

Pengaruh Permainan *Magic Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Dan Warna Anak Kelompok A Di Tk Budi Luhur Surabaya

**PENGARUH PERMAINAN *MAGIC BOX* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL BENTUK DAN WARNA ANAK KELOMPOK A DI TK BUDI LUHUR SURABAYA**

**Fanti Rohmawati**

(fanty\_ahmadmashuri@yahoo.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Nurul Khotimah S.Pd, M.Pd**

(nurul\_art77@yahoo.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya dalam mengenal bentuk dan warna. Hal ini disebabkan karena guru seringkali menggunakan media LKA tanpa memberikan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak, sehingga kemampuan kognitif anak cenderung rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah membuktikan adanya pengaruh permainan *Magic Box* terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Adapun sampel penelitian sebanyak 24 anak. Uji validitas instrumen menggunakan uji validitas konstruksi, sedangkan uji reliabilitas menggunakan uji reliabilitas pengamatan. Analisis data menggunakan uji *wilcoxon match pairs test*.

Hasil perhitungan diperoleh bahwa skor total *pretest* kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna menunjukkan hasil 108 sedangkan skor total *posttest* menunjukkan hasil 183, sehingga hasil perhitungan diketahui bahwa nilai  $T_{hitung}$  yang diperoleh adalah 0. Kemudian  $T_{hitung}$  dibandingkan dengan  $T_{Tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 dan  $N=24$ . Dari tabel nilai kritis untuk uji jenjang bertanda *wilcoxon* diketahui bahwa nilai  $T_{Tabel}$  untuk  $N=24$  dan taraf signifikan 0,05 adalah 81. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh permainan *Magic Box* terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya.

Kata kunci: Kemampuan Kognitif, Permainan *Magic Box*

**Abstract**

*This research is based on by A group of children at Budi Luhur kindergarden Surabaya are experiencing problems in the cognitive development to recognize shapes and colors. The reason that the teaching and learning strategies in learning activities, teachers often use the worksheet media without giving fun activities for children, so that children tend to have low cognitive abilities. The purpose of this study to prove the influence of the game against the Magic Box cognitive ability to recognize shapes and colors in A group of children at Budi Luhur kindergarden Surabaya*

*This research uses pre experimental research design with one-group pretest-posttest design. The data collecting technique that used are observation and dokumentation. There are 24 children who become the subject of this research. To get the validity of the instrument, the researcher uses construct validity. To get the reliability using by the test observation. The data is analyzed by using wilcoxon match pairs test.*

*Based on the counting process, the total score of the pretest cognitive ability to recognize shapes and colors all children A class amount to 108 while the total score of the posttest shows 183 results, so the results of the calculation of t is known that the value obtained is 0. Then tcount compared with table with significance level of 0.05 and  $N = 24$ . From the table of critical values for the Wilcoxon test marked ladder known that table value for  $N = 24$  and a significance level of 0.05 is 81. It can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, then there is the influence of the game against the Magic Box cognitive ability to recognize shapes and colors A group of children at Budi Luhur kindergarden Surabaya..*

**Keywords:** Cognitive Ability, Magic Box Game

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami tahapan perkembangan. Menurut Undang-Undang di Indonesia, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada rentang usia ini anak mengalami masa keemasan dimana pada masa ini anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Selanjutnya Montessori dalam Sujiono (2009:2) menyatakan bahwa masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai usia, kebutuhan dan minat anak. Pada masa anak-anak ini juga merupakan landasan awal untuk mengembangkan kemampuan anak di bidang kognitif, bahasa, gerak-motorik, dan sosio emosional. Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya pendidikan, perawatan dan pendidikan yang dilakukan oleh orangtua maupun pendidik dengan menciptakan suasana dan lingkungan yang nyaman bagi anak sehingga mereka mampu mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Menurut Petunjuk Teknis Penyelenggaraan TK Lingkup kurikulum di TK mencakup pengembangan dimensi manusia Indonesia seutuhnya, yaitu meliputi aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosi. Pengembangan aspek tersebut bermuara pada peningkatan kecakapan hidup yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk bertahan hidup serta menyesuaikan diri dan berhasil dalam kehidupan. Dan melalui kelima aspek perkembangan ini dibangun dari pengalaman dan interaksi yang dilakukan anak melalui bermain.

Menurut Catron dan Allen (1999:163) menjelaskan bahwa bagi seorang anak, bermain merupakan suatu kebutuhan. Karena bermain memiliki pengaruh yang besar bagi perkembangan anak. Pada dasarnya, bermain memiliki tujuan yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan yang lainnya. Selain itu melalui alam bermain anak mengembangkan sistem untuk bermain juga mampu mengembangkan potensi pada anak, tidak hanya fisik, tapi juga perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi dan kreativitas.

Kemampuan dan minat anak pada tahapan perkembangan di usia 4-6 tahun mengalami banyak perubahan yang berarti. Anak di usia ini umumnya sudah memiliki kematangan pada seluruh kemampuannya. Salah

satunya yaitu dari kemampuan perseptual kognitif. Anak usia 4-6 tahun menunjukkan peningkatan minat dalam mengenal berbagai macam bentuk, warna, ukuran maupun pola. Pengenalan bentuk dan warna anak sangat diperlukan karena tanpa adanya pengenalan bentuk dan warna yang jelas anak akan sulit dalam menentukan benda yang bentuknya bermacam-macam dengan nama yang bermacam-macam dan warna-warna yang seharusnya mulai dikenal anak. Pengenalan berbagai macam bentuk dan warna dapat memberikan ilmu pengetahuan baru. Untuk itu diberikan kegiatan maupun permainan dalam mengembangkan aspek kognitif tersebut melalui permainan-permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Melalui permainan yang menyenangkan inilah anak lebih tertarik dan antusias dalam kegiatan bermain sambil belajar. Permainan yang dirancang sedemikian rupa yang dapat meningkatkan aspek kognitif yang menarik bagi anak.

TK Budi Luhur merupakan Taman Kanak-Kanak jalur formal yang untuk rentang usia 4-6 tahun. Kurikulum yang dipakai di TK Budi Luhur mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 didalamnya terdapat Tingkat Pencapaian Pendidikan yang sesuai dengan rentan usia. Dalam pembelajarannya, kognitif sudah diajarkan dan harusnya sudah mulai dikenal untuk anak usia 4-5 tahun. Menurut fakta dilapangan, fase yang dapat menarik minat anak untuk belajar adalah melalui bermain, dan dibutuhkan permainan yang juga dapat mengembangkan semua aspek perkembangan, khususnya perkembangan kognitifnya. Untuk meningkatkan kognitif anak, peneliti memberikan alat permainan edukatif yaitu permainan *Magic Box* yang diharapkan dapat meningkatkan kognitif mengenal bentuk dan warna.

Dari pengamatan di TK selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada 15 Juli 2013 sampai 20 September selama 3 bulan di TK Budi Luhur Surabaya, bahwa masih terdapat 70% dari 24 anak yang mengalami permasalahan menentukan dan membedakan macam bentuk warna saat pembelajaran pengenalan bentuk dan warna. Penyebab kurangnya 17 anak yang belum bisa dapat mengenal bentuk dan warna di TK Budi Luhur Surabaya yaitu dalam strategi belajar mengajar serta dalam kegiatan pembelajaran, guru seringkali menggunakan media LKA tanpa memberikan kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak, sehingga kemampuan kognitif anak cenderung rendah.

Oleh karena itu, perlu adanya suatu alat permainan edukatif yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna yaitu dengan menciptakan permainan *Magic Box* diharapkan kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya lebih baik.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam rangka mengembangkan pengetahuan anak tentang apa yang harus dikembangkan dalam rangka mengembangkan pengetahuan anak tentang apa yang

dilihat, dengar, rasa, raba ataupun yang dicium melalui panca indera yang dimilikinya.

Menurut Susanto (2011:47) menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Dalam proses kognitif anak diharapkan mampu mengkonstruksi kemampuan mereka. Anak menyusun pengetahuan mereka dengan mempelajari objek-objek yang ada di lingkungan dan dengan memecahkan masalah dan berinteraksi dengan orang lain. Melalui kegiatan eksplorasi di lingkungan sehingga anak mampu menyusun pengetahuan terbaik.

Menurut Piaget dalam Morrison (2012:73) untuk mengembangkan kognitif anak usia dini harus melalui empat tahapan yang sesuai dengan rentan usianya. Yaitu tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkrit, dan operasional formal. Oleh karena itu stimulasi yang tepat dan benar akan menentukan tercapainya perkembangan kognitif anak dengan matang dan sempurna.

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnyatersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain di sekitarnya. sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Peaget, yaitu pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Sehingga anak mampu mengembangkan daya persepsinya, mampu berfikir, mengingat, memahami dan juga mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya.

Kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna adalah salah satu aspek yang harus dicapai oleh anak kelompok A. Menurut Beaty dalam Aisyah (2008:5.33) Bentuk adalah salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh anak. Untuk anak kelompok A terdapat berbagai bentuk yang harus dikenal oleh anak antara lain lingkaran, persegi dan segitiga. Dan untuk pengenalan warna menurut Beaty dalam Aisyah (2008:5.33) menyatakan bahwa konsep warna paling baik dikembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu per satu kepada anak dan menawarkan beragam permainan dan kegiatan menarik yang berhubungan dengan warna. Warna yang diambil yaitu warna primer dan As'adi (2009:116) membagi warna primer menjadi tiga warna yaitu merah, kuning dan biru. Warna primer merupakan warna yang akan dikenalkan oleh anak kelompok A usia 4-5 tahun. Pengenalan warna primer pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak dapat

dilakukan melalui permainan yang menyenangkan dan melibatkan anak secara langsung. Hal ini dikarenakan melalui permainan mengenal warna anak akan lebih mudah dalam mempelajari dan memahami warna secara utuh.

Menurut Santrock (2011 : 124) permainan adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dengan terlibat di dalamnya, ketika fungsi serta bentuknya bervariasi. Selanjutnya menurut Sujiono (2009:132) yang menyatakan bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak dikenal sampai pada yang diketahui, dari yang tidak diperbuatnya hingga mampu melakukannya. Melalui permainan, anak juga dapat menghubungkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik, maupun mental, intelektual dan spiritual.

Dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktivitas menyenangkan yang dilakukan anak dan berfungsi untuk membantu anak mencapai perkembangan yang utuh dan mencakup seluruh aspek pengembangan dan juga merupakan alat yang dapat memotivasi anak untuk dapat mengembangkan semua potensi yang dimilikinya secara optimal, mengenal lingkungan sekitar, dan untuk bersosialisasi terhadap teman-teman disekelilingnya.

Untuk menciptakan suatu alat permainan harus disesuaikan dengan aspek yang ingin dikembangkan, tingkat usia anak, manfaat permainan, karakteristik permainan, cara bermain, bahan yang digunakan dalam pembuatan permainan dan juga kelemahan kelebihan permainan tersebut.

Permainan *Magic Box* merupakan salah satu alat permainan untuk mengembangkan aspek kognitif mengenal bentuk dan warna yang dibuat untuk anak kelompok A usia 4-5 tahun. Melalui permainan *Magic Box* ini anak bermain tentang pengenalan bentuk dan warna. Anak mengambil salah satu bentuk di dalam kotak kemudian meraba dan menebak bentuk yang ada didalam kotak dengan memasukkan tangan ke dalam kotak tersebut, setelah itu barulah salah satu bentuk dikeluarkan dan anak menebak warna dari bentuk yang diambilnya. Diantara warna yang perlu dikenalkan pada anak adalah warna merah, kuning dan biru serta bentuk yang akan dikenalkan pada anak yaitu lingkaran, persegi dan segitiga.

## METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre Eksperimental Desain*. Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretes-Posttest Desain*. Adapun penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 \times O_2$
------------------

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Observasi sebelum pemberian perlakuan (*pre test*)

X : Perlakuan atau *treatment*

O<sub>2</sub> : Observasi sesudah pemberian perlakuan (*post test*)

Lokasi Penelitian, Populasi, dan Sampel

### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian ini adalah di TK Budi Luhur Surabaya.

### 2. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK Budi Luhur yang berjumlah 44 anak.

### 3. Sampel

Sampel yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 24 anak. Teknik sampel yang diambil adalah *Purposive Sample* dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan tenaga, selain itu subyek yang dipilih mengandung banyak ciri-ciri yang dibutuhkan, seperti perbedaan usia dan tingkat kemampuan dalam mengenal bentuk dan warna masih rendah

Menurut Sugiyono (2009:102) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu non-tes karena dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak alat evaluasi yang digunakan bukan berupa tes. Namun dalam penelitian tentang bentuk dan warna anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya, jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode observasi dan alat penilaiannya berupa lembar observasi. Dalam penelitian ini, pengembangan instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Pedoman Observasi Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk dan Warna

Variabel	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator	Butir Pernyataan
Kemampuan mengenal bentuk dan warna	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan warna	Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	1)Mengelompokkan benda yang berbentuk sama (lingkaran, persegi, segitiga)
		Mengelompokkan benda berdasarkan warna	2)Mengelompokkan benda yang berwarna sama (merah, kuning, biru)

Pengukuran penelitian ini menggunakan *rating scale* yang digunakan untuk data mentah berupa angka yang dilakukan dengan metode observasi sistematis, maka dipilih ketentuan penilaian lembar observasi sebagai berikut (Sugiono, 2011:141)

Tabel 3.2

Ketentuan Penilaian Lembar Observasi

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat baik

(Sumber: Sugiyono, 2010: 93)

Untuk validitas instrumen yang berupa non tes harus memenuhi validitas konstruksi (*construct*). Dalam validitas konstruksi untuk mengujinya digunakan pendapat para ahli (*judgement experts*). Dan reliabilitasnya menggunakan pengujian reabilitas dengan *internal consistency* yang dilakukan dengan pengamatan (observasi).

Untuk uji reliabilitasnya menggunakan dua penilaian yaitu item instrumen dan uji reliabilitas permainan *Magic Box*. Selanjutnya data diujikan kelayakannya dan diberi penilaian. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat I dan pengamat II, maka diperoleh data hasil uji pengamatan reabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.3

Data Perolehan Uji Reabilitas Item Instrumen

No	Kemampuan yang dicapai	Pengamat I (Bu Rina)				Pengamat II (Bu Eva)			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengelompokkan benda yang berbentuk sama (lingkaran, persegi, segitiga)	-	-	-	√	-	-	-	√
2	Mengelompokkan benda yang berwarna sama (merah, kuning, biru)	-	-	-	√	-	-	-	√

Tabel 3.5  
Data Perolehan Uji Reabilitas Permainan *Magic Box*

No	Aspek	Pengamat I (Bu Rina)				Pengamat II (Bu Eva)			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Langkah-langka dalam permainan <i>Magic Box</i> (Menuju <i>Magic Box</i> dengan 4 versi yaitu, yang pertama berlari, kedua berjalan jinjit, ketiga melompat-lompat, keempat berjalan zigzag sesuai pola, selanjutnya menuju <i>Magic Box</i> masing-masing dengan cara memasukkan tangan ke dalam kotak kemudian merabanya dan menebak satu bentuk yang dipegangnya, setelah itu bentuk dikeluarkan dan masing-masing anak menebak warna yang ada dalam bentuk tersebut).	-	-	-	√	-	-	-	√
2	Bahan-bahan pembuatan <i>Magic Box</i> (kain/kain flanel, kardus, stereofom, cat, lem).	-	-	-	√	-	-	-	√
3	Ukuran <i>Magic Box</i> (panjang $\pm 30$ cm, tinggi $\pm 25$ , diameter lingkaran disesuaikan ukuran tangan anak $\pm 5$ cm).	-	-	-	√	-	-	-	√
4	Jumlah <i>Magic Box</i> (Terdapat 4 <i>Magic Box</i> untuk 24 Anak).	-	-	-	√	-	-	-	√
5	Kesesuaian <i>Magic Box</i> untuk kelompok A usia 4-5 tahun.	-	-	-	√	-	-	-	√

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Peneliti menggunakan observasi berperan serta (*participant observation*). Observasi berperan serta (*Participant Observation*) yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010:274).

Analisis data Menurut Sugiyono *Statistic non paramertik* dapat digunakan untuk menganalisis data yang tidak dilandasi persyaratan data yang harus berdistribusi normal. Oleh sebab itu penting menggunakan rumus *Wilcoxon Matched Pairs Test* yang menggunakan tabel penolong.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam melakukan analisis uji beda dengan menggunakan teknik *Wilcoxon Match Pairs Test* langkah yang dilakukan adalah memasukkan data hasil sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) seluruh anak ke dalam tabel penolong untuk mencari beda antara sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*).

Sesuai dengan hasil analisis perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa permainan *Magic Box* efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk dan warna anak kelompok A. Namun perlu dibuktikan lebih lanjut apakah peningkatan yang dialami oleh subjek penelitian signifikan atau tidak. Oleh karena itu perlu dilakukan analisis data lebih lanjut.

Tabel 4.11

Tabel Penolong *Wilcoxon Match Pairs Test*

No	$x_{A1}$	$x_{B1}$	Beda	Tanda Jenjang		
			$x_{B1} - x_{A1}$	Jenjang g	+	-
1	5	8	+3	+11,5	11,5	-
2	5	7	+2	+2,5	2,5	-
3	5	7	+2	+2,5	2,5	-
4	5	8	+3	+11,5	11,5	-
5	3	8	+5	+22	22	-
6	5	8	+3	+11,5	11,5	-
7	4	7	+3	+11,5	11,5	-
8	4	7	+3	+11,5	11,5	-
9	4	8	+4	+21	21	-
10	5	8	+3	+11,5	11,5	-
11	6	8	+2	+2,5	2,5	-
12	4	8	+4	+21	21	-
13	5	8	+3	+11,5	11,5	-
14	5	8	+3	+11,5	11,5	-
15	5	8	+3	+11,5	11,5	-
16	3	7	+4	+21	21	-
17	5	8	+3	+11,5	11,5	-
18	5	8	+3	+11,5	11,5	-
19	4	8	+4	+21	21	-
20	5	7	+2	+2,5	2,5	-
21	4	8	+4	+21	21	-
22	4	7	+3	+11,5	11,5	-
23	5	8	+3	+11,5	11,5	-
24	3	6	+3	+11,5	11,5	-
JUMLAH				298	T = 0	298

Berdasarkan tabel hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa nilai  $T_{hitung}$  yang diperoleh adalah 0. Kemudian  $T_{hitung}$  dibandingkan dengan  $T_{Tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 dan  $N=24$ . Dari tabel nilai kritis untuk uji jenjang bertanda *wilcoxon* diketahui bahwa nilai  $T_{Tabel}$  untuk  $N=24$  dan taraf signifikan 0,05 adalah 81.

Dari perbandingan nilai  $T_{hitung}$  dan  $T_{Tabel}$  di atas, diketahui bahwa jumlah jenjang lebih kecil daripada  $T_{Tabel}$  yaitu  $T_{hitung} < T_{Tabel} = 0 < 81$ , dengan demikian peningkatan kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna yang dialami oleh anak adalah signifikan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka ada pengaruh permainan *Magic Box* terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna 24 anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya sebelum diberi perlakuan permainan *Magic Box* pada skor total *pretest* menunjukkan hasil 108. Sedangkan kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna 24 anak kelompok A di TK Budi Luhur

Surabaya setelah diberi perlakuan pada skor total *posttest* menunjukkan hasil 183. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dapat diketahui hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai T hitung = 0 lebih kecil dari T tabel dengan taraf signifikan 0,05 = 81 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan ada pengaruh permainan *magic box* terhadap kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna anak kelompok A di TK Budi Luhur Surabaya diterima.

### Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Permainan *Magic Box* Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Dan Warna Anak Kelompok A Di TK Budi Luhur Surabaya maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru Taman Kanak – Kanak  
Adanya bukti bahwa permainan *Magic Box* dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk dan warna khususnya anak kelompok A dapat menjadi salah satu alternatif permainan yang positif yang digunakan untuk pengenalan bentuk dan warna. Selain itu guru diharapkan mampu mengembangkan atau mengkreasikan permainan-permainan yang menarik yang tidak hanya bermain tetapi bermain seraya belajar yang sesuai dengan tingkat usia anak.
2. Peneliti Selanjutnya  
Disarankan untuk membuat suatu alat permainan yang menyenangkan bagi anak dan yang dapat memotivasi anak untuk antusias bermain seraya belajar terutama tentang kemampuan kognitifnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Allen, K Eileen dan Marotz, Lynn R. 2008. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Terjemahan oleh Valentino. 2010. Jakarta: Indeks.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- As'ad Muhammad. 2009 *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai Untuk Anak*. Jogjakarta: Power Books (IHDINA).

- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2011. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Kusrianti, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi: Bandung
- Montolalu, 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Morrison, George S. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Terjemahan oleh Suci Romadhona dan Apri Widiastuti. 2012. Jakarta: Indeks.
- Nirwana, Ade Benih. 2011. *Psikologi Bayi, Balita, dan Anak*. Yogyakarta: Nuha Medika
- PERMENDIKNAS NO 58 TAHUN 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Depdiknas
- Santrock, John W. 2009. *Masa Perkembangan Anak*. Terjemahan oleh Verawaty Pakpahan dan Wahyu Anugraheni. 2011. Jakarta: Salemba Humanika.
- Santrock, John W. 2011. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas, Jilid dua*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono. 2010. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Taniredja, Turikan dan Mustafidah Hidayati. 2011. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: ALFABETA
- Wati, Widya. 2010. *Makalah Strategi Pembelajaran Teori Belajar dan Pembelajaran(online)*.<http://widya57physicsedu.files.wordpress.com/2010/12/no-29-widya-wati-02-teori-belajar-dan-pembelajaran.pdf> diakses pada 20 Oktober 2013.