinsi Jawa Barat 46256.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang merupakan peserta didik Kober Fajar Ciamis Rombel B Tahun Ajaran 2021/2022 dengan rentang usia 5-6 tahun sebanyak 10 anak yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan. Adapun peserta didik Kober Fajar Ciamis adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nama Peserta Didik Kober Fajar

No	Nama Anak	Jenis Kelamin		Usia Anak
		L	P	
1	A1	✓		6 Tahun 3 Bulan 24 Hari
2	A2		✓	6 Tahun 4 Bulan 11 Hari
3	A3		✓	6 Tahun 3 Bulan 17 Hari
4	A4			6 Tahun 2 Bulan 12 Hari
5	A5	✓		6 Tahun 8 Bulan 30 Hari
6	A6	✓		6 Tahun 1 Bulan 27 Hari
7	A7	✓		6 Tahun 5 Bulan 2 Hari
8	A8		✓	5 Tahun 9 Bulan 28 Hari
9	A9		✓	6 Tahun 5 Bulan 6 Hari
10	A10	✓		5 Tahun 2 Bulan 27 Hari
Jumlah		6	4	

Prosedur

Prosedur pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan 4 (empat) tahap. Keempat tahap tersebut di antaranya: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Di dalam tahap tindakan dilakukan serangkaian kegiatan berupa: demonstrasi, observasi, unjuk kerja/praktek langsung, dan studi dokumenter.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini, data yang diperoleh berupa hasil unjuk kerja siswa berupa perolehan skor. Adapun instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Pedoman penilaian observasi (kisi- kisi instrumen penelitian) sebagai kriteria atau aspek penelitian dari indikator yang diteliti.
2. Lembar observasi aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Lembar observasi hasil skor nilai siklus dan nilai postes (tes unjuk kerja/ praktek langsung) dari setiap siklus.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian

Aspek Perkembangan	Sub Aspek	Indikator
Kemampuan kognitif	Mencocokkan benda dengan angka kemudian menjumlahkannya	Mengenal lambang bilangan Menyebutkan lambang bilangan Mencocokkan benda dengan lambang bilangan. Menjumlahkan benda

Tabel 3. Format Observasi Anak

Nama Anak: Usia:..... Hari/Tanggal :

Poin	Indikator Penilaian	Penilaian				Skor Nilai
		BB	MB	BSH	BSB	
A	Anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10					
B	Anak Mampu Menyebutkan lambang bilangan 1-10					
C	Anak Mampu Mencocokkan benda dengan lambang bilangan					
D	Anak Mampu Menjumlahkan benda dan menunjukkan labmang bilangannya					

Keterangan:

1. Belum Berkembang (BB) = apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh Pendidik.
2. Mulai Berkembang (MB) = apabila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh Pendidik.
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = apabila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh Pendidik.
4. Berkembang Sangat Baik (BSB) = apabila anak sudah dapat melakukannya mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemamuan sesuai indikator yang diharapkan.

Tabel 4. Format Penilaian Hasil Observasi Anak

No	Nama Anak	L/P	Indikator Yang Diamati					Skor Individu %	Ket
			A	B	C	D	Skor		
1									
2									
Jumlah									
Keberhasilan Indikator %									

Indikator yang diamati yaitu: A=Dapat mengenal lambang bilangan 1-10; B=Dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10; C=Dapat mencocokkan benda dengan lambang bilangan; dan D=Dapat menjumlahkan benda dan menunjukkan lambang bilangannya.

Teknik Analisis Data

Data hasil observasi pembelajaran dianalisis, kemudian ditafsirkan berdasarkan Kajian Pustaka dan pengalaman pendidik. Temuan-temuan penelitian yaitu apa yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran siklus berikutnya disimpulkan sementara. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti mendapatkan nilai yang diperoleh peserta didik pada proses pelaksanaan penelitian dengan menggunakan rumus:

$$\text{Kemampuan Individu} = \sum \frac{\text{Nilai yang diperoleh peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik} \times \text{Standar Nilai Tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Ketercapaian Aspek Yang Diteliti} = \sum \frac{\text{Nilai yang diperoleh peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik} \times \text{Standar Nilai Tertinggi}} \times 100\%$$

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan karena peneliti bermaksud ingin meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di Kober Fajar Ciamis Tahun Ajaran 2021/2022. Peneliti menganggap bahwa dengan menstimulasi aspek kognitif pada anak usia dini akan banyak mempengaruhi aspek-aspek pengembangan lainnya yang secara tidak langsung dapat terintegritas melalui penggunaan APE *Indoor Intelligence Stick*.

Peneliti memilih Kober Fajar Ciamis Tahun Ajaran 2021/2022 sebagai lokasi penelitian, karena peneliti adalah pendidik di Kober Fajar ini. Untuk hal pertama yang peneliti lakukan adalah meminta izin terlebih dahulu kepada jajaran pengelola/kepala dan pendidik lain di PAUD tersebut. Setelah mendapatkan izin melaksanakan penelitian, peneliti mulai melakukan observasi untuk mendapatkan data awal sebagai acuan penelitian selanjutnya. Peneliti dan pendidik setempat membuat jadwal kegiatan yang khusus untuk penelitian tidakan kelas melalui penggunaan APE *Indoor Intelligence Stick* dalam meningkatkan kemamuan kognitif pada anak usia dini. Persiapan selanjutnya adalah menyiapkan komponen lain yang merupakan rencana

persiapan pembelajaran, mulai dari mempersiapkan materi, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, mempersiapkan media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran.

Tabel 5. Hasil observasi awal sebelum bermain APE *Indoor Intelligence Stick* Hasil Observasi Awal Kecerdasan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain APE *Indoor Intelligence Stick* Peserta Didik Kober Fajar Ciamis

No	Nama	Indikator				Σ Nilai	Hasil
		A	B	C	D		
1	A1	3	2	1	2	8	MB
2	A2	3	3	3	3	12	BSH
3	A3	3	3	3	2	11	BSH
4	A4	1	2	2	1	6	MB
5	A5	1	2	2	2	7	MB
6	A6	3	1	2	2	8	MB
7	A7	2	2	3	2	9	BSH
8	A8	2	2	2	2	8	MB
9	A9	2	2	3	3	10	BSH
10	A10	3	3	3	3	12	BSH
Jumlah		20	20	23	20	83	
%		14%	14%	16%	14%	59%	

Analisis hasil observasi data awal kecerdasan kognitif anak usia dini di Kober Fajar Ciamis adalah sebagai berikut prosentase kecerdasan kognitif, yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 14%, kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10 14%, kemampuan mencocokkan benda dengan lambang bilangan 16%, dan kemampuan menunjukkan lambang bilangan & menjumlahkan benda 14%. Dari data awal, dapat dilihat kemampuan kognitif anak usia dini di Kober Fajar Ciamis masih kurang optimal secara keseluruhan hanya mencapai 59%.

Tabel 6. Frekuensi dan Presntase Rata-Rata Kondisi Awal Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan APE *Indoor Intelligence Stick* Pada Peserta Didik Kober Fajar Ciamis

Tahap	Awal	
	F	%
Belum Berkembang (BB)	5	50%
Mulai Berkembang (MB)	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	50%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah	10	100%

Dari Jumlah anak orang yang belum berkembang ada 5 anak (50%), mulai berkembang nol, dan berkembang sesuai harapan ada 5 anak (50%), sedangkan yang berkembang sangat baik nol.

Keterangan:

Perkembangan anak: BB (Belum Berkembang) = 1 (skor nilai rata-rata 0-4); MB (Mulai Berkembang) = 2 (skor nilai rata-rata 5-8); BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3 (skor nilai rata-rata 9-12); BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4 (skor nilai rata-rata 13-16). Penilaian tingkat keberhasilan penelitian: Sangat Kurang = 0-20%; Kurang = 21-40%; Baik = 61-80%; Sangat Baik= 81-100%.

Deskripsi Siklus

Setelah melakukan observasi awal sebelum APE *Indoor Intelligence Stick* untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini di Kober Fajar Ciamis, peneliti

menemukan bahwa masih banyak anak di sekolah ini yang belum mampu mencapai indikator yang diharapkan sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang SN-PAUD Lampiran I.

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus, dengan prosedur penelitian meliputi penyusunan rencana pembelajaran, pelaksanaan, pengamatan atau observasi melalui permainan APE *Indoor Intelligence Stick* yang dilakukan oleh anak di Kober Fajar Ciamis, dan selanjutnya dilakukan tahap refleksi.

Tabel 7. Penelitian Tindakan Kelas Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini Dengan APE *Indoor Intelligence Stick* di Kober Fajar Ciamis

TAHAPAN PTK	Siklus I & Siklus II	
TAHAP PERENCANAAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti bersama observer menetapkan urutan materi yang dituangkan dalam bentuk RPPH. 2. Menetapkan dan mempersiapkan media, menggunakan APE <i>Indoor Intelligence Stick</i>. 3. Membuat format obeservasi. 4. Membuat format evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. 	
TAHAP PELAKSANAAN KEGIATAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengawali pembelajaran dengan pengkondisian kelas. 2. Pendidik memperlihatkan lambang bilangan dan <i>stick</i> kemudian anak menyebutkannya tanpa bimbingan Pendidik. 3. Anak dipersilahkan bermain APE <i>Indoor Intelligence Stick</i> secara bergantian, dan ditanyakan kembali lambang bilangan yang diperlihatkan oleh Pendidik, lalu mencocokkan dengan jumlah <i>stick</i>. 4. Sebelum Pendidik mengakhiri kegiatan, pendidik memberikan apresiasi dan motivasi. 	
	Siklus I	Siklus II
TAHAP PENGAMATAN (OBSERVASI)	<p>Berdasarkan data dari hasil observasi pada siklus I, dapat diketahui penggunaan APE <i>Indoor Intelligence Stick</i> dapat meningkatkan nilai rata-rata kecerdasan kognitif anak usia dini di Kober Fajar Ciamis menjadi dari 59% menjadi 71%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan peningkatan terendah terjadi pada indikator menunjukkan lambang bilangan & menjumlahkan benda, tetapi secara keseluruhan semua indikator mengalami peningkatan.</p> <p>Berdasarkan data dari hasil observasi pada siklus I, dapat diketahui penggunaan APE <i>Indoor Intelligence Stick</i> dapat meningkatkan nilai rata-rata kecerdasan kognitif anak usia dini di Kober Fajar Ciamis menjadi dari 59% menjadi 71%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan peningkatan terendah terjadi pada indikator menunjukkan lambang bilangan & menjumlahkan benda, tetapi</p>	<p>Berdasarkan data dari hasil observasi pada siklus II, dapat diketahui penggunaan APE <i>Indoor Intelligence Stick</i> dapat meningkatkan nilai rata-rata kecerdasan kognitif anak usia dini di Kober Fajar Ciamis menjadi dari data awal 59% siklus I menjadi 71%, dilanjut dengan siklus II menjadi 87%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10, peningkatan terendah terjadi pada indikator menghitung benda, tetap secara keseluruhan semua indikator mengalami peningkatan.</p>

	secara keseluruhan semua indikator mengalami peningkatan.	
TAHAP REFLEKSI	<p>Setelah data hasil observasi dianalisis, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus I, setiap indikator kecerdasan kognitif anak usia dini yang dijadikan aspek penilaian mengalami peningkatan sebesar 12% dari kemampuan rata-rata data awal sebesar 59% menjadi 71% pada siklus I dengan kategori keberhasilan penelitian cukup.</p> <p>Refleksi terhadap anak usia dini pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan, tetapi harapan peneliti masih belum mencapai target kemampuan yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti bersama pendidik yang lain melanjutkan tindakan perbaikan pada siklus II dengan menggunakan media yang sama dengan perencanaan yang berbeda guna meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di Kober Fajar Ciamis.</p>	Setelah data hasil observasi dianalisis, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus I, setiap indikator kecerdasan kognitif anak usia dini yang dijadikan aspek penilaian mengalami peningkatan sebesar 87% pada siklus II dengan kategori keberhasilan baik. Refleksi pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan, anak lebih termotivasi mengikuti pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif karena dilakukan praktek langsung, sedangkan pada penilaian, keberhasilan penilaian dapat dilihat dari prosentase banyaknya anak didik yang mengalami peningkatan kecerdasan kognitif melalui pemanfaatan <i>APE Indoor Intelligence Stick</i> .

Tabel 8. HASIL OBSERVASI SIKLUS I

No	Nama	Indikator				Σ Nilai	Hasil
		A	B	C	D		
1	A1	4	3	2	2	11	BSH
2	A2	4	4	3	3	14	BSB
3	A3	4	4	3	2	13	BSB
4	A4	2	3	2	1	8	MB
5	A5	2	3	2	2	9	BSH
6	A6	3	2	2	2	9	BSH
7	A7	3	3	3	2	11	BSH
8	A8	3	3	2	2	10	BSH
9	A9	3	3	3	3	12	BSH
10	A10	4	4	3	3	14	BSB
Jumlah		28	29	23	20	100	
%		20%	21%	16%	14%	71%	

Tabel 9. HASIL OBSERVASI SIKLUS II

No	Nama	Indikator				Σ Nilai	Hasil
		A	B	C	D		
1	A1	3	3	3	3	12	BSH
2	A2	4	4	4	4	16	BSB
3	A3	4	4	4	3	15	BSB
4	A4	3	3	3	3	12	BSH
5	A5	3	3	3	2	11	BSH
6	A6	3	3	3	3	12	BSH
7	A7	4	4	3	3	14	BSB
8	A8	3	4	3	3	13	BSB
9	A9	4	4	3	3	14	BSB
10	A10	4	4	4	3	15	BSB
Jumlah		32	33	30	27	122	
%		23%	24%	21%	19%	87%	

Pembahasan

Setelah data hasil observasi dianalisis, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus I, setiap indikator kecerdasan kognitif anak usia dini yang dijadikan aspek penilaian mengalami peningkatan sebesar 12% dari kemampuan rata-rata data awal sebesar 59% menjadi 71% pada siklus I dengan kategori keberhasilan penelitian cukup. Refleksi terhadap anak usia dini pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan, tetapi harapan peneliti masih belum mencapai target kemampuan yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti bersama pendidik yang lain melanjutkan tindakan perbaikan pada siklus II dengan menggunakan media yang sama dengan perencanaan yang berbeda guna meningkatkan motivasi belajar anak usia dini di Kober Fajar Ciamis.

Setelah data dari hasil observasi pada siklus II dianalisis, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada siklus II, setiap indikator kecerdasan kognitif anak usia dini yang dijadikan aspek penilaian mengalami peningkatan yang cukup signifikan, anak lebih termotivasi mengikuti pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kognitif, karena dilakukan praktek langsung, sedangkan pada penilaian, keberhasilan penilaian dapat dilihat dari prosentase banyaknya anak didik yang mengalami peningkatan kecerdasan kognitif melalui pemanfaatan *APE Indoor Intelligence Stick*.

Setelah membahas hasil observasi pada siklus I dan II, pada bagian ini peneliti mencoba menjawab rumusan masalah (*research problem*) yang telah diajukan pada bagian latar belakang penelitian. Rumusan masalah tersebut adalah: **Bagaimana hasil pembelajaran dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini di Kober Fajar Ciamis setelah menggunakan menggunakan *APE Indoor Intelligence Stick*?** Berdasarkan data dari hasil observasi pada siklus I, dapat diketahui penggunaan *APE Intelligence Stick* dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia dini dimana setiap indikator kecerdasan kognitif anak usia dini yang dijadikan aspek penilaian mengalami peningkatan sebesar 12% dari kemampuan rata-rata data awal sebesar 59% menjadi 71%, yang mana termasuk ke dalam kategori cukup. Adapun berdasarkan data dari hasil observasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa penggunaan *APE Intelligence Stick* dapat meningkatkan nilai rata-rata kecerdasan kognitif anak usia dini dari 71% menjadi 87%, yang mana termasuk ke dalam kategori baik.

Hasil penelitian di atas selaras dengan ketiga penelitian terdahulu, yakni penelitian yang dilakukan oleh Shunhaji & Fadiyah (2020) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE balok yang tepat berdasarkan perkembangan usia anak serta materi pembelajaran mampu meningkatkan imajinasi anak dalam bentuk kognitif untuk dapat membuat konstruksi berbagai macam bidang, mengenal bentuk geometri dan mengenal warna. Sedangkan penelitian kedua yang dilakukan oleh Rahma (2017) dengan hasil penelitian menggambarkan bahwa penggunaan APE di PAUD Al-Fikri bermanfaat memberikan stimulasi pada perkembangan anak usia 5-6 tahun, di antaranya perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Sedangkan penelitian ketiga yang dilakukan oleh Halimah, Sahitumbi & Nurlina (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan APE yang

tepat sesuai usianya dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Selain itu, hasil penelitian sekarang juga selaras dengan penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Hidayat, et al., (2023) dan Wahyuningsih, et al. (2023).

Adapun perbedaan penelitian sekarang dengan kelima penelitian terdahulu di atas, yaitu penggunaan *APE Indoor Intelligence Stick* dapat membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan kognitifnya, khususnya dalam beberapa aspek, seperti: (1) mampu menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan 1-10, (2) mampu menunjukkan dan menyebutkan lambang benda-benda yang berada di sekitar kehidupan anak, (3) mampu menjumlahkan benda yang dilihat anak, dan mampu menuliskan lambang bilangan, lambang benda-benda, serta huruf yang telah disebutkan. Perbedaan ini sekaligus menjadi keterbaruan (*novelty*) dalam penelitian sekarang.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai *APE Indoor Intelligence Stick*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *APE Indoor Intelligence Stick* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menunjukkan dan menyebutkan lambang bilangan 1-10, mampu menunjukkan dan menyebutkan lambang benda-benda yang berada di sekitar kehidupan anak, menjumlahkan benda yang dilihat anak, dan menuliskan lambang bilangan, lambang benda-benda, serta huruf yang telah disebutkan. Dengan demikian, anak lebih tertarik, lebih aktif, dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar dikarenakan bantuan penggunaan *APE Indoor Intelligence Stick*.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan, capaian ini harus terus dipertahankan agar kualitas pembelajaran anak di Kober Fajar terus berjalan dengan baik. Selain itu, pihak sekolah dan guru dapat membuat *APE* lainnya dari barang-barang bekas sebagai tambahan dari *APE* yang sudah ada, agar kuantitas *APE* bertambah dan bervariasi untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, *APE* yang dibuat dari barang bekas umumnya terjangkau dari segi biaya dan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam membuat dan menyiapkan bahan ajar di satuan PAUD.

REFERENSI

- Halimah, S. M., & Nurlina. (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humanira (JIMHS)*, 3 (2), 113-128.
- Hidayat, Y., & Yusri, A. (2013). The Use of Teaching Media to Enhance Students' Skill in Writing Functional Texts. *2nd ELTLT Conference Proceedings*, 616-637. Semarang: State University of Semarang.
- Hidayat, Y., Nurhayati, I., Salamah, S., Rosmiati, M., Fatimah, A. S., & Lestari, L. (2023). The Effect of the Educational Game Tools on Early Childhoods in the Kindergarten. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 3(2), 100-107. <https://doi.org/10.54012/jcell.v3i2.200>

- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(2), 76-146.
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Pengembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 5(1), 1-10.
- Nuqul, F. L. (2018). *Teori Kognitif (Cognitive Theory)*. Materi Kuliah Tidak Diterbitkan. Disampaikan pada mata kuliah Psikologi Sosial, Pertemuan ke-3. Diunduh dari: <http://repository.uin-malang.ac.id/3757/7/3757.pdf> (Diakses tanggal 23 Maret 2022).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahma, D. (2017). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Fikri*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Pontianak: Prodi PGPAUD, FKIP, Universitas Tanjungpura.
- Rahmawati, A. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 382-392.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-30.
- Suhan, F. (2013). *Penelitian Tindak Kelas*. Sidoarjo: Qithos Digital Press.
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 1(2), 1-26.
- Wahyuningsih, S., Nafisah, P., Mulyono, N., & Hidayat, Y. (2023). The Utilization of SQ3R Method to Enhance English Reading Skills: Students' Voices in the Indonesian Higher Education Context. *International Journal Corner of Educational Research*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.54012/ijcer.v2i1.175>
- Zubaedah, E. (2000). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Makalah Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

