

## ABSTRAK

**Salma Nabila Alzahra (1202100061):** Pengaruh *Game Online Lucas & Friend* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (Kuasi Eksperimen di Kelompok B RA Dar Al-Fikri Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung).

Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan yang terjadi berkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia dini dalam lingkup perkembangan berfikir logis, terutama pada lambang bilangan kesalahan anak pada penjumlahan gambar dengan bilangan, hal ini terlihat anak yang belum mampu mengenal warna, bentuk, dan ukuran. Hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya media yang digunakan sehingga pada saat pembelajaran terasa membosankan dan monoton, dengan permasalahan ini maka penelitian digunakan untuk mengetahui pengaruh media *game online lucas & friend* terhadap kemampuan kognitif anak usia dini.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk melihat : 1) kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran *game online lucas & friend* ; 2) kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran LKA (Lembar Kerja Anak), dan 3) Pengaruh kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media *game online lucas & friend* dan media LKA (Lembar Kerja Anak).

Media *game online lucas & friend* merupakan *game* edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pencapaian berfikir logis, *game* ini berisikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam sebuah permainan yang di lengkapi dengan audio dan visual, kegiatan *game* ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tapi mampu meningkatkan kemampuan motorik karena dilakukan dengan tangan, kelebihan dari *game* ini mampu meningkatkan pembelajaran pada anak, semangat dan kreatifitas pada anak, dan mampu membangun suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, selain itu juga membantu proses pengenalan bilangan, warna, bentuk dan yang lainnya dengan mudah.

Metode pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* melalui pola *pretest*, *treatment* yang berbeda dan *posttest* terhadap dua kelompok untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam berfikir logis, Kelas B1 dengan jumlah 16 anak (Kelas Eksperimen), dan B2 dengan jumlah anak 16 (Kelas Kontrol)

Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dengan penggunaan media *game online lucas & friend* diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 53 dengan interpretasi BB (Belum Berkembang) dan hasil *posttest* dengan nilai rata-rata 70 dengan interpretasi BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Sedangkan kemampuan kognitif kelas kontrol dengan penggunaan media LKA (Lembar Kerja Anak) diperoleh nilai rata-rata *pretest* 51 dengan interpretasi BB (Belum Berkembang), dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol yaitu 63 dengan interpretasi MB (Mulai Berkembang). Dengan ini kemampuan kognitif anak usia dini di RA Dar Al-Fikri memperoleh hasil yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, hal ini dibuktikan melalui uji t yang menunjukkan harga  $t_{hitung} 1,914 > t_{tabel} = 1,697$  pada taraf signifikan 5% dengan demikian hipotesis  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.