

## ABSTRAK

**Siti Farida:** *Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi yaitu terdapat beberapa anak di RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung yang kemampuan dalam berhitung dan mengenal konsep angka yang belum berkembang dengan baik, hal ini ditandai dengan adanya anak yang belum bisa menyebutkan lambang bilangan, menghitung jumlah benda dan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan. Dengan adanya hal tersebut maka dilakukan penelitian untuk mencari pengaruh dari permainan treasure hunt terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan juga menganalisis: 1) kemampuan kognitif anak melalui permainan *treasure hunt* di RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung, 2) kemampuan kognitif anak melalui permainan stick angka di RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung, dan 3) perbandingan kemampuan kognitif anak melalui permainan *treasure hunt* dan permainan stick angka di RA Persis 180 Miftahul Jannah Bandung.

Kemampuan berhitung pada anak usia dini dapat dilakukan dengan beberapa faktor, salah satunya melalui permainan. Salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu permainan treasure hunt, melalui permainan ini anak menunjukkan ketertarikan dalam melakukan pembelajaran dari awal sampai akhir. Hal ini terlihat dengan anak mampu melakukan permainan dengan baik juga menyelesaikan setiap tantangan yang ada dalam permainan. Maka, munculnya hipotesis bahwa melalui permainan treasure hunt memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap perkembangan kognitif anak daripada menggunakan permainan stick angka.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen. Dalam rancangan penelitian ini, pertama dilakukan test terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan kognitif anak sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, pengujian dilakukan kembali pada kedua kelompok tersebut untuk menilai perkembangan kemampuan kognitif anak setelah diberikan perlakuan. Kelas B1 dijadikan sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan permainan *treasure hunt* dan kelas B2 dijadikan kelompok kontrol dengan menggunakan permainan stick angka, data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang dianalisis secara kuantitatif.

Hasil dari uji dan analisis pengukuran sebelum dan juga sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan *treasure hunt* diperoleh hasil dari nilai rata-rata pada *pre-test* sebesar 59,1 dan hasil nilai rata-rata *post-test* sebesar 80. Sedangkan pada treatment menggunakan permainan stick angka hasil nilai rata-rata pretest 66,6 dan hasil nilai rata-rata *post-test* sebesar 67. Terdapat perbedaan antara permainan *treasure hunt* dan permainan stick angka terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai  $t$ -hitung = 9,415 >  $t$ -tabel = 2,085 pada taraf signifikansi 5%

**Kata kunci :** Anak Usia Dini, Kognitif, Permainan *Treasure Hunt*