

ABSTRAK

Azkia Nurazizah (1222100009): *Hubungan Antara Aktivitas Permainan Tetris dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (Penelitian di Kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung).*

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelompok B RA Al-Muhajirin Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung, kegiatan pembelajaran telah memanfaatkan media permainan tetris untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar anak terlihat antusias dan aktif mengikuti permainan. Namun, masih ditemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam menggunakan kemampuan berpikirnya selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, kemampuan kognitif anak masih perlu mendapat perhatian melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung dan kesempatan kepada anak untuk aktif dalam proses belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) aktivitas permainan tetris di kelompok B RA Al-Muhajirin; (2) kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok B RA Al-Muhajirin; dan (3) hubungan antara aktivitas permainan tetris dengan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok B RA Al-Muhajirin.

Penelitian ini mengacu pada teori belajar Jerome Bruner yang memandang proses belajar berlangsung secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan serta pengalaman yang diperolehnya, dalam permainan tetris melibatkan kemampuan manipulatif, kemampuan visual, penyusunan strategi, serta koordinasi mata dan tangan. Sementara itu, kemampuan kognitif anak usia dini mengacu pada konsep kemampuan kognitif Ahmad Susanto yang diperkuat teori Taksonomi Bloom dalam menjelaskan proses kognitif dan dioperasionalkan melalui kemampuan berpikir logis, berpikir simbolik, memecahkan masalah, dan berkonsentrasi, sehingga aktivitas bermain tetris dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan kemampuan berpikirnya.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Responden penelitian berjumlah 22 anak di kelompok B RA Al-Muhajirin, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling (sampling jenuh), sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji linearitas, korelasi Product Moment, dan uji hipotesis.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas permainan tetris memperoleh nilai rata-rata sebesar 77, yang berada pada interval 70-79 dengan kategori baik. Sementara itu, kemampuan kognitif anak usia dini memperoleh nilai rata-rata sebesar 77, yang berada pada interval 70-79 dengan kategori baik. Hubungan antara aktivitas permainan tetris dengan kemampuan kognitif anak usia dini dianalisis menggunakan rumus korelasi product moment dan diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,97, yang berada pada interval 0,800-1,000 dengan kategori sangat kuat. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 18,08 > t_{tabel} = 2,086$ pada taraf signifikansi 5% dengan db = 20, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.