

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, bahwa “Pendidikan dapat dipahami sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran.” Hartati (2005), mengatakan tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan lingkungan belajar di mana anak dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka. Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pertama pendidikan yang diajarkan oleh pendidik.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk pendidikan yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Ini adalah upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga enam tahun, melalui stimulasi pendidikan yang bertujuan membantu pertumbuhan fisik dan mental anak, sehingga mereka siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, dalam firman Allah Q.S. An-Nahl ayat 78 menyatakan :

تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ وَالْأَفِيدَةُ وَالْأَبْصَارَ السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا أُمَهُتِكُمْ بَطُونَ مِنْ أَرْجَائِكُمْ وَاللَّهُ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan hati, agar kamu bersyukur (An-Nahl:78).”

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa pendidikan itu bermula dari usia dini, yaitu pada saat Allah mengeluarkan kita dari perut ibu. Artinya bahwa ketika kita dilahirkan dari rahim ibu kita diberi tiga potensi yang dapat dikembangkan, yaitu: pendengaran, penglihatan, dan hati. Ketika manusia dilahirkan dia belum mengetahui apapun dan menurut peneliti masa yang sangat krusial dan periode yang paling penting dalam fase kehidupan manusia berikutnya adalah ketika manusia berumur nol sampai enam tahun.

Usia ini sering disebut “usia emas” (*golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk mengembangkan kualitas manusia. Periode ini hanya berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu nol sampai enam tahun.

Anak usia dini adalah individu yang sedang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, sering kali disebut sebagai lompatan perkembangan. Pada tahap ini, anak masih berada dalam masa bermain, di mana mereka mulai menjelajahi dunia yang lebih luas di luar lingkungan keluarga. Rentang usia ini sangat penting dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Keith Osborn, Burton L. White, dan Benyamin S. Bloom (2010) menunjukkan bahwa perkembangan intelektual anak berlangsung dengan sangat cepat pada tahun-tahun awal kehidupannya. Sekitar 50% dari variasi kecerdasan orang dewasa sudah terbentuk ketika anak berusia empat tahun, diikuti dengan peningkatan 30% pada usia delapan tahun, dan 20% sisanya terjadi pada masa remaja. Oleh karena itu, periode emas ini menjadi kunci dalam pembentukan kecerdasan otak anak. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan intelektual seseorang yang telah dewasa sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diterima selama masa kanak-kanak.

Menurut Gleitman dalam Muhibbin Syah (1987), bayi yang baru lahir membawa dua dasar perkembangan kehidupannya di dunia, yaitu (1) kapasitas motorik (jasmani) dan (2) kapasitas pancaindera (sensori). Semua kapasitas yang dimiliki anak sejak lahir, baik yang bersifat jasmani maupun sensori, merupakan modal dasar yang akan sangat berguna bagi perkembangan mereka selanjutnya.

Dalam Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022, terdapat enam aspek perkembangan yang dapat dikembangkan secara tidak langsung oleh anak-anak, yaitu aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan nilai Pancasila. Aspek kognitif, yang merupakan bagian dari kecerdasan, sangat penting bagi pertumbuhan anak.

Menurut Ahmad Susanto (2011), kognitif adalah proses berpikir yang memungkinkan seseorang untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu kejadian. Proses kognitif yang berkaitan dengan kecerdasan (intelegensi) dapat terlihat pada individu yang memiliki beragam minat, terutama ketika minat tersebut diekspresikan melalui pemaparan konsep dan pembelajaran.

Kemampuan untuk mengembangkan keterampilan intelektual yang mengikuti fase-fasenya dikenal sebagai kecerdasan kognitif. Kemampuan kognitif anak mencakup kemampuan berpikir dan memperluas pengetahuan. Dari kemampuan berpikir ini, dapat disimpulkan bahwa anak-anak mampu mempelajari berbagai informasi melalui pengamatan terhadap orang lain, diri mereka sendiri, hewan, tumbuhan, dan objek di sekitar mereka (Khadijah, 2016).

Harun Rasyid dan rekan-rekan (2009) menyatakan bahwa anak usia dini tertarik pada warna yang terdapat pada berbagai benda, tulisan, dan gambar yang mereka lihat. Ketertarikan ini memungkinkan anak untuk mulai belajar mengamati dan mengenali perbedaan serta persamaan dalam berbagai bentuk, ukuran, gambar, warna, huruf, dan angka. Selain itu, anak usia dini juga sudah memiliki kemampuan untuk memilah dan memilih berbagai bentuk, ukuran, dan warna, sehingga informasi yang diperoleh melalui penglihatan dapat membantu mereka membedakan latar belakang objek.

Dalam buku Khadijah, Piaget (2016) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif berlangsung secara bertahap, masing-masing terkait dengan kepribadian unik seseorang dan terdiri dari berbagai peristiwa khusus, yaitu tahap sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Untuk anak kelompok B yang berusia lima sampai enam tahun, saat ini mereka berada dalam tahap pra-operasional, di mana perkembangan aspek kognitif dalam konteks berpikir simbolik dapat dilakukan melalui kegiatan seperti mengenalkan benda-benda di sekitar mereka dan menyebutkan berbagai warna.

Warna adalah tampilan fisik yang terlihat oleh mata dan berfungsi untuk membedakan benda mati maupun benda hidup. Salah satu kemampuan penting dalam perkembangan anak usia dini adalah mengenal warna. Kemampuan ini sangat krusial bagi perkembangan otak anak, karena mengenal warna dapat merangsang indera penglihatan dan meningkatkan kepekaan terhadap penglihatan, terutama ketika warna pada benda terkena sinar matahari, baik secara langsung maupun tidak langsung (Sari, 2021).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), terdapat permasalahan di kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi, Kabupaten Bandung, di mana 30 anak mengalami perkembangan kognitif yang kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang masih konvensional, seperti menggunakan permainan cat air, yang membuat anak merasa bosan dan kesulitan dalam mengenal warna lainnya

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di RA Ash Shiddiq, saat melakukan pembelajaran masih menggunakan media yang kurang tepat dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Oleh karena itu terdapat hambatan-hambatan pada anak yaitu (1) adanya keraguan pada anak dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru seperti warna pada benda, (2) dalam menyebutkan warna masih terdapat kekeliruan dari anak cara penyebutan. Misalnya cara penyebutan bentuk warnanya yaitu membedakan warna muda atau warna tua, mencampur warna.

Oleh karena itu, penulis mengusulkan pembelajaran baru dengan menggunakan media game Marbel Pelajaran TK dan PAUD. Dengan menggunakan media game ini diasumsikan dapat memperbaiki kemampuan anak dalam mengenal warna dan dapat membuat suasana pembelajaran baru bagi anak. Game bukan istilah asing yang sering kita sebut dengan media digital, media ini bagian dari media pembelajaran kekinian yang bisa menjadi sebuah inovasi yang menarik aktivitas anak.

Permainan dapat memberikan berbagai keterampilan yang bermanfaat bagi anak usia dini. Penggunaan permainan menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung interaksi sosial yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

Pertama, anak-anak memerlukan stimulasi untuk mengembangkan aspek kognitif mereka. Melalui interaksi, seperti menyentuh layar perangkat atau menekan tombol tertentu, anak-anak dapat belajar keterampilan seperti memahami aturan sederhana, membuat pilihan, dan mengambil keputusan. Dengan menggunakan permainan, kemampuan imajinasi anak dapat meningkat, serta pengalaman mereka bertambah. Selain itu, permainan juga membantu anak dalam menciptakan solusi, membangun pengetahuan, dan memahami budaya permainan digital yang sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka. (Mertika dan Mariana, 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka sangat penting sebuah media yang berkaitan dengan kemampuan mengenal warna untuk menstimulasi anak, karena dengan menggunakan media dapat menarik perhatian anak serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, sehingga mempermudah anak dalam belajar. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan mengenal warna menggunakan media game Marbel Pelajaran TK dan PAUD dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Game Marbel Pelajaran TK dan PAUD dalam Menstimulasi Pengenalan Warna Anak Usia Dini di Kelompok B RA Ash Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mengenal warna anak kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung menggunakan media Game Marbel Pelajaran TK dan PAUD?

2. Bagaimana kemampuan mengenal warna anak kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung menggunakan media cat air?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan mengenal warna anak kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung menggunakan media Game Marbel Pelajaran TK dan PAUD dan yang menggunakan media cat air?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini di arahkan untuk mengetahui:

1. Kemampuan mengenal warna anak kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung dengan menggunakan media Game Marbel Pelajaran TK dan PAUD.
2. Kemampuan mengenal warna anak kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung dengan menggunakan media cat air.
3. Perbedaan kemampuan mengenal warna anak kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung dengan menggunakan media Game Marbel Pelajaran TK dan PAUD dan yang menggunakan media cat air.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, penulis mengharapkan manfaat secara teoretis dan praktis yang mana manfaat praktis dijabarkan kembali menjadi manfaat untuk orang tua, anak, guru, sekolah, dan penulis.

a. Secara Teoretis

Penulis berharap mampu mengetahui media Game Marbel Pelajaran TK dan PAUD dalam pengenalan warna.

b. Secara Praktis

- a. Bagi Anak, anak diharapkan mampu mengatasi permasalahan pengenalan warna di dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi Guru, guru diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang media Game Marbel Pelajaran TK dan PAUD atau media digital.
- c. Bagi Sekolah, sekolah diharapkan secara tidak langsung akan membantu memperlancar proses belajar mengajar
- d. Bagi Penulis, penulis diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan dapat memberi pengalaman baru kepada anak.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Warmansyah (2023), dalam perkembangan kognitif anak berusia 5-6 tahun, ada beberapa elemen penting yang harus diperhatikan. Pertama, kemampuan belajar dan memecahkan masalah, di mana anak dapat menangani masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan sosial diterima, serta mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam konteks baru. Kedua, berpikir simbolis, yang mencakup kemampuan anak untuk mengenali, menyebutkan, dan menggambarkan berbagai objek serta imajinasinya dalam bentuk gambar. Ketiga, berpikir logis, di mana anak dapat mengklasifikasikan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (tiga variasi), mengenali pola, mengurutkan benda, serta memahami hubungan sebab dan akibat.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Agustina (2016) bahwa Kemampuan mengenal warna adalah kemampuan anak untuk mengidentifikasi warna melalui cara menunjukkan, menyebutkan, dan mengelompokkan warna. Mengenalkan warna kepada anak sangat penting karena dapat membantu membentuk struktur kognitif mereka. Dalam proses pembelajaran, anak akan mendapatkan lebih banyak informasi, sehingga pengetahuan dan pemahaman mereka akan menjadi lebih

mendalam. Dengan demikian, anak dapat mengenali warna berdasarkan pengalaman belajar yang mereka miliki.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) Nomor 5 Tahun 2022, terdapat beberapa indikator perkembangan kemampuan dalam mengenal warna pada anak usia dini yang perlu dicapai oleh anak usia 5-6. Sebagaimana sesuai dengan STPPA pada aspek perkembangan kognitif dalam berpikir logis untuk membedakan ciptaan Allah SWT dan hasil karya manusia. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dua indikator aspek perkembangan kognitif dalam berpikir logis, yaitu: (1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna. (2) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: mencampur warna). Menurut Ani dan Mas'udah (2016), dalam memperkenalkan warna pada anak usia dini hendaknya warna primer dahulu yaitu merah, kuning, biru atau dikenalkan secara bertahap sampai ke warna sekunder atau pencampuran warna lainnya.

Materi pembelajaran yang disampaikan kepada anak sebaiknya diterapkan secara saintifik, berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini. Selain itu, dalam metode pembelajaran, pendekatan, model pembelajaran, dan media yang digunakan, perlu mempertimbangkan norma dan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan anak usia dini. Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak.

Hal ini bertujuan untuk mendorong tercapainya proses kegiatan yang distimulasi oleh guru. Penggunaan media teknologi dapat memberikan dampak positif; dengan kata lain, pemanfaatan multimedia sebagai sarana pembelajaran dan alat bagi guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat yang membantu menyampaikan informasi terkait pembelajaran, dengan tujuan agar hasil pembelajaran dapat tercapai. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah game edukasi. Menurut Tedjasaputra (2020), game adalah permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, yang terdiri dari berbagai komponen seperti suara, grafik, video, dan animasi. Sementara itu, Vitaningsih (2016) menyatakan bahwa game, atau yang juga dikenal sebagai media digital, adalah alat yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak.

Di masa sekarang, media digital menjadi alat permainan yang efektif bagi anak-anak, karena anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap teknologi dan berbagai alat permainan lainnya. Oleh karena itu, penting untuk memiliki media yang dapat membantu anak-anak mengenal warna, yang pada gilirannya dapat merangsang perkembangan mereka. Penggunaan media ini dapat menarik perhatian anak-anak dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga memudahkan mereka dalam mengenal warna.

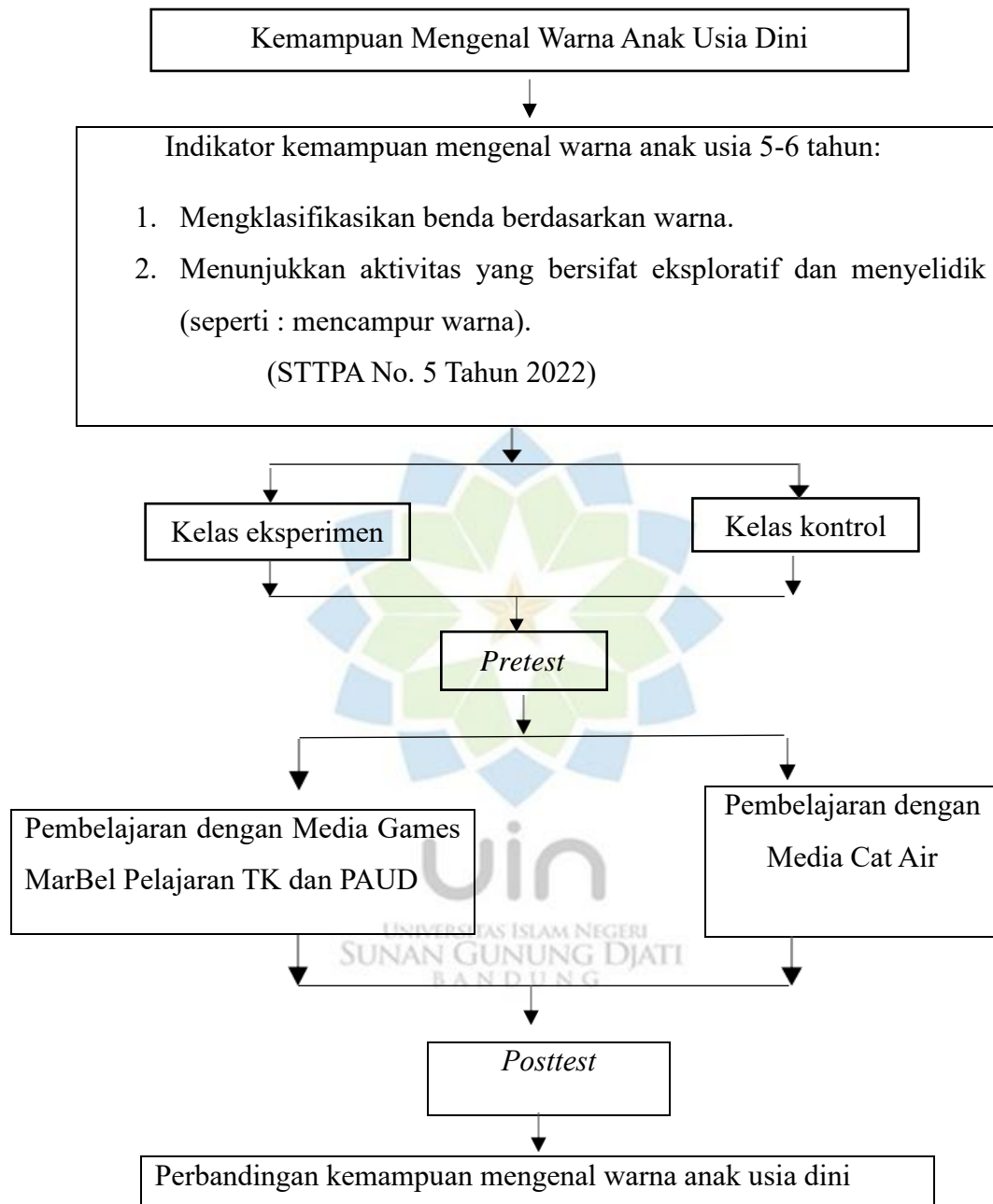
Oleh karena itu, dengan adanya media game bertujuan untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar anak usia dini. Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran di RA Ash Shiddiq kemampuan mengenal warna masih kurang, maka penulis mengambil tindakan untuk menggunakan media game edukasi dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan mengenal warna anak, sehingga proses pembelajaran anak terasa menyenangkan dan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Indikator kemampuan mengenal gambar bentuk dan warna pada anak usia 5-6 tahun menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPPA) No. 5 tahun 2022:

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna.
2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti : mencampur warna).

Dengan demikian, berdasarkan kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_a : Penggunaan media Game MarBel Pelajaran TK dan PAUD berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna anak usia dini pada anak Kelompok B di RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung.

H₀ : Penggunaan media Game MarBel Pelajaran TK dan PAUD tidak berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna anak usia dini pada anak Kelompok B di RA Ash Shiddiq Cileunyi Kabupaten Bandung.

Pembuktian hipotesis dengan t table pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujian berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

- Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
- Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Game MarBel Pelajaran TK dan PAUD dalam Menstimulasi Pengenalan Warna Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B RA Ash Shiddiq Cileunyi, Kabupaten Bandung)” antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wibisono Sukmo Wardhono (2020) dari Universitas Brawijaya dengan judul “Pengaruh Pengembangan Game Edukasi Mobile Untuk Membantu Pembelajaran Anak dalam Membaca, Menulis, dan Berhitung” dengan hasil bahwa media pembelajaran AR terhadap kemampuan motorik halus anak di usia 4-5

tahun di TK Aisyiyah 23 Malang Hasil menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran AR dapat meningkatkan membaca, menulis dan berhitung bagi anak, di lihat dari siklus I terdapat sebanyak 2 orang anak didik dengan kriteria belum berkembang (BB) dengan persentasi 16,7% terdapat 7 orang anak didik dengan kriteria mulai berkembang (MB) dengan persentasi 58,3% dan terdapat 3 orang didik dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentasi 25%. Dan pada siklus II terdapat sebanyak 4 orang anak didik dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentasi 33,3% dan terdapat sebanyak 8 orang anak didik dengankriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan presentasi 66,7%. Terdapat perbedaan dan persamaan antara peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dilakukan. Persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan media game untuk anak usia dini. Adapun perbedaannya yaitu jenis penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan Tindakan kelas sedangkan penelitian ini adalah Quasi eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Rohmatin Nur (2020) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengaruh Buku Interaktif ARBO Berbasis Augmented Reality dalam menstimulasi kemampuan mengenal bentuk dan warna pengukuran data kuantitatif hasil validasi penilaian dari ahli media sebesar 95% sedangkan dari ahli materi mendapat nilai sebesar 81% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil efektivitas dari 23 anak mendapat nilai dengan Asymp. Sig sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh buku interaktif ARBO berbasis Augmented Reality dalam menstimulasi kemampuan mengenal bentuk dan warna anak usia dini. Terdapat perbedaan dan persamaan antara peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dilakukan. Persamaan yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan media digital terhadap kemampuan pengenalan warna anak usia dini. Perbedaannya yaitu jenis penelitian yang

digunakan penelitian menggunakan metode korelasi sedangkan penelitian yang saya akan lakukan jenis penelitian quasi eksperimen.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Johan Dharmawan (2019) dari Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya dengan judul “Pengaruh penggunaan teknologi Augmented Reality Live Texturing Pada Pembelajaran Mewarnai Anak Usia Dini di PAUD Holistik Integratif EL-FATH SUMENEP” Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran menggunakan Augmented Reality Live Texturing bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap minat dan motivasi anak usia dini pada kegiatan Mewarnai khususnya tingkat Kelompok Bermain. Dari hasil survey uji kelayakan terhadap guru bahwa Augmented Reality Live Texturing masih dapat dikatakan layak untuk pembelajaran mewarnai. Kegiatan mewarnai pada Tingkat Pendidikan anak usia dini merupakan pembelajaran untuk melatih kreatifitas. Hasil perhitungan uji Anova satu arah diketahui bahwa $F_{hitung} = 0,021 < F_{tabel} = 4,130$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak pada pertemuan 1. Pada tabel 13 diketahui bahwa $F_{hitung} = 0,486 < F_{tabel} = 4,149$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak pada pertemuan 2. Pada tabel 15 diketahui bahwa $F_{hitung} = 0,048 < F_{tabel} = 4,171$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak pada pertemuan 3. diketahui bahwa $F_{hitung} = 0,005 < F_{tabel} = 4,130$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak pada pertemuan 4. Sehingga dapat disimpulkan pengarahannya pembelajaran mewarnai dengan menggunakan Augmented Reality Live Texturing tidak berpengaruh terhadap minat peserta didik. Persamaan yaitu sama-sama melibatkan peserta didik dan membahas tentang media pembelajaran game anak usia dini, sama-sama menggunakan metode quasi eksperimen. Perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya membahas kemampuan

perkembangan motoric halus pada anak sedangkan yang peneliti membahas kemampuan perkembangan kognitif pada anak.

4. Penelitian skripsi yang dilakukan pada Isyfi Nur Silviani (2022) dari Universitas Islam Negeri Bandung yang berjudul “Pengaruh penggunaan media Busy Book terhadap kemampuan berhitung anak usia dini pada kelompok B RA At-Taqwa Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung” Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain non equivalent control group design. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B RA At-Taqwa Cicalengka Bandung sebanyak 12 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis komparasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung dengan menggunakan media busy book diperoleh nilai rata-rata pretest 69,5 dengan kategori cukup dan hasil posttest diperoleh nilai rata-rata sebesar 83,5 dengan kategori sangat baik. Sedangkan kemampuan berhitung dengan penggunaan media kartu angka diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 65,5 dengan kategori cukup dan hasil posttest diperoleh nilai rata-rata 70,33 dengan kategori baik. Kemampuan berhitung anak antara menggunakan media busy book dengan media kartu angka menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan melalui uji t yang menunjukkan $t_{hitung} = 3,56 > t_{tabel} = 2,228$ pada taraf signifikansi 5%. Terdapat perbedaan dan persamaan antara peneliti terdahulu dengan peneliti sekarang. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode kuasi eksperimen. Perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya membahas kemampuan perkembangan motoric halus pada anak sedangkan yang peneliti membahas kemampuan perkembangan kognitif pada anak.