

PENGARUH MEDIA BONEKA PINTAR LUCU (BOPINCUCU) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Yola Putri Gustari^{1*}, Deni Febrini², Ahmad Syarifin³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Corresponding author. Jl. Pagar Dewa., 38211, Bengkulu, Indonesia.

E-mail: bengkuluyola@gmail.com ¹⁾*

denifebrini@iainbengkulu.ac.id ²⁾

ahmadsyarifin80@gmail.com ³⁾

Received 14-01-2022; Received in revised form 17-06-2022; Accepted 29-06-2022.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Boneka pintar lucu (Bopincucu) Terhadap Kemampuan kognitif Anak Usia Dini Di RA Aisyiyah Bungamas kabupaten seluma, Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah berjumlah 20 anak. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 anak, yakni terdiri dari 10 anak kelas eksperimen dan 10 anak kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik lembar observasi, Dokumentasi dan teknik catatan anekdot. Teknik analisis data menggunakan bantuan microsoft exsel dengan menggunakan rumus uji t, T-two sampel. Setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, yang mana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media boneka pintar lucu dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dan berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat diketahui bahwa terdapat perubahan atau peningkatan antara *pretest* dan *posttest* baik pada kelompok eksperimen dimana maupun kelompok kontrol. Ini dapat dibuktikan dengan hasil pre test dan post test, di kelas eksperimen pre test, dari 10 orang anak terdapat 5 anak yang belum berkembang dipersentasekan menjadi 50%, ketika diberi perlakuan post test tersisa lah 1 orang anak yang belum berkembang atau tidak mengalami peningkatan maka dipersentasekan menjadi 10%, dan dapat dilihat terjadi peningkatan di kelas eksperimen ini adalah sebanyak 4 orang anak yang sudah mengalami perubahan atau peningkatan, dipersentasekan menjadi 40%, sedangkan di kelas control pre test dari 10 orang anak terdapat 4 anak yang belum berkembang yang dipersentasekan menjadi 40% ketika di post test tersisa 2 orang anak yang belum berkembang atau tidak mengalami peningkatan maka dipersentasekan menjadi 20% dapat dilihat peningkatan yang terjadi dikelas control adalah sebanyak 2 orang anak yang dipersentasekan menjadi 20%. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media boneka pintar lucu (bopincucu) terhadap kemampuan kognitif anak di Ra Aisyiyah Bungamas Kabupaten Seluama dengan nilai persentase 40% > 10%.

Kata kunci: Media Boneka Pintar Lucu, Kemampuan Kognitif

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of cute smart doll media (Bopincucu) on cognitive abilities of early childhood at RA Aisyiyah Bungamas, Seluma district. The type of research used was quantitative research with a quasi-experimental approach. The population in this study amounted to 20 children. The sample in this study amounted to 20 children, consisting of 10 children in the experimental class and 10 children in the control class. The instrument used is an observation sheet. Data collection techniques in

this study used observation sheet techniques, documentation and anecdotal note techniques. The data analysis technique uses the help of Microsoft Excel by using the t test formula, T-two samples. After the two classes were given different treatment, in which the experimental class was given treatment using cute smart doll media and the control class was not given any treatment and based on the analysis of the data obtained, it can be seen that there was a change or increase between the pretest and posttest in both the experimental group and the control group. . This can be proven by the results of the pre test and post test, in the pre test experimental class, from 10 children there are 5 children who have not developed the percentage is 50%, when given post test treatment there is only 1 child who has not developed or has not increased then percentage is 10%, and it can be seen that there is an increase in the experimental class, as many as 4 children who have experienced changes or improvements, the percentage is 40%, while in the pre-test control class of 10 children there are 4 children who have not developed which are presented as 40% when the post test left 2 children who had not developed or did not experience an increase, the percentage was 20%, it can be seen that the increase that occurred in the control class was as many as 2 children, the percentage was 20%. It can be concluded that there is an influence of cute smart doll media (bopincu) on children's cognitive abilities in Ra Aisyiyah Bungamas, Seluama Regency with a percentage value of 40% > 10%.

Keyboard : Cute Smart Doll Media, Cognitive Ability



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Usia 0-6 tahun merupakan masa dimana informasi yang diterima anak akan dianggap dan disimpan dalam otak. Masa ini juga sering disebut dengan golden age. Masa ini datang sekali dan tidak dapat diulang lagi dan sangat menentukan untuk mengembangkan kualitas manusia selanjutnya. Perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun kehidupan anak, Sekitar 50% variabilitas kecerdasan terjadi ketika anak berusia 4 tahun, peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dewasa kedua.

Mengingat bahwa masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai potensinya, maka pada masa ini saat yang tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi pendidikan. Stimulasi pendidikan ini diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisikmotorik, sosial-emosional, bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari. (Jawati, 2013)

Kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan

kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah. Faktor kognitif memiliki peranan yang penting bagi keberhasilan peserta didik belajar, karena sebagian besar aktifitas belajar selalu berhubungan dengan mengingat dan berpikir. (Mulyasa, 2014)

Tahap atau proses yang membangun pengetahuan anak merupakan pertumbuhan kognitif yang terjadi melalui empat proses dan saling berhubungan . (Fitriana, 2018), Dalam membangun pengetahuan pada anak tidak bisa lepas juga dari peran guru. Peran guru yang diharapkan adalah guru yang mampu membangun pengetahuan pada anak dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk bereksplorasi, terutama dengan menggunakan media pembelajaran sehingga anak mampu membangun pengetahuan dari apa yang dilakukannya. (Omar, 2017)

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.(Karsidi, 2008)

Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu “Bopincu” merupakan singkatan dari Boneka Pintar dan Lucu. Bopincu adalah Alat Permainan Edukatif (APE) berupa boneka yang dirancang dan dibuat untuk kepentingan edukasi khususnya untuk anak usia dini. (Ramadhanti, 2021).

Alat permainan edukatif (APE) adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. “Bopincu” dibuat dari bahan sederhana dan mudah di dapat di sekitar kita. Dalam hal ini media ini dibuat dapat dibuat oleh anak dengan pendampingan guru/orang tua. Bopincu digunakan untuk mengembangkan 6 bidang pengembangan di PAUD. “Nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, seni, dan sosial emosional” (Ramadhanti, 2021). Ape “Bopincu” ini sudah dicoba dikembangkan dan dicoba diterapkan di Ra Aisyiyah tetapi penggunaan/penerapannya hanya digunakan dalam aspek bahasa anak seperti mengajak anak bercerita dengan menggunakan “Bopincu” dan belum dalam aspek bidang kognitif .

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan masih belum berkembang dengan baik, di Ra Aisyiyah Kabupaten Seluma, sebagian besar anak belum mampu mengembangkan kemampuan kognitif, Hal ini terlihat pada saat guru mengajak anak menebak warna bopincu sebagian anak ada yang belum mengetahuinya, anak masih belum memahami konsep bentuk dan warna.

Sejalan dengan permasalahan yang penulis kemukaan diatas tujuan penelitian ini yaitu, untuk mengetahui pengaruh media Bopincu terhadap kemampuan kognitif anak di RA Aisyiyah Bungamas Kabupaten Seluma dan untuk mengetahui apakah penggunaan media Bopincu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di RA Aisyiyah Bungamas Kabupaten Seluma.

B. METODOLOGI

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan metode quasi eksperimen atau eksperimen semua desain ini menggunakan kelompok control dan eksperimen tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable- variable luar dan yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015). Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah dengan rancangan penelitian eksperimen semua (*Quasi Eksperimen*) dengan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yang dilakukan dengan cara memberikan pretes terlebih dahulu sebelum dilakukan perlakuan, setelah itu diberikan perlakuan untuk kelompok Eksperimen kemudian di berikan posttest. Dalam penelitian eksperimen ini adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan dan serta adanya kontrol. Penelitian Eksperimental yang sederhana mengandung tiga ciri pokok (Ibrahim, 2014) , yaitu: dengan adanya variabel bebas yang dimanipulasikan, adanya pengendalian/pengontrolan semua variabel bebas, dan adanya pengamatan/ ukuran terhadap variable terikat sebagai efek variabel bebas.

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun pada tahun ajaran 2020/2021. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan setelah SK penelitian diterbitkan oleh pihak Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, Program Studi PIAUD. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 20 anak di RA Aisyiyah Bungamas Kabupaten Seluma yang terdiri dari 10 anak kelas B1 dan 10 anak kelas B2 usia 5-6 tahun. Sampel adalah sebagian dari populasi. Sampel dalam penelitian ini diambil 10% dari jumlah populasi, apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan dalam penelitian hanya di batas pada anak dengan usia 5-6 tahun yaitu berjumlah 20 anak. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah 20 anak pada usia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data meliputi lembar observasi, berisi sebuah daftar jenis sikap yang mungkin timbul dan akan diamati, dalam lembar observasi ini penulis memberikan ceklis sesuai dengan skala sikap yang ditunjukkan peserta didik. Catatan anekdot, merupakan teknik penilaian yang dilakukan dengan mencatat sikap dan perilaku khusus pada anak ketika suatu peristiwa terjadi secara tiba-tiba/incidental baik positif maupun negatif. Dokumentasi berasal dari kata report yang berarti barang jadi. Dokumentasi adalah mencari data tentang hal-hal atau unsur-unsur seperti catatan, catatan, buku, makalah, majalah, lukisan, risalah, urusan sosial, lengger, rencana, dan lain sebagainya.

Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu pertama Uji Validitas dan Uji t, T-Test Two sampel berikut ini :1). Uji Validitas. Uji validitas ini menggunakan validitas ahli yaitu ahli materi maka selanjutnya dikonsultkan dengan ahli materi dengan menggunakan pendapat suatu ahli materi dari media “Bopincu” yaitu ibu Dina Juniarti, S.Pd selaku guru Ra Aisyiyah Bungamas Kabupaten Seluma yang telah memvalidasi

instrumen penelitian ini sehingga instrument tersebut dinyatakan valid oleh validator dan dapat dipergunakan. 2). Uji t, Test Two Sampel, selanjutnya metode yang digunakan pada analisis data ini adalah melakukan Uji t dengan uji Hipotesis yang digunakan, Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus t dalam program Microsoft excel yaitu T-Test Two Sampel (menggunakan 2 sampel asumsi), Uji-t dua sampel adalah uji perbandingan (uji kompratif) tujuan dari uji adalah untuk membandingkan/membedakan apakah kedua data (variabel) sama atau berbeda, untuk uji-t dua sampel/test two disebut juga dengan uji t berpasangan (dependen) atau paired sampel t-test, Adapun pengambilan keputusan dalam uji t test ini adalah sebagai berikut : (Nuryadi, 2017)

- a. Jika nilai t hitung $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak atau H_a diterima maka terdapat/ada pengaruh yang signifikan
- b. Jika nilai t hitung $> 0,05$ sehingga H_0 diterima atau H_a ditolak maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

Hasil analisis data yang diperoleh maka dijelaskan sebagai berikut :

a. Hasil Uji Validitas

Hasil uji validitas yang dilakukan sebelum dan sesudah dilakukan revisi oleh validator maka terdapat beberapa perubahan yang terjadi pada instrumen penelitian, sehingga instrumen tersebut dinyatakan valid oleh validator dan dapat dipergunakan sebagai instrumen dalam penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. Instrumen Penelitian Sebelum divalidasi dan Sesudah divalidasi

No	Instrumen Penelitian	
	Sebelum divalidasi	Sesudah divalidasi
1	Anak dapat membedakan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	Anak dapat mengelompokan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran
2	Anak dapat menyusun benda dari paling kecil ke paling besar	Anak dapat mengurutkan benda dari paling kecil ke paling besar dengan benar
3	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar	Anak dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar
4	Anak dapat paham angka dan bisa mengatakan angka dengan benar	Anak dapat memahami angka dan bisa menghitung angka dengan benar
5	Anak dapat menyebutkan macam-macam bentuk dengan benar	Anak dapat menyebutkan macam-macam bentuk dengan benar
6	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan benar	Anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dengan benar
7	Anak mampu menyatukan antara bentuk dan simbol dengan benar	Anak mampu menghubungkan antara bentuk dan simbol
8	Anak dapat mengirakan urutan selanjutnya sesuai dengan angka atau pola	Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya berdasarkan angka atau pola

9	Anak mampu menjaga kekompakan	Anak mampu menjaga kekompakan
10	Anak dapat mengikuti aturan guru	Anak dapat mengikuti aturan guru.

b. Hasil Uji t test two-sample

Tabel 2. Uji T Menggunakan Excel

No	Hasil	
	Pre test	Post test
1	35	36
2	32	33
3	22	23
4	24	24
5	17	34
6	30	33
7	16	28
8	15	26
9	16	28
10	17	17

Kategori	Hasil	
	Pre test (35)	Post test (36)
Mean	21	27.33333
Variance	41.25	31
Observation	9	9
Pooled va	36.125	
Hypothesi	0	
Df	16	
t Stat	-2.23529	
P(T<=t) one	0.020003	
t Critical one	1.745884	
P(T<=t) two	0.040005	
t Critical two	2.119905	

Keterangan :

Hipotesisnya berbunyi :

Ho : tidak terdapat pengaruh

Ha : terdapat/ ada pengaruh

Analisis kemampuan kognitif anak, maka Kesimpulanya didapat dari hasil analisis uji t yaitu berjumlah 0.020003 disini menyatakan nilai $t < 0,05$ maka Ho nya ditolak dan Ha diterima, jadi terdapat/ ada pengaruh yang signifikan.

2. PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dipahami bahwa hasil yang di dapat dari penelitian ini menggunakan hipotesis atau mengetahui ada tidaknya pengaruh media boneka pintar lucu (Bopincu) terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Ra Aisyiyah Bungamas Kabupaten seluma dengan menggunakan sistem analisis uji t, Pengujian dilakukan bertujuan untuk menguji hipotesis tentang media boneka pintar lucu (Bopincu) terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Ra Aisyiyah Bungamas Kabupaten Seluma, dimana penelitian pertama dilakukan di kelompok BI dengan jumlah 10 anak. Saat melakukan penelitian, peneliti menggunakan media Boneka Pintar Lucu (Bopincu) dengan tujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidaknya “Media Boneka Pintar Lucu” terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di RA Aisyiyah Bungamas. Langkah-langkah penggunaan media Bopincu adalah sebagai berikut :

- 1) pertama-tama kita mengenalkan nama-nama jenis Bopincu dan bercakap-cakap mengenai tema dan sub tema kepada anak.

- 2) kedua menyampaikan dan bercerita menggunakan media bopincu dengan cara mengangkat satu persatu macam bentuk boneka pintar lucu.
- 3) kemudian mengajak anak mengelompokan benda berdasarkan bentuk dan warna dengan cara maju mengajak anak berlari kedepan dan kembali kebelakang secara bergantian
- 4) selanjutnya mengajak anak mengurutkan bopincu dari yang paling kecil ke yang paling besar (mulai dari kaki-kepala boneka pintar lucu).
- 5) kelima anak diajak mengurutkan angka 1-10 yang ada di media bopincu sambil bernyanyi lagu, 1,2,3 dan seterusnya.
- 6) dan terakhir anak diajak melakukan kegiatan menghubungkan bentuk simbol didalam boneka pintar lucu (bopincu)

Eksprimen dilakukan dengan tretment menggunakan metode salah satu nya adalah bercerita/bercakap-cakap kepada anak yang dengan menggunakan media, adapun syarat media yang digunakan dalam mengembangkan kognitif yaitu : menarik/memenuhi baik warna maupun bentuk, tumpul (tidak tajam) bentuknya, ukuran disesuaikan anak usia Tk, dan tidak membahayakan anak. (Sujiono, 2011) .

Secara teoritis untuk meningkatkan kognitif anak salah satu nya adalah dengan menggunakan media diantara media yang efektif boneka pintar dan lucu. Bopincu adalah Alat Permainan Edukatif (Ape) berupa boneka yang dirancang dan dibuat untuk kepentingan edukasi khususnya untuk anak usia dini. Boneka pintar lucu (Bopincu) dibuat dari bahan sederhana dan mudah di dapat di sekitar kita serta dapat juga dibuat oleh anak-anak dengan pendampingan guru/orang tua. (Ramadhanti, 2021).

Ape alternatif yang dikembangkan oleh pendidik atau guru di Ra Aisyiyah ini salah satunya dari bahan-bahan alam atau barang bekas yang aman dan layak yang disebut dengan boneka pintar lucu (Bopincu), dimana terdapat beberapa jenis macam diantaranya yaitu Bopincu Lingkaran, segiempat/persegi, segitiga dan oval. Tahapan atau langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini terdapat beberapa tahap yaitu yang pertama, Sebelum menyampaikan materi kepada anak peneliti terlebih dahulu menyapa anak dan mengucapkan salam serta mengajak anak berdoa dan bernyanyi bersama, Selanjutnya peneliti mengenalkan tema dan sub tema yang akan dibahas atau dijelaskan pada hari itu, Dimana tema saat itu adalah diri sendiri/bermain dirumah, sub tema nya adalah Boneka pintar lucu (Bopincu) yang telah ada disekolah Ra Aisyiyah bungamas.



(Gambar 1. Media Bopincu)

Saat bercerita dengan menggunakan media Boneka Pintar Lucu (Bopincu) anak terlihat sangat antusias, bersemangat serta aktif mendengarkan apa yang disampaikan dan diceritakan. Hal ini terbukti saat anak ingin terlibat seperti mencocokkan dan menempelkan angka boneka pintar lucu, menyebutkan macam-macam bentuk bopincu dengan mengangkat tangan, dan anak menebak warna boneka pintar lucu didepan kelas serta memiliki keinginan untuk mencoba sendiri mengurutkan bentuk boneka pintar lucu dari yang kecil sampai terbesar diatas meja, misalnya seperti tangan dan kaki boneka yang dilepas terlebih dahulu lalu anak mencoba mengurutkan dan memasangkan sendiri, kemudian menebak dan menempelkan angka di badan boneka dengan benar.

Saat bercakap-cakap dan bercerita dengan media Boneka pintar lucu terlihat beberapa anak sangat aktif, menikmati dan antusias sekali terhadap apa yang disampaikan, serta saat ditanya mengenai nama boneka pintar lucu (bopincu) kembali, anak mampu mengingat nama boneka pintar lucu dengan benar. Ketika selesai menyampaikan kepada anak, selanjutnya peneliti memberikan anak tugas untuk melihat apakah setelah mendengarkan dan mengetahui dengan adanya media boneka pintar lucu dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak. Beberapa kegiatan yang diberikan antara lain, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengurutkan benda dari yang paling kecil ke paling besar, menyebutkan angka 1-10 yang ada di media, mencocokkan bilangan dan lambang bilangan didalam bopincu, menghubungkan bentuk dan simbol didalam boneka pintar lucu (bopincu). Selain memberikan tugas kepada anak sebagai salah satu penilaian, peneliti juga menggunakan lembar observasi yang akan membantu peneliti untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak. Setelah semua tugas anak diselesaikan, tugas-tugas tersebut dikumpulkan dan dijadikan sebagai salah satu penilaian bagi peneliti. Data yang diperoleh oleh peneliti dikelompok eksperimen baik *pretes* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan

Terlihat dari *pretest* kelas eksperimen terdapat 5 anak yang termasuk kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak termasuk kedalam kategori Mulai Berkembang (MB), 2 anak termasuk kedalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak termasuk

kedalam ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan pada *posttest* terdapat satu (1) anak termasuk kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak termasuk kategori Mulai Berkembang (MB), 3 anak termasuk kedalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 anak yang termasuk kedalam katagori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari adanya data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh melalui boneka pintar lucu (Bopincu).

Ketika semua tugas telah terkumpul, terlihat anak yang memiliki perkembangan kognitif yang sangat bagus dan meningkat. Walaupun masih terdapat beberapa anak yang memiliki kesulitan namun tidak semua tugas yang anak kerjakan mengalami kesulitan. Setelah selesai melakukan penelitian di kelompok eksperimen dikelas B1, maka selanjutnya peneliti melanjutkan penelitian dikelompok control kelas B2. Dimana peneliti tidak memberikan perlakuan yang sama seperti dikelas B1. Tetapi dalam menyampaikan materi hanya dengan bercerita dan bercakap-cakap saja tanpa adanya media yang digunakan. Cerita yang disampaikan pun sama dengan cerita yang dikelompok B1 dengan tema Boneka Pintar Lucu (bermain dirumah). Ketika peneliti menyampaikan cerita kepada anak-anak, terdapat beberapa anak yang nampak kurang memperhatikan saat peneliti bercerita.

Namun terdapat juga beberapa anak yang memahami serta memperhatikan berjalannya sebuah cerita dan materi yang disampaikan. Ketika dipertengahan pembelajaran, peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak yang berkaitan dengan cerita boneka pintar lucu. Contoh seperti pertanyaan yang diberikan yaitu menebak nama Boneka pintar lucu (Bopincu). Saat pertanyaan diberikan, terlihat beberapa anak mengalami kesulitan untuk menjawab dikarenakan anak tidak mengetahui bentuk dari boneka yang diceritakan dalam cerita tersebut. Setelah selesai menyampaikan cerita, peneliti kemudian memberikan beberapa tugas kepada anak dimana tugas yang diberikan sama dengan tugas kelompok eksperimen kelas B1. Beberapa kegiatan yang diberikan antara nya adalah, mengelompokan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengurutkan benda dari yang paling kecil ke paling besar, menyebutkan angka 1-10 yang ada di media, mencocokkan bilangan dan lambang bilangan didalam bopincu, menghubungkan bentuk dan simbol didalam boneka pintar lucu (bopincu).

Ketika sebelum anak mengerjakan tugas, peneliti terlebih dahulu memberi tau anak dan menjelaskan bagaimana cara mengerjakan tugasnya. Setelah itu anak mengetahui apa yang harus dikerjakan, anak kemudian mulai mengerjakan tugas tersebut. Selain tugas yang diberikan, peneliti juga menggunakan lembar observasi yang akan membantu peneliti untuk mengetahui kemampuan kognitif anak. Kemudian semua tugas anak yang telah selesai, maka tugas-tugas tersebut dikumpulkan dan dijadikan sebagai salah satu penilaian bagi peneliti. Maka data yang diperoleh oleh peneliti dikelas kontrol baik *pretes* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan.

Terlihat dari *pretest* kelas kontrol terdapat 4 anak yang termasuk kategori Belum Berkembang (BB), 3 anak termasuk kedalam kategori Mulai Berkembang (MB), 1 anak termasuk kedalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak termasuk

kedalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan pada *posttest* terdapat 2 anak yang termasuk kedalam kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak termasuk kategori Mulai Berkembang (MB), 2 anak termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 4 anak termasuk kedalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari adanya data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dapat dilihat bahwa adanya perbedaan antara *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan data yang telah dianalisis sebagai berikut penjelasannya :

Tabel 3. Data tabel hasil pre test dan post test

Kelas	Hasil	
	Pre test	Post test
Eksprimen B1	5 anak = belum berkembang (BB)	1 anak = belum berkembang (BB)
	2 anak = mulai berkembang (MB)	2 anak = mulai berkembang (MB)
	2 anak = berkembang sesuai harapan (BSH)	3 anak = berkembang sesuai harapan (BSH)
	1 anak = berkembang sangat baik (BSB)	4 anak = berkembang sangat baik (BSB)
Kontrol B2	4 anak = belum berkembang (BB)	2 anak = belum berkembang (BB)
	3 anak = mulai berkembang (MB)	2 anak = mulai berkembang (MB)
	1 anak = berkembang sesuai harapan (BSH)	2 anak = berkembang sesuai harapan (BSH)
	2 anak = berkembang sangat baik (BSB)	4 anak = berkembang sangat baik (BSB)

Maka dapat diketahui bahwa peneliti observasi dikelas B1 tentang tema Boneka Pintar Lucu. Anak kelas B1 sebagai objek yang berjumlah 10 anak yang diberikan perlakuan berupa melalui Boneka dan anak kelas B2 sebagai objek yang berjumlah 10 anak yang diberi perlakuan tanpa menggunakan media Bopincu (boneka pintar lucu). Terdapat dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda, yang mana kelas eksperimen diberikan menggunakan media boneka pintar lucu (bopincu) dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan hanya dengan menyampaikan cerita dan bercak ap-cakap saja dan diketahui berdasarkan analisis data yang diperoleh bahwa terdapat perubahan hasil belajar anak antara pretest dan posttest baik pada kelompok eksperimen maupun kelas kontrol.

Sebelum dilakukan perlakuan diadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal anak pada materi yang diuji. Berdasarkan hasil penelitian dari hasil observasi oleh peneliti dengan pengisian lembar observasi maka hal yang masih kurang pada saat *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah anak belum mampu memperkirakan urutan berikutnya berdasarkan pola, ketika anak diminta mengulang kembali urutan pola yang sesuai dengan boneka pintar lucu yang diceritakan terlihat beberapa anak yang masih bingung dengan pola selanjutnya serta juga beberapa anak belum mampu mengurutkan benda dari yang paling kecil ke paling besar, anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak belum mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benar, anak belum mampu menghubungkan antara bentuk dan simbol, anak belum mampu memahami angka dan menghitung angka dengan benar, anak belum

mampu menyebutkan macam-macam bentuk dengan benar, dan anak belum mampu menjaga kekompakan.

Sedangkan pada saat *posttest* di kelas eksperimen setelah menggunakan media boneka pintar lucu anak sudah mampu memperkirakan urutan berikutnya berdasarkan pola, selanjutnya terdapat juga beberapa anak yang sudah mampu mengurutkan benda dari yang paling kecil ke paling besar, anak sudah mampu mengelompokan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak sudah mampu mengurutkan angka 1-10 dengan benar, anak sudah mampu menghubungkan antara bentuk dan simbol, anak sudah mampu memahami angka dan menghitung angka dengan benar, anak sudah mampu menyebutkan macam-macam bentuk dengan benar, dan anak sudah mampu menjaga kekompakan.

Hasil analisis data menggunakan uji t dengan bantuan microst excel dengan uji t test two sample maka diperoleh 0.020003 disini menyatakan nilai $t < \text{daripada } 0,05$ maka H_0 nya ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat/ ada pengaruh yang signifikan yang terjadi. Dapat dilihat dari hasil persentase perbandingan juga yang dijelaskan dalam kesimpulan dari hasil perbandingan nya antara kelas eksperimen B1 ketika di pre test (belum diberi perlakuan) yaitu, menunjukkan terdapat 5 orang anak yang belum berkembang (BB) didata menggunakan data kuantitatif persennya yaitu :

$$\frac{\text{Jumlah anak}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \times 100\%$$
$$\frac{5}{10} \times 100\% = 0,5 \times 100 = 50\%$$

Jadi terdapat 50% anak yang belum berkembang dikelas B1 eksperimen sebelum diberi perlakuan (pre test) namun setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan post test maka sisa anak yang belum berkembang menjadi 1 orang anak dan dijelaskan dalam persen nya yaitu :

$$\frac{1}{10} \times 100\% = 0,1 \times 100 = 10\%$$

Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa terdapat 40% anak yang meningkat dimana peningkatan itu terjadi pada 4 orang anak yang dari yang belum berkembang (BB) menjadi Berkembang sesuai harapan, (BSH) dan Berkembang sangat baik (BSB). Dapat dijelaskan dalam hasil data persen an berikut :

$$\frac{4}{10} \times 100\% = 0,4 \times 100 = 40\%$$

Maka didapatkan hasil persentase peningkatan sebanyak 40% setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan post test dikelas eksperimen B1 Ra Aisyiyah Bungamas Kabupaten seluma .

Hasil rata-rata yang didapat dikelas eksperimen ini pada pre test dan post test berjumlah 22,2 dan 28,2 maka untuk menentukan jarak dari kedua rata-rata tersebut diantaranya dihitung melalui : Jarak = rata rata post test- rata rata pre test $28,2-22,2 = 6$

jadi jarak atau perubahan yang terjadi antara kedua rata-rata tersebut adalah sebanyak 6. Sedangkan pada kelas kontrol B2 dimana dari hasil perbandingan antara ketika di pre test yaitu, menunjukkan terdapat 4 orang anak yang belum berkembang (BB) didata menggunakan data kuantitatif persennya yaitu :

$$\frac{\text{Jumlah anak}}{\text{Jumlah pertanyaan}} \times 100\%$$

$$\frac{4}{10} \times 100\% = 0,4 \times 100 = 40\%$$

Jadi terdapat 40% anak yang belum berkembang dikelas B2 kontrol namun setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan post test maka sisa anak yang belum berkembang menjadi 2 orang anak dan dijelaskan dalam persennya yaitu :

$$\frac{2}{10} \times 100\% = 0,2 \times 100 = 20\%$$

Selanjutnya maka terdapat 20% anak yang meningkat dimana peningkatan itu terjadi pada sebanyak 2 orang anak yang dari yang belum berkembang (BB) menjadi Berkembang sesuai harapan, (BSH). Dapat dijelaskan dalam hasil data persen an berikut:

$$\frac{2}{10} \times 100\% = 0,2 \times 100 = 20\%$$

Maka didapatkan hasil persentase peningkatan sebanyak 20% setelah dilakukan post test dikelas control B2 Ra Aisyiyah Bungamas Kabupaten seluma. Hasil rata-rata yang didapat dikelas control pre test dan post test berjumlah 22,7 dan 27,0 maka untuk menentukan jarak dari kedua rata-rata tersebut diantaranya dihitung melalui : Jarak = rata rata post test- rata rata pre test 27,0-22,7 = 4,3 jadi jarak atau perubahan yang terjadi antara kedua rata-rata tersebut adalah sebanyak 4,3.

Berdasarkan hasil analisis data akhir menggunakan Uji t sebagai berikut :

Tabel 4. Uji T Menggunakan Excel

Kategori	Hasil	
	Pre test (35)	Post test (36)
Mean	21	27.33333
Variance	41.25	31
Observation	9	9
Pooled va	36.125	
Hypothesi	0	
Df	16	
t Stat	-2.23529	
P(T<=t) one	0.020003	
t Critical one	1.745884	
P(T<=t) two	0.040005	
t Critical two	2.119905	

Hasil pembahasan kelas kontrol (pretest) dan kelas eksperimen (posttest) yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terbukti terjadinya peningkatan pengaruh media boneka pintar lucu terhadap kemampuan kognitif anak di RA Aisyiyah bungamas kabupaten seluma Pada kelas eksperimen (posttest) mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (pretest), kelas eksperimen mengalami peningkatan 40% sedangkan kelas control 20% dari hasil pretest sebelumnya dimana dikelas pre test eksperimen terdapat 5 orang anak yang belum berkembang namun setelah diberi perlakuan maka terjadi peningkatan sebesar 40% sedangkan tersisa 1 orang anak yang tidak mengalami peningkatan maka dipersentasekan menjadi 10%, yang terjadi antara perbandingan kelas pretest dan post test eksperimen dari 5 orang anak yang awalnya tadi belum mengalami peningkatan menjadi mengalami perubahan/peningkatan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian uraian dan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media boneka pintar lucu terhadap kemampuan kognitif anak di Ra Aisyiyah Bungamas Kabupaten Seluma. dimana perkembangan anak dalam mengembangkan pemahamannya terhadap kemampuan kognitif dengan menggunakan media boneka pintar lucu menjadi cara berfikir anak lebih baik lagi.

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. dan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan bahwa data akhir menggunakan Uji t , test two sample yang menunjukkan hasil penelitian bahwa media boneka pintar lucu mengalami peningkatan, di kelas eksperimen pre test, dari 10 orang anak terdapat 5 anak yang belum berkembang dipersentasekan menjadi 50%, ketika diberi perlakuan post test tersisa lah 1 orang anak yang belum berkembang atau tidak mengalami peningkatan maka dipersentasekan menjadi 10%, dan dapat dilihat terjadi peningkatan di kelas eksperimen adalah sebanyak 4 orang anak yang sudah mengalami perubahan atau peningkatan, dipersentasekan menjadi 40%, sedangkan di kelas control pre test dari 10 orang anak terdapat 4 anak yang belum berkembang yang dipersentasekan menjadi 40% ketika di post test tersisa 2 orang anak yang belum berkembang atau tidak mengalami peningkatan maka dipersentasekan menjadi 20% dapat dilihat peningkatan yang terjadi dikelas control adalah sebanyak 2 orang anak yang sdipersentasekan menjadi 20%. Dimana data tersebut didapat melalui hasil lembar observasi pengamatan saat proses penelitian.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Fitriana, Septi. (2018). *Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak.* Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education .
<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/alfitrah>
- Hasnida. (2016). *Panduan Pendidik Dalam Mengimplementasi Kurikulum Paud 2013.* Jakarta: Metro Media.
- Ibrahim, N. S. D. (2014). *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan.* Sinar Baru Algensido.

J-SANAK: Jurnal Kajian Anak
(p-ISSN: 2686-5343 |e-ISSN: 2715-7989)
Vol. (3)(02), (Januari-Juni)(2022), (Halaman)(58-71)
DOI: <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v3i02.1760>

- Jawati, Ramaikis. (2013). "*Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi Ii.*" *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)* 1, no. 1 <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/view/1537>
- Karsidi, Ravik. (2018). *Media Pembelajaran Inovati dan Pengembanganya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mardalis. (2017). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara
- Margono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyasa. (2014). *Manajemen Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Nuryadi. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya
- Nureka Syafitri Ramadhanti(2021). " *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Bopincu Dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini*" e-journal PUAD EMAS Universitas Jambi Jurusan Guru Pendidikan Anak Usia Dini <https://online-journal.unja.ac.id/jpe/article/view/16541>
- Omar, Hamalik. (2017). *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar bar algensindo
- Sujana Nana dan Ibrahim. (2014). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.*. Bandung: Alfabeta CV
- Sugiono. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono, Yuliani Nuraini. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.