

Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa

Astriaana Rahma

ABSTRAK

Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya perkembangan kognitif siswa serta kegiatan pembelajaran yang masih konvensional pada lingkup perkembangan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan APE untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa secara efektif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen yang bertujuan untuk menemukan rumusan langkah-langkah penggunaan APE untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa secara efektif. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kab. Subang sebanyak 32 orang yang terbagi ke dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Data hasil penelitian diperoleh dari instrumen penilaian pengamatan dengan didukung data observasi terhadap guru dan siswa. Hasil analisis data mendapatkan temuan bahwa penggunaan APE efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Hal ini berdasarkan hasil pengolahan data yang menyatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen diperoleh 26.06 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol diperoleh 17.81. Perhitungan uji *Independent Sample Test* (t-test) diperoleh t-hitung 10.036 pada taraf kepercayaan α 0,05 sedangkan t-tabel 1.697, sehingga t-hitung > t-tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa pada lingkup perkembangan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf di kelas B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kabupaten Subang. Saran dan rekomendasi penelitian ini ditujukan bagi guru kelas B Taman Kanak-Kanak untuk dapat menjadikan APE sebagai salah satu alternatif mengatasi problematika dalam kegiatan pembelajaran pada lingkup perkembangan konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Selain itu bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian yang serumpun, penelitian ini diharapkan dijadikan bahan telaah untuk dikembangkan menjadi penelitian yang lebih sempurna sehingga kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada penelitian ini tidak terjadi pada penelitian selanjutnya.

Kata kunci : Alat Permainan Edukatif (APE), perkembangan kognitif

Astriaana Rahma, 2014

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

The Effectiveness of Educative Games Tool Utilization to Increase Student's Cognitive Development

Astriaana Rahma

ABSTRACT

The Effectiveness of Educative Games Tool Utilization to Increase Student's Cognitive Development. The background of this study are the low-cognitive student of development and the traditional learning processes in the scope of the numeric concept development, symbol of number and letter. The research question of the study is how the use of educative games tool effect to increase the cognitive student of development. The study uses quantitative research methodology, specifically employing experimental and designing research study. It is the experiment in purpose to prove the effectiveness of using educative games tool empirically in increasing the cognitive student of development. There are 32 students, divided into two classes which are experimental and control class. The data are obtained from the instrument of scoring observation, supported by the data observation towards the students and teachers. It is achieved that the use of educative games tool is effective to increase the cognitive student of development. It is based on data processing stating the average score of experimental class are 26.06 whilst the average score of control class are 17.81. The Independent Simple Test (T-Test) results t-score 10.036 in tolerance α 0,05 while t-table 1.697. It is concluded that $t_{hitung} > t_{table}$, meaning educative games tool is effective in increasing the cognitive student of development in the scope of the numeric concept development, symbol of number and letters. Advice and recommendations of this study is intended for classroom teachers B to make educative games tool as an alternative to overcome the problems in learning activities in the scope of the development of the concept of numbers, symbols, numbers, and letters. In addition to researchers who want to conduct research that is closely allied, this study is expected to be used as material to be developed into a research study of a more perfect that the deficiencies found in this study does not occur in subsequent studies.

Keywords : Educative games tool, Cognitive of development

Astriaana Rahma, 2014

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu