

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo

1. Profil PAUD-QU Ittihadul Ummah

Nama Sekolahan : PAUD-QU Ittihadul Ummah
 Yayasan : Pondok pesantren ittihadul ummah
 No. statistik : 402233190004
 Alamat : jl. Pandean 230 rt/rw 004/003
 Desa/ kelurahan : jekulo kidul
 Kecamatan : jekulo
 Kabupaten : kudus
 Provinsi : jawa tengah
 Kode pos : 59382
 Titik koordinat :
Latitude : -6.8105548
Longitude : 110.915407
 E-mail :
paudquittihadulummah@gmail.com

Status sekolah : Swasta

Jenjang pendidikan : pendidikan anak usia dini¹

2. Letak Geografis PAUD-QU Ittihadul Ummah

PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus secara geografis terletak pada tempat yang strategis, karena sekolahan tersebut terletak di pedesaan maka jarak antara lembaga dengan jalan raya tidak terlalu dekat. Selain itu, sangat dekat pula dengan pemukiman warga, sehingga guru dan orang tua tidak terlalu khawatir dengan keadaan anak, karena terlalu bahaya dengan adanya kendaraan yang berlalu lalang.²

3. Sejarah Berdirinya PAUD-QU Ittihadul Ummah

PAUD-QU Ittihadul Ummah merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang didirikan di bawahnaungan pondok pesantren Ittihadul ummah. Selain pondok pesantren, Yayasan Ittihadul Ummah pada awalnya mendirikan lembaga

¹Dokumentasi, Profil PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo, Dikutip Pada Tanggal 06 Januari 2022

² Hasil Observasi Letak Geografis PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus, Dikutip Pada Tanggal 03 Januari 2022

Madrasah Diniyyah (Madin) Roudlotul Ulum. Berawal dari berkurangnya peserta didik baru yang melanjutkan jenjang pendidikan keislaman di Madrasah Diniyyah (Madin) Roudlotul Ulum, maka pimpinan yayasan akhirnya juga mendirikan sebuah lembaga Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) Ittihadul Ummah. Harapannya peserta didik yang mengawali pembelajaran di TPQ sejak sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikannya di lembaga Madrasah Diniyyah (Madin) Roudlotul Ulum sampai wisuda.

Seiring berjalannya waktu, Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) Ittihadul Ummah memiliki beberapa kendala baru. Salah satunya pada proses belajar mengajar Al-Quran pada anak usia dini. Disebabkan oleh minat masyarakat sangat tinggi dalam menyekolahkan anaknya di pendidikan Al-Quran, maka banyak dari santri TPQ yang masih berusia di bawah 6 tahun. Karena kebanyakan ustadz/ustadzah bukan lulusan dari pendidikan anak usia dini, proses kegiatan belajar mengajar Al-Quran hanya dilakukan secara klasikal dan terpaku pada jilid dan peraga membaca Al-Quran (Yanbu'a) saja. Sehingga untuk melanjutkan ke tingkat berikutnya membutuhkan waktu yang lama karena kebanyakan anak-anak yang di bawah usia 6 tahun harus mulai mengenal huruf hijaiyah dari nol. Hal ini menyebabkan keterlambatan dan kekosongan kelas di atasnya diakibatkan banyak anak yang masih mengulang dikelas awal untuk pendalaman materi.

Sebagai pengasuh dan pemimpin yayasan yang juga memiliki anak yang masih berusia dini, Abah Khoirudin selaku pengasuh pondok pesantren Ittihadul Ummah sangat melek akan hak dan kewajiban anak yaitu bermain. Beliau meyakini bahwa ilmu dan pembelajaran akan lebih cepat diserap anak ketika mereka merasa bahagia dan tidak terpaksa. Dengan demikian beliau sangat mendukung pembelajaran *play based learning* untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini baik formal maupun pendidikan Al-Quran. Karena seorang pendidik yang sesuai bidangnya yaitu pendidikan anak usia dini diharapkan dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan usia anak. Maka dari itu beliau sangat menginginkan untuk dapat mendirikan lembaga pendidikan anak usia dini yang tidak hanya mengajarkan materi umum atau formal tetapi

juga menanamkan nilai keislaman dan membekali persiapan baca tulis Al-Quran.³

4. Visi Dan Misi PAUD-QU Ittihadul Ummah

- a. Visi Paud Al-Quran Ittihadul Ummah
Menuju Generasi Islam Yang Mandiri, Berakhlak, Cerdas, Kreatif Dan Ceria.
- b. Misi Paud Al-Quran Ittihadul Ummah
 - 1) Mengenalkan pendidikan Al-Quran dan Agama sejak usia dini
 - 2) Melaksanakan pendidikan agama dan budi pekerti secara intensif dan terpadu
 - 3) Meningkatkan rasa tanggung jawab anak melalui kegiatan pembiasaan
- c. Tujuan Paud Al-Quran Ittihadul Ummah
 - 1) Menanamkan nilai-nilai tauhid keimanan melalui pengenalan rukun iman dan islam.
 - 2) Mengenalkan adab dan cara ibadah dengan gerakan gerakan sederhana
 - 3) Mendekatkan anak kepada Al-quran sehingga mampu melafadzkan dan belajar membacanya.
 - 4) Menanamkan kebiasaan untuk selalu berdoa kepada Allah sehingga terwujud rasa syukur dan menjadikan Allah tempat untuk memohon.
 - 5) Membentuk perilaku anak memulai keteladanan Rasulullah, Nabi, Sahabat, dan kisah-kisah yang disampaikan guru.⁴

5. Struktur Kelembagaan PAUD-QU Ittihadul Ummah

Adapun struktur kelembagaan kepegawaian di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo adalah sebagai berikut:⁵

³Dokumentasi, Profil PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo, Dikutip Pada Tanggal 06 Januari 2022

⁴Dokumentasi, profil PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo, dikutip pada tanggal 06 januari 2022

⁵ Dokumentasi, profil PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo, dikutip pada tanggal 06 januari 2022

Tabel 4.1
Daftar Kepegawaian Paud-Qu Ittihadul Ummah

NO	NAMA	JABATAN	PENDIDIKAN TERAKHIR
1.	Ky. Khoiruddin	Pengasuh	SLTA Pondok Pesantren
2.	Lilies Maysaroh S.Ag	Kepala Sekolah	S1. Pondok Pesantren
3.	Siti Munadhiroh S.Ag	Wali Kelas A	S1. Pondok Pesantren
4.	Adhelia Imel D	Guru Kelas A	SLTA Pondok Pesantren
5.	Aimmatul Umamah	Wali Kelas B	SLTA Pondok Pesantren
6.	Hidayanti	Guru Kelas B	SLTA Pondok Pesantren

6. Keadaan Pendidik Dan Keadaan Anak Didik

a. Keadaan pendidik

Dalam dunia pendidikan, pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam membantu proses perkembangan dan pertumbuhan pada anak, yang mana pada dasarnya guru akan terus memberikan sebuah stimulus untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Selain itu, pendidik juga memiliki tanggung jawab yang tinggi untuk membantu orang tua dalam mencetak generasi penerus yang baik. Di PAUD-QU Ittihadul Ummah terdapat 2 kelompok kelas yang mana setiap kelas diisi oleh dua guru yaitu guru kelas dan guru pendamping.⁶ Guru kelas bertugas untuk mengatur jalannya kegiatan pembelajaran dan menyampaikan informasi atau materi sesuai tema yang akan diajarkan. Sedangkan guru pendamping bertugas untuk membantu guru kelas dalam mengkondisikan peserta didik agar tetap fokus memperhatikan dan mendengarkan guru kelas. Jadi bisa dikatakan bahwa pendidik mempunyai peran banyak dalam membantu terlaksanakannya kegiatan belajar mengajar di setiap lembaga pendidikan.

⁶Hasil Observasi Keadaan Pendidik di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus, dikutip pada tanggal 06 Februari 2022.

b. Keadaan anak didik

Jumlah peserta didik di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus yaitu ada 17 anak karena merupakan lembaga baru jadi jumlah peserta didiknya belum begitu banyak. Ketujuhbelas anak tersebut kemudian dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas KB A berjumlah 9 anak dan Kelas KB B berjumlah 8 anak.

7. Sarana Dan Prasarana Di PAUD-QU Ittihadul Ummah

Sarana prasarana yang ada di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus bisa dikatakan belum terlalu memadai karena memang pada dasarnya masih dalam kategori lembaga baru, jadi masih membutuhkan banyak dana untuk melengkapi sarana prasarana yang ada. Adapun sarana prasarana yang ada di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus adalah sebagai berikut:⁷

Tabel 4.2
Sarana dan prasarana PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus

No	Nama	Jumlah
1	Ruang guru	1
2	Ruang kelas	4
3	Meja	20
4	Papan tulis	2
5	Alat peraga	2
6	Kamar mandi	2
7	Rak sepatu	1
8	Tempat parkir	1

B. Uji validitas dan Uji reliabilitas instrument

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan langkah selanjutnya yang harus dilakukan untuk mengetahui apakah instrument yang sudah dibuat valid atau tidak. Dalam menguji kevalidan instrument yang telah dibuat peneliti menggunakan SPSS 16.0, peneliti mencoba mengujikan kepada 9 sampel di luar responden sebagai salah satu cara untuk menguji butir-butir soal yang telah dibuat oleh peneliti, apakah valid untuk

⁷ Dokumentasi, Sarana Prasarana di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo, dikutip pada tanggal 06 januari 2022

digunakan atau tidak. Adapun hasil uji validitas instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Uji Validitas

No Item Soal	Taraf sig. 5% N = 9	Correct item total correlation	Keterangan	klasifikasi
Soal 1	0.666	0.768	> 0.666	Valid
Soal 2	0.666	0.462	< 0.666	Tidak Valid
Soal 3	0.666	0.647	< 0.666	Tidak Valid
Soal 4	0.666	0.523	< 0.666	Tidak Valid
Soal 5	0.666	0.688	> 0.666	Valid
Soal 6	0.666	0.442	< 0.666	Tidak Valid
Soal 7	0.666	0.185	< 0.666	Tidak Valid
Soal 8	0.666	0.289	< 0.666	Tidak Valid
Soal 9	0.666	0.769	> 0.666	Valid
Soal 10	0.666	0.877	> 0.666	Valid
Soal 11	0.666	0.772	> 0.666	Valid
Soal 12	0.666	0.482	< 0.666	Tidak Valid
Soal 13	0.666	0.772	> 0.666	Valid
Soal 14	0.666	0.242	< 0.666	Tidak Valid
Soal 15	0.666	0.657	< 0.666	Tidak Valid

Berdasarkan dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai setiap item dari skor *Correct Item Total Correlation* apabila dilihat dari nilai r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%

dengan total $N = 9$ diperoleh nilai $r_{\text{tabel}} = 0.666$. sedangkan hasilnya terdapat 6 soal yang valid dan 9 soal tidak valid, jadi bisa disimpulkan bahwa untuk soal yang dinyatakan valid berarti bisa digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas Instrument

Uji reliabilitas instrumen dilakukan setelah uji validitas instrumen, berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan SPSS 16.0 metode *Cronbachs Alpha* yang terdapat pada program SPSS. Adapun pengambilan keputusan yang digunakan yaitu jika nilai pengujian *Cronbachs Alpha* > 0.60 maka instrumen tersebut bisa dikatakan reliabel sedangkan jika nilai pengujian *Cronbachs Alpha* < 0.60 maka instrumen tersebut tidak bisa disebut reliabel. Berdasarkan pengambilan kesimpulan tersebut hasil uji reliabilitas yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbachs Alpha	N of Items
.729	16

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan oleh peneliti, nilai *Cronbachs Alpha* dengan menggunakan SPSS sebesar 0.729, bisa disimpulkan bahwa instrumen penelitian bisa dikatakan reliabel, hal ini dikarenakan nilai *Cronbachs Alpha* pada hasil tersebut > 0.60 jadi instrumen dikatakan reliabel.

C. Analisis Data

1. Hasil Pretest Dan Posttest

Sebelum melakukan analisis data yang lebih lanjut, maka kita harus melakukan uji *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu. Adapun nilai dari *pretest* dan *posttest* yang telah peneliti lakukan bersama dengan guru kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Nilai pretest

No	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Total
1	3	2	3	2	2	2	14
2	3	2	3	2	2	2	14
3	3	2	3	1	2	2	13
4	3	2	3	2	3	2	15
5	3	2	3	2	2	2	14
6	2	1	3	1	2	2	11
7	1	1	3	1	1	2	9
8	1	1	3	2	1	2	10
9	3	2	3	2	2	2	14

Tabel 4.6
Nilai posttest

No	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Total
1	4	3	4	3	3	4	21
2	4	4	4	4	3	4	23
3	4	4	4	3	4	4	23
4	4	4	4	4	4	4	24
5	4	4	4	3	4	4	23
6	4	2	4	3	3	3	19
7	3	2	4	3	3	3	18
8	3	2	4	3	3	3	18
9	4	4	4	4	4	4	24

2. Uji normalitas data

Uji normalitas data merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS 16.0 dengan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf nilai signifikan 0,05. Uji normalitas dilakukan pada nilai dari hasil *pretest* dan *posttest* kecerdasan visual spasial pada anak usia 2-3 tahun. Ketentuan dalam melakukan uji normalitas data yaitu jika seandainya nilai signifikan > 0,05 maka data yang diperoleh berdistribusi normal, dan jika seandainya nilai signifikan < 0,05 maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Adapun hasil dari uji normalitas data

yang dilakukan peneliti dengan menggunakan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	N	Sig.
Hasil	pretest	.291	9	.027
	posttest	.288	9	.030

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel di atas yang mana hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini menunjukkan nilai signifikan 0,027 dan 0,030, yang mana pada ketentuan sebelumnya jika seandainya $> 0,05$ maka berdistribusi normal dan jika $< 0,05$ maka tidak berdistribusi normal, sedangkan pada penelitian ini menunjukkan hasil nilai signifikan 0,027 dan 0,030 yang mana kedua hasil tersebut $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Uji hipotesis dengan paired sample t-test

Langkah selanjutnya yang harus dilakukan setelah uji normalitas data yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test*. Pengujian hipotesis ini guna untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Dalam melakukan uji *Paired Sample T-test* sebuah data dikatakan mengalami sebuah perbedaan apabila nilai signifikannya $< 0,05$ dengan ketentuan jika seandainya nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan jika seandainya nilai signifikannya $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Adapun keterangannya yaitu H_0 adalah tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest*, yang artinya tidak ada pengaruh antara permainan lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif untuk anak usia 2-3 tahun, sedangkan H_a adalah terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest*, yang artinya ada pengaruh antara permainan lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif untuk anak usia 2-3 tahun. Adapun hasil

uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan SPSS 16.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Uji Paired Samples Test
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest	8.77778	.97183	.32394	9.52479	8.03077	27.097	9	.000

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilai tersebut $< 0,05$ maka berdasarkan ketentuan dalam pengambilan kesimpulan menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan konstruktif lego pada anak usia 2-3 tahun di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus.

D. Pembahasan

Permainan konstruktif lego merupakan permainan konstruktif bongkar pasang yang dapat mengasah aspek-aspek perkembangan pada anak yang dihasilkan dalam bentuk sebuah karya secara simbolis berdasarkan imajinasi dan ide yang dikemukakan oleh anak, misalnya membuat menara dari lego, bangunan masjid, mobil-mobilan, dan lainnya. Sedangkan perkembangan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan cara berfikir anak dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak akan bertambah sesuai dengan tahapan usia pada masing-masing anak.

Pada penelitian ini, peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran di KB A dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan belajar yang dilakukan di kelas

tersebu. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, sebelum masuk ke dalam kelas, terlebih dahulu anak dibariskan di depan kelas untuk senam ringan sambil berhitung kemudian dilanjut dengan membaca sholawat, setelah itu anak di persilahkan untuk memasuki ruang kelas masing-masing. Di dalam kelas diisi dengan 3 kegiatan yaitu kegiatan pembuka, inti dan penutup :

1. Kegiatan pembukaan terdiri dari:
 - a. Pembiasaan SOP pembukaan
 - b. Membaca do'a sebelum belajar
 - c. Membaca asmaul husna
 - d. Mulok
 - e. Diskusi materi sebelumnya dan materi yang akan dipelajari.
2. Kegiatan inti terdiri dari :
 - a. Mengaji yanbu'a dan hafalan surat pendek dan do'a di area agama
 - b. Menulis dan membaca di area bahasa
 - c. Bermain lego dengan tema kendaraan di area seni
3. Istirahat dan *Recalling*.
4. Kegiatan penutup terdiri dari :
 - a. Evaluasi kegiatan
 - b. Pemberian apresiasi pada anak
 - c. Memberi tahu kegiatan yang akan dilakukan besok
 - d. membaca do'a sebelum pulang
 - e. SOP penutupan.

Setelah penutupan anak dibariskan untuk membaca sholawat tibbil qulub bersama-sama kemudian salaman dengan gurunya. Proses belajar yang dilakukan sudah cukup baik, hal ini dapat dilihat dari penguasaan guru dalam menguasai materi yang akan disampaikan kepada anak, hanya saja sebagian kegiatan masih menggunakan kegiatan lembar kerja siswa. Setiap kondisi yang ada di dalam ruangan tidak lepas dari pengamatan peneliti mulai dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan.

Kondisi awal anak sebelum dilakukan penelitian menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak sekali kemampuan yang perlu diasah karena memang masih terhitung baru maka sebagai pendidik harus melakukan berbagai upaya agar perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan tahapannya. Untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif pada anak peneliti memilih untuk menggunakan kegiatan permainan konstruktif lego,

kegiatan awal yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak adalah dengan cara observasi terhadap anak pada saat anak melakukan kegiatan. Kegiatan anak yang dilakukan pada saat itu adalah menyusun bentuk dengan pola baik itu ukuran, warna, maupun bentuk yang berbeda-beda, membuat kolase, dan mewarnai. Pada saat menyusun pola, masih banyak anak-anak yang menyusun pola dengan terbalik, kemudian pada saat membuat kolase masih ada beberapa anak yang belum rapi dalam menempel, dan pada saat mewarnai masih ada anak yang belum mengerti dalam membedakan sebuah warna. Kegiatan observasi ini dilakukan supaya mendapat hasil yang lebih baik nantinya.

Di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus tersebut terdapat dua kelas yaitu kelas kelompok bermain A dan kelompok bermain B karena memang masih terhitung sangat baru jadi bisa dikatakan bahwa dua kelas tersebut adalah angkatan pertama yang bersekolah di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus. Meskipun sekolah baru, akan tetapi guru yang mengajar selalu mengupayakan bagaimana caranya agar bisa setara dengan sekolah yang sudah beroperasi lama. Alat permainan edukatif yang ada di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus tersebut belum begitu memadai karena memang masih terhitung sekolah baru dan masih dalam tahapan berkembang. Pada penelitian ini peneliti ingin menggunakan permainan konstruktif lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelas KB A karena memang alat permainan tersebut lumayan memadai jika digunakan, selain itu permainan tersebut juga banyak diminati oleh anak di kelas tersebut.

Model pembelajaran yang digunakan di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus yaitu model area dengan menggunakan media loose part.⁸ Adapun area yang terdapat di sana hanya terdiri dari area agama, area bahasa, dan area seni, jadi untuk setiap harinya ketiga area tersebut dibuka secara bersamaan, anak diberikan kebebasan untuk memilih area yang mana dulu yang akan dilakukan. Area agama biasanya diisi dengan kegiatan mengaji yanbua, hafalan surat, dan hafalan doa-doa sebagai bentuk pembiasaan pada anak. Area bahasa biasanya diisi dengan kegiatan membaca, menulis, bercerita, berdiskusi dan lainnya yang mana dalam kegiatan tersebut tidak lupa

⁸Hasil Observasi Pembelajaran di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus, dikutip pada tanggal 07 Februari 2022

disisipkan dengan kegiatan bermain agar anak tidak merasa jenuh. Sedangkan area seni biasanya diisi dengan kegiatan yang berhubungan tentang pengembangan seni pada anak baik itu membuat kolase, bermain lego, maze, dan lainnya.

Adapun media yang digunakan di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus tersebut yaitu menggunakan media loose part yang mana media bahan ajar loose part merupakan media yang bermaterial lepas yang mana penggunaannya ada berbagai macam ragam, artinya bahan yang digunakan dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Pada dasarnya banyak sekali media *loosepart* yang digunakan di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus tersebut, akan tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya memilih menggunakan permainan konstruktif lego dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, karena dilihat dari banyaknya anak dan permainan tersebut cukup memadai dengan banyaknya anak maka peneliti memilih untuk memanfaatkan permainan tersebut.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan berfikir anak dalam memahami lingkungan yang ada disekitarnya, pada perkembangan inilah anak akan mengeksplor segala sesuatu yang ada dilingkungannya untuk mendapatkan pengetahuan yang belum pernah mereka dapatkan, maka dari itu perlu adanya stimulus-stimulus yang harus dilakukan agar kemampuan anak dapat berkembang sesuai dengan tahapannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan lego untuk membantu dalam menstimulus kemampuan kognitif pada anak, melalui permainan tersebut kita bisa mengenalkan anak tentang macam-macam warna, membuat berbagai bentuk, berhitung, dan lainnya.

Penelitian ini dilakukan di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus, dari penelitian tersebut peneliti memperoleh data dari pelaksanaan tes. Data tes tersebut diperoleh dari kegiatan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada anak kelas KB A dengan rentang usia 2-3 tahun yang berjumlah 9 anak. Data tes tersebut kemudian diolah, dilakukan perhitungan dan dianalisis dengan mencari uji normalitas dan uji hipotesis data. Adapun data hasil *pretest* yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9
Hasil Perhitungan Pretest

Hasil Pretest	Mean	Maximum	Minimum
114	12	15	9

Pada dasarnya sebelum diberikannya sebuah perlakuan, kemampuan anak dalam mengenal warna, bentuk, ukuran masih belum berkembang, hal ini dibuktikan dengan adanya anak belum bisa membedakan ukuran besar kecil dan panjang pendek, belum bisa mengenal warna, dan menyusun sesuai bentuk, serta mendeskripsikan secara sederhana apa yang telah dibuat. Setelah diperoleh hasil *pretest* langkah selanjutnya yaitu pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan konstruktif lego yang bertujuan guna untuk membantu merangsang dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Pemberian perlakuan permainan konstruktif lego diberikan pada saat jam pembelajaran baik setelah pembukaan, ketika kegiatan inti, maupun sebelum penutupan kelas, karena memang di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus tersebut menggunakan model pembelajaran area maka setiap harinya akan selalu dibuka 3 area yang digunakan diantaranya ada area bahasa, agama dan seni. Pemberian perlakuan akan diberikan ketika di area seni. Anak diberi penjelasan terlebih dahulu kegiatan yang akan mereka buat yaitu tema transportasi, kemudian guru memberikan contoh sesuai dengan tema pada hari itu yang bersangkutan dengan transportasi. Pada penelitian ini subtema yang akan dicontohkan oleh guru yaitu caranya membuat kereta dan relnya dan cara memasang lego secara berderet kemudian setelah guru memberikan contoh, anak ditugaskan untuk menirukan apa yang telah dicontohkan oleh guru. Selain itu anak juga diberikan kebebasan untuk membuat alat transportasi sesuai dengan imajinasi pada masing-masing anak dengan menggunakan permainan lego. Selama pemberian perlakuan pada anak, guru juga mengenalkan macam-macam warna, bentuk, ukuran, dan lainnya, anak juga diberikan kebebasan untuk menjelaskan secara sederhana tentang hasil karya yang telah mereka buat.

Ada beberapa tahapan yang akan dilakukan selama pemberian perlakuan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahapan yang pertama anak akan diberikan mainan lego, yang kemudian nanti anak ditugaskan untuk menyusun lego-lego tersebut sehingga menjadi suatu bentuk yang dicontohkan oleh gurunya,

2. Tahapan kedua yaitu anak akan diberikan mainan lego kemudian anak akan menyusun sesuai dengan konsep pola yang diberikan oleh gurunya.
3. Tahapan terakhir yang mana pada tahapan ini merupakan tahapan penentu pada proses penelitian, pada tahapan ini anak akan diberikan kebebasan untuk membuat suatu bentuk yang mana masih berhubungan dengan tema transportasi, kemudian anak disuruh untuk membuat bentuk yang berkaitan dengan tema serta anak juga disuruh mendeskripsikan secara sederhana atas apa yang telah dibuat tersebut sesuai dengan imajinasi pada setiap anak.

Setelah adanya sebuah perlakuan dengan menggunakan permainan konstruktif lego, kemampuan pada anak sedikit demi sedikit sudah mulai berkembang, meskipun masih ada satu dua anak yang membutuhkan bantuan dalam penyelesaiannya yang nantinya secara tidak langsung anak akan dengan sendirinya akan mulai bisa memahami apa yang dimaksudkan oleh gurunya. Setelah adanya hal tersebut anak sudah mulai bisa mendeskripsikan secara sederhana, mengenal dan membedakan warna, menyusun lego sesuai dengan bentuknya, memahami konsep pola, dan bisa membedakan ukuran pada banyaknya bentuk lego yang dimainkan. Hal ini dibuktikan dengan kegiatan tersebut yang mulanya anak sangat kesulitan dalam memasang puzzle dan menyusun ulang bongkar pasang lingkaran membentuk kerucut serta anak juga kesulitan dalam menyusun lego secara berderet, setelah adanya pemberian perlakuan anak sudah bisa melakukan kegiatan diantaranya:

1. Anak sudah mulai bisa menyusun puzzle kembali sesuai bentuk dan gambar
2. Anak dapat menyusun ulang mainan bongkar pasang lingkaran secara mengerucut.
3. Anak sudah mulai memahami konsep pola serta
4. Anak sudah mulai dapat membuat deskripsian secara sederhana tentang apa yang dibuat.

Selain itu, hal ini dibuktikan pada hasil *posttest* yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

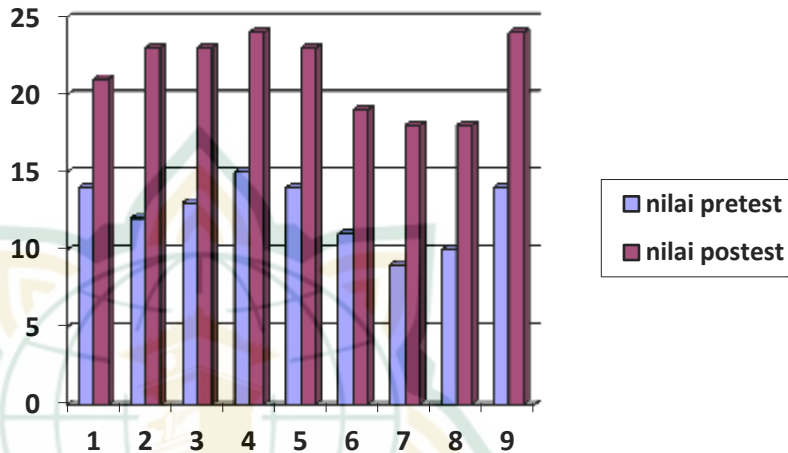
Tabel 4.10
Hasil Perhitungan Posttest

Hasil Posttest	Mean	Maximum	Minimum
193	21	24	18

Di bawah merupakan bagan peningkatan dari hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11

Diagram Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial



Perkembangan kemampuan kognitif pada anak dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menggunakan berbagai macam peralatan seni untuk membuat sesuatu sesuai dengan imajinasi dan kreativitas yang ada pada masing-masing anak, anak sudah mulai mengenal beberapa bentuk, warna, anak bisa menyelesaikan masalah ketika bermain dan juga bisa mendeskripsikan secara sederhana tentang sesuatu yang telah dibuat ketika ditanya oleh gurunya. Hal ini juga dapat dilihat berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian dianalisis dengan menggunakan *Uji paired sample T-test* yang mana menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya nilai tersebut $< 0,05$ maka berdasarkan ketentuan dalam pengambilan kesimpulan menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest*.

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi sebagai data pendukung pada penelitian ini. Hasil observasi tahapan pertama yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak yang mendapat kriteria skor nilai 4 masih sangat rendah, yang artinya hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada anak masih belum berkembang secara maksimal. Kegiatan tahapan pertama ini dijadikan acuan bagi

peneliti untuk melakukan tahapan yang kedua guna dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti diantaranya sebagai berikut :

1. menentukan tema pembelajaran
2. menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH),
3. mempersiapkan instrumen penelitian
4. menyiapkan media yang digunakan
5. menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto

Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali tahapan, adapun tema pembelajaran yang digunakan pada saat penelitian disesuaikan dengan tema yang sudah ada di PAUD-Qu Ittihadul Ummah Jekulo Kudus, adapun tema yang digunakan adalah transportasi dengan sub tema transportasi darat. Pada Pertemuan Pertama anak-anak membuat bentuk kereta api. Pertemuan Kedua anak-anak membuat bentuk rel kereta api, dan pada Pertemuan Ketiga anak-anak membuat bentuk transportasi darat berdasarkan imajinasi dan kreativitas pada anak. Setelah menentukan tema pembelajaran, peneliti dan guru kelas menyusun RPPH yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran nantinya. RPPH yang digunakan disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 2-3 tahun. Adapun contoh bentuk RPPH yang digunakan dalam penelitian ini terdapat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 4.1
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian



Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang berupa check list. Lembar observasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian untuk

mengetahui perkembangan kemampuan kognitif dengan menggunakan permainan konstruktif. Guru dan peneliti juga mempersiapkan media yang akan digunakan sebelum melakukan kegiatan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan pendokumentasian berupa foto kegiatan anak saat melakukan permainan konstruktif. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:⁹

1. Kegiatan Pra Pembuka

Pukul 07.30 anak-anak masuk dan berbaris di halaman kelas kemudian *ice breaking*, jalan ditempat sambil berhitung menggunakan 3 bahasa dan dilanjutkan membaca sholawat setelah itu masuk kelas.

2. Kegiatan Pembuka

Memasuki kegiatan awal, guru mengucapkan salam kepada anak-anak dan mengajak anak-anak berdoa, membaca asma'ul husna, mengulas surah-surah pendek, do'a keseharian, dan hadits-hadist dasar. Setelah selesai berdoa kemudian guru mengajak anak untuk menggerakkan tangan, kepala, dan kaki untuk melatih motorik kasar anak dilanjutkan dengan bernyanyi tanda siap mengikuti pembelajaran pada hari itu. Anak ditanya tentang tanggal, bulan, serta tahun pada hari tersebut dan guru menuliskannya pada papan tulis dipojok kanan atas. Selanjutnya guru mengajak anak untuk menyebutkan 25 nama-nama rasul.

3. Kegiatan Inti

Selama penelitian ada 3 kegiatan inti pada setiap tahapan sesuai dengan berdasarkan model pembelajaran area yang ada di PAUD-Qu Ittihdul Ummah Jekulo Kudus, diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Tahapan pertama

Sebelum mengajak anak untuk membuat kereta api dari lego, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu Ada 3 jenis kegiatan yaitu mengaji yanbu'a dan setoran hafalan di area agama, diskusi tentang transportasi darat dengan menggunakan media gambar di area bahasa, dan membuat bentuk kereta api dengan menggunakan lego kemudian anak mendeskripsikan secara sederhana di area seni. Jika anak sudah selesai pada kegiatan satu kemudian

⁹Hasil Observasi Pembelajaran di PAUD-QU Ittihadul Ummah Jekulo Kudus, dikutip pada tanggal 7-10 Februari 2022

dilanjutkan menyelesaikan kegiatan yang kedua dan ketiga sampai semua kegiatan diselesaikan oleh anak-anak. Ketika membentuk kereta api, anak-anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, kemudian anak akan mengulangi seperti yang dicontohkan oleh guru.

b) Tahapan kedua

Sebelum mengajak anak untuk membuat permainan dari lego, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu Ada 3 jenis kegiatan yaitu mengaji yanbu'a dan setoran hafalan di area agama, mengenalkan warna dengan menyusun lego sesuai dengan gambar di area bahasa, dan membuat bentuk rel kereta api dengan menggunakan lego kemudian anak mendeskripsikan secara sederhana di area seni. Jika anak sudah selesai pada kegiatan satu kemudian dilanjutkan menyelesaikan kegiatan yang kedua dan ketiga sampai semua kegiatan diselesaikan oleh anak-anak. Ketika membentuk rel kereta api, anak-anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, kemudian anak akan mengulangi seperti yang dicontohkan oleh guru.

c) Tahapan ketiga

Sebelum mengajak anak untuk membuat alat transportasi dari lego, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu Ada 3 jenis kegiatan yaitu mengaji yanbu'a dan setoran hafalan di area agama, mengenalkan angka pada anak dengan menghitung banyaknya lego di area bahasa, dan membuat bentuk transportasi darat sesuai dengan imajinasi anak dengan menggunakan lego kemudian anak mendeskripsikan secara sederhana di area seni. Jika anak sudah selesai pada kegiatan satu kemudian dilanjutkan menyelesaikan kegiatan yang kedua dan ketiga sampai semua kegiatan diselesaikan oleh anak-anak. Ketika membuat transportasi darat sesuai dengan imajinasi, anak-anak membuat berbagai macam bentuk transportasi kemudian mendeskripsikan secara sederhana ketika ditanya oleh gurunya.

Dalam kegiatan ini, guru tidak hanya terfokus dengan kegiatan tersebut, beberapa hal lain juga disisipkan oleh guru seiring anak menyusun lego seperti pengenalan warna, bentuk, ukuran, cara pemasangannya agar bisa pas itu seperti apa, hal ini dilakukan agar bahasa anak juga

dapat berkembang secara bersamaan dan secara tidaklangsung akan memicu anak untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan ketika bermain. Selama kegiatan anak merasa sangat senang dan antusias karena memang pada dasarnya permainan lego adalah permainan yang sangat digemari oleh anak-anak jadi sangat memudahkan untuk guru dalam memberikan informasi agar anak dapat lebih mudah dalam memahami.

4. Istirahat

Sebelum makan anak-anak terlebih dahulu mencuci tangannya masing-masing kemudian duduk melingkar membaca do'a sebelum makan dan minum bersama-sama, makan jajan, dan berdoa sesudah makan dan minum.

5. Kegiatan penutup

Guru menjelaskan kepada anak-anak tentang macam-macam transportasi darat, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi kegiatan yang sudah dilakukan dan memberikan apresiasi pada anak serta pemberian informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari, dilanjutkan dengan SOP penutupan.

Adapun peningkatan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 4.12
Hasil Observasi

No	Nama	Tahapan 1	Tahapan 2	Tahapan 3
1	Mia	20	32	49
2	Revan	24	30	42
3	Labeeba	23	32	49
4	Falyn	24	36	54
5	Caesar	20	30	39
6	Farel	22	34	52
7	Difa	26	39	55
8	Suya	25	36	53
9	Lintang	20	31	46

Berdasarkan hasil di atas, pengamatan yang dilakukan pada tahapan pertama sampai terakhir menunjukkan bahwa pada saat observasi semua kegiatan berjalan dengan lancar dan anak-anak sangat antusias saat mengikuti proses pembelajaran. Adapun pemaparannya adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan yang dilakukan pada tahapan pertama menggunakan lembar check list menyatakan bahwa kecerdasan visual spasial pada anak KB A di PAUD-Qu Ittihadul Ummah masih sangat rendah, hal ini terlihat dengan perolehan indikator yang didapat oleh anak. Kebanyakan anak masih belum mampu mencoba pengalaman baru saat membuat bentuk, anak masih malu-malu saat bercerita tentang bentuk yang dibuatnya, dan anak belum mampu memahami konsep pola.
2. Pada tahapan Kedua, pencapaian indikator pada anak sudah mulai terdapat peningkatan walaupun hanya bertambah beberapa anak dan anak yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi masih mendominasi dengan anak-anak.
3. Pada tahapan Ketiga, anak diberikan kebebasan dalam berimajinasi akan tetapi masih dalam lingkup tema transportasi agar anak dapat mengekspresikan ide-idenya bersama teman yang lain. Pada pertemuan ketiga terlihat mulai ada perbedaan dalam kemampuan kognitif pada anak melalui permainan konstruktif lego, hal ini bisa dilihat pada lembar observasi yang sudah terlampirkan pada lampiran. Di akhir kegiatan pembelajaran, guru menanyakan kepada anak-anak apakah anak-anak senang melakukan permainan konstruktif atau tidak, dan anak-anak mengatakan senang melakukan permainan konstruktif.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan konstruktif lego dapat mempengaruhi dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 2-3 tahun. Selain itu, anak juga menikmati permainan tersebut dan merasa senang, hal ini ditunjukkan anak seperti :

1. Anak sangat antusias dengan kegiatan
2. Anak ikut berpartisipasi dalam menyiapkan dan membereskan mainan
3. Anak bersemangat untuk menceritakan apa yang dibuat

Pada dasarnya dunia anak adalah bermain, jadi ketika anak merasa senang segala sesuatu yang telah diajarkan oleh gurunya akan dengan sangat mudah diterima oleh anak. Dalam kegiatan permainan ini anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan menuangkan imajinasi atau ide yang ada pada anak untuk direalisasikan dalam sebuah hasil karya. Selain dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, permainan ini

juga dapat meningkatkan koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus, dan juga dapat mengembangkan anak dalam memecahkan suatu masalah serta dapat mengasah aspek-aspek yang lainnya.

