Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 7214-7222
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Stimulasi APE *Magic Book* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Pra Sekolah

Baiq Eka Putri Saudia✉[1], Widya Wardani[2]
Kebidanan, Poltekkes Kemenkes Mataram, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2324

Abstrak
Keterlambatan perkembangan kognitif pada anak juga berhubungan dengan angka kejadian stunting yang dapat mengakibatkan terhambatnya perkembangan yang abnormal.*Magic Book* merupakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang peneliti rancang sendiri untuk membantu melatih pola pikir anak sehingga dapat membantu perkembangan kognitif anak usia pra sekolah. Tujuan penelitian iniuntuk mengetahui pengaruh APE *Magic book* terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah. Metode penelitian ini adalah Pre Experimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel pada penelitian ini adalah anak usia 3-5 tahun yang bersekolah di PAUD Kumara Asih Kelurahan Pagesangan Kota Mataramdengan pengambilan sampel menggunkan tehnik *total sampling* sebanyak 40 responden.Adapun tehnik pengumpulan data dengan observasi langsung menggunkan kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP). Analisis data yang digunakan dalampenelitian ini menggunakan analisis non parametrik wilcoxon.Hasil nilai rata-rata dari skor KPSP sebelum diberikan stimulasi *Magic Book* adalah 1,28 dan setelah diberikan stimulasi *Magic Book* nilai rata-rata menjadi 2,95 dengan nilai *p value* 0,000<0,05.Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian stimulasi dengan APE menggunkan *Magic Book* dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia pra sekolah.
Kata Kunci: *magic book; perkembangan kognitif; anak pra sekolah*

Abstract
Delays in cognitive development in children are also associated with stunting, which can cause abnormal developmental disorders. *Magic Book* is an Educational Game Tool that researchers designed to help train children's mindsets to help the cognitive development of preschool-age children. This study aimed to determine the effect of the *Magic book* on the cognitive development of preschool children. This research method is a pre-experimental type of research with a One Group Pretest-Posttest design. The sample of this study was children aged 3-5 years who attended PAUD Kumara Asihwith a total samplingtechnique of 40 respondents. The technique of collecting data is by direct observation using the Developmental Pre-Screening Questionnaire.Analysis of the data used in this study using non-parametric Wilcoxon analysis.The average value of the KPSP score before being given magic book stimulation was 1.28,and after being given magic book stimulation, the average value was 2.95 with a p-value of 0.000 <0.05. There is an effect of *Magic Book* stimulation on the cognitive development of preschool children.
Keywords: *magic book; cognitive development; pre-school children*

Copyright (c) 2022 Erlinda Rahma Dewi, et al.

✉Corresponding author :
Email Address : erlinda.dewi@staff.uinsaid.ac.id (Surakarta, Indonesia)
Received 26 December 2021, Accepted 13 September 2022, Published 18 December 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2324

Pendahuluan

Menurut World Health Organization (WHO) pada tahun 2016, Perkembangan Anak Usia Dini (PAUD) atau prasekolah adalah fase persiapan dalam kemajuan fisik, sosial, mental dan mesin, yaitu antara usia 0-8 tahun. WHO memperhatikan bahwa pada tahun 2016 ada 250 juta atau 43% anak-anak dengan status ekonomi rendah di Dunia ini yang tidak memahami potensi perkembangan anak mereka. Informasi dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan mencatat lebih dari 316.648 siswa TK di Indonesia(Saputri Ilyas, 2020). Spesialis anak *Hassenfeld Children's Hospital at NYU Langone* di New York, Amerika Serikat Tahun 2019 mengelompokkan beberapa jenis keterlambatan perkembangan yang terjadi pada anak dan salah satunya adalah keterlambatan perkembangan kognitif. Keterlambatan kognitif berkaitan dengan masalah intelektual, menghambat perhatian dan menyebabkan masalah belajar, serta anak-anak juga mengalami masalah dalam berkomunikasi dan interaksi sosial dengan orang lain. Keterlambatan kognitif dapat terjadi pada anak-anak yang mengalami cedera otak karena suatu penyakit, misalnya meningitis, yang dapat menyebabkan pembekakan dalam otak yang dikenal sebagai ensefalitis. Selain itu, kondisi down syndrome, juga dapat meningkatkan risiko keterlambatan kognitif (Hassenfeld Children's Hospital, 2019). Seperti yang ditunjukkan oleh Asosiasi Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), diperkirakan 5-10% anak Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan. Informasi tentang keterlambatan perkembangan umum tidak diketahui dengan pasti, namun diperkirakan sekitar 1-3% anak-anak di bawah 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum (Medise BE, 2013).

Keterlambatan kognitif pada anak juga berhubungan dengan angka kejadian stunting yang dapat memicu gangguan perkembangan yang abnormal yang berupa munculnya keterlambatan perkembangan pada syaraf otak, gangguan gerakan motorik, kurangnya kecerdasan dan lambatnya respon sosial. Data Riset Kesehatan Dasar Kementerian Kesehatan RI Tahun 2018, menunjukkan angka nasional adalah 30,8% dan NTB menduduki peringkat ke-7 untuk provinsi yang angka stunting melebihi angka nasional. Kabupaten Lombok Barat merupakan Kabupaten dengan presentasi balita stunting tertinggi yaitu 41,18% dan terendah Kabupaten Sumbawa 20,27%. Berdasarkan rekapitulasi PWS di Puskesmas Pagesangan pada bulan Desember 2019, dengan cakupan Kunjung Balita 1 sebanyak 34,96%, Kunjungan Balita 2 sebanyak 34,96%. Sedangkan target dari Puskesmas Pagesangan untuk Kunjungan Balita 1 dan Kunjungan Balita 2 yaitu 85% (PWS KIA Puskesmas Pagesangan Bulan Desember 2019).

Kemampuan kognitif anak dapat ditunjukkan melalui penyelesaian latihan bermain dengan menggunakan perangkat permainan yang mengandung komponen atau kualitas edukatif. Sedangkan perkembangan kognitifadalah peningkatan nalar atau wawasan, khususnya kemampuan untuk memperoleh kemampuan dan ide-ide baru, kemampuan untuk memahami apa yang terjadi di sekitar mereka saat ini, dan kemampuan untuk memanfaatkan memori dan menyelesaikan tugas-tugas sederhana (Muloke & Bataha, 2017). Sesuai Soetjiningsih (2012) APE (Alat Permainan Edukatif), dapat mengefisienkan perkembangan anak, dikaitkan dengan umur dan tingkat kemajuan mereka.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nadiyanufus (2019), yang meneliti tentang "Pengaruh Modifikasi Alat Permainan Edukatif dan *Beezy Board* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Balita Usia 4 Tahun Di TK PKK Teros Wilayah Kerja Puskesmas Labuhan Haji" dengan melibatkan 33 orang anak, menggunkan intervensi dengan media alat permainan edukatif dan *beezy board* memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh alat permainan edukatif dan *beezy board* terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4 tahun. Perkembangan kognitif anak terkait dengan pelajaran sain akan lebih merangsang keingintahuan anak jika menggunkan alat permainan edukatif (Ariyanti & Muslimin, 2015). Dalam penelitian ini, alat permainan edukatif berbasis media yang akan digunakan adalah alat permainan edukatif *Magic Book.* APE ini dirancang dengan menyesuaikan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) dari Kemenkes RI bekerjasama dengan Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) yang dibuat untuk skrining perkembangan anak pra sekolah. Hal ini lah yang membedakan APE

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2324

ini dengan APE yang digunakan oleh beberapa peneliti lainnya. Dengan menambahkan unsur permainan dalam kegiatan belajar-mengajar dimana anak dapat berperan aktif dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif pada anak sebagian besar bergantung kepada sejauh mana anak tersebut aktif dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Semakin meningkatnya keaktifan siswa diharapkan semakin besar pula hasil yang dapat ia peroleh (Hidayati & Aslam, 2021).

Alat permainan edukatif *Magic Book*, merupakan salah satu jenis permainan edukatif untuk mempersiapkan pola pikir anak. *Magic Book* terbuat dari wol dengan warna yang memikat dan tidak berbahaya bagi anak-anak, dengan ukuran 25 x 25 cm. Proyek mengembangkan kemampuan anak-anak, misalnya, menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang memiliki bentuk utuh, mengikat, beberapa ide tambahan mendidik seperti menghitung, memahami ukuran, bentuk dan warna, mengumpulkan bentuk dan warna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini APE diharapkan dapat membantu mengembangkan aspek kognitif anak. Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh stimulasi alat permainan edukatif *magic book* terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah di TK Kumara Asih.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan *Pre Experimental* dengan jenis desain *One Group Pretest-Posttest* dikarenakan pada penelitian ini, peneliti tidak menggunakan kelompok pembanding, tetapi akan dilakukaan observasi pertama (pretest) yang memungkinkan akan dapat menilai atau menguji perubahan-perubahan yang terjadi setelah diberikan inyervensi. Rancangan penelitian dapat di lihat pada gambar 1.

Pretest	Intervensi	Posttest
O1	X	02

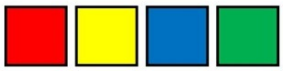
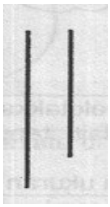
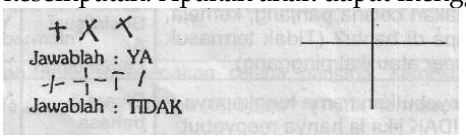
Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan pada gambar 1, O1 merupakan pretest, X adalah Perlakuan yang akan diberikan stimulasi menggunakan APE dan O2 adalah posttes. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2021. Sampel pada penelitian ini adalah anak pra sekolah usia 3-5 tahun yang bersekolah di PAUD Kumara Asih Kelurahan Pagesangan Kota Mataram dengan pengambilan sampel menggunkan tehnik *total sampling* sebanyak 40 responden. Adapun prosedur pada penelitian ini dengan memberikan pretest stimulasi pada anak yang dijadikan responden peneliti akan mengobservasi variabel independennya yaitu alat permainan edukatif *Magic Book* sedangkan variabel dependen yaitu perkembangan kognitif anak. Adapun pengumpulan data menggunkan Kuesioner atau instrumen Pra Skrining Perkembangan (KPSP) yang merupakan instrumen baku yang di rancang oleh Kemenkes RI bekerjasama dengan Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) untuk menilai perkembangan kognitif anak. Instrumen penelitian ditunjukkan pada tabel 1.

Tehnik Analisis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis statistik non parametrik statistik nonparametric. Uji statistik digunakan untuk menguji penolakan atau penerimaan hipotesis nol, dengan syarat bahwa sampel itu homogen dan berdistribusi normal dengan pengolahan data menggunkan SPPS 23. Penelitian ini di lakukan setelah memperoleh persetujuan etik dari komisi etik Poltekkes Kemenkes Mataram Kota Mataram dengan No : LB.01.03/6/4264/2021.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2324

Tabel 1. Instrumen perkembangan kognitif anak

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Dapatkah anak menyebutkan nama lengkapnya tanpa dibantu? Jawab TIDAK jika ia hanya menyebutkan sebagian namanya atau ucapannya sulit dimengerti		
2.	Anak mengenal benda berdasarkan fungsinya misalnya gambar piring fungsinya untuk makan, pulpen fungsinya untuk menulis dll		
3.	Anak mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari – hari misalnya hujan, Gelap, Terang, awan, matahari dll		
4.	Anak dapat membedakan ekspresi mimik wajah terkait dengan dirinya misalnya bahagia, menangis, sedih dll		
5.	Jangan menunjuk, membantu atau membetulkan, katakan pada anak : "Tunjukkan segi empat merah" "Tunjukkan segi empat kuning" 'Tunjukkan segi empat biru" "Tunjukkan segi empat hijau" Dapatkah anak menunjuk keempat warna itu dengan benar? 		
6.	Anak mengenal pola urutan abjad dan huruf sederhana seperti A,I,U,E,O		
7.	Jangan mengoreksi/membantu anak. Jangan menyebut kata "lebih panjang". Perlihatkan gambar kedua garis ini pada anak. Tanyakan: "Mana garis yang lebih panjang?" Minta anak menunjuk garis yang lebih panjang. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini dan ulangi pertanyaan tersebut. Setelah anak menunjuk, putar lembar ini lagi dan ulangi pertanyaan tadi. Apakah anak dapat menunjuk garis yang lebih panjang sebanyak 3 kali dengan benar? 		
8.	Jangan membantu anak dan jangan memberitahu nama gambar ini, suruh anak menggambar seperti contoh ini di kertas kosong yang tersedia. Berikan 3 kali kesempatan. Apakah anak dapat menggambar seperti contoh ini?  		
9.	Anak dapat menghitung benda mulai dari satu sampai dengan sepuluh		
10.	Anak mengerti dengan lambang bilangan dan urutannya		

Hasil dan Pembahasan

Peneliti ini dilaksanakan di TK Kumara Asih dengan memberikan kuisioner pre test dengan menggunakan KPSP untuk siswa kelas A1 dan kelas B1. Peneliti melakukan pre test pada siswa kelas A2 dan B2 dengan menggunakan KPSP. Pada hari berikutnya peneliti memberikan stimulasi alat permainan edukatif berupa *magic book* selama 3 kali pertemuan dengan durasi 1 pertemuan 1 jam. Pada saat memberikan stimulasi alat permaainan edukatif *magic book* peneliti membentuk beberapa kelompok siswa dan disetiap kelompok berjumlah 4-5 siswa. Ini dilakukan bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memberikan stimulasi alat permainan edukatif *magic book* dan memudahkan siswa untuk lebihcepat menerima stimulasi yang diberikan, setelah diberikan simulasi peneliti melakukan observasi dengan menggunkan kuesioner KPSP. Disamping itu juga karena situasi pandemi saat itu peneliti harus tetap menjaga protokol kesehatan yaitu salah satunya dengan tetap menjaga jarak. APE magic book dan pelaksanaan penelitian disajikan pada gambar 1. Adapun hasil penelitian sebelum dan setelah di lakukan simulasi dapat dilihat pada tabel 1.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2324

Gambar 1. APE Magic Book

Gambar 2. Pelaksanaan Penelitian

Tabel 1. Distribusi frekuensi perkembangankognitif anak sebelum dilakukan stimulasi APE Magic Book

Kategori	N	%
Sesuai	0	0
Meraguan	11	27,5
Penyimpangan	29	72,5
Total	**40**	**100**

Berdasarkan Tabel 1, didapatkan hasil pretest pengaruh stimulasi alat permainan edukatif *Magic Book* terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah didapatkan kategori penyimpangan sebanyak 72,5% dan kategori meragukan sebanyak 27,5%.

Tabel 2. Distribusi frekuensi perkembangan kognitif anak setelahdilakukan stimulasi APE Magic Book

Kategori	N	%
Sesuai	38	95
Meragukan	2	5
Penyimpangan	0	0
Total	**40**	**100**

Berdasarkan tabel 2, hasil posttest pengaruh stimulasi alat permainan edukatif magic book terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah didapatkan kategori sesuai sebanyak 95% dan kategori meragukan sebanyak 5%.

Tabel 3. Uji normalitas kognitif anak sebelum dan setelah dilakukan stimulasi alat permainan edukatif *Magic Book*

	Saphiro Wilk		
	Statistic	df	Signifikan
Pretest	0,559	40	0,000
Postest	0,229	40	0,000

Pada uji normalitas dengan menggunakan *Saphiro Wilk* didapatkan nilai statistic pretest adalah 0,559 dan nilai signifikan adalah 0,000 dan nilai statistic postest adalah 0,229 dengan nilai signifikan adalah 0,000yang artinya bahwa kedua data tidak berdidtribusi normal. Berdasarkan hasil Uji Statistik pada Tabel 4 dijabarkan hasil pemantauan perkembangan kognitif anak pre dan post pemberian stimulasi dengan *magic book*. Sehingga didapatkan hasil penelitian perkembangan kognitif anak pre dan post dilakukan stimulasi dengan *magic book* diperoleh p=0,000 < a=0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2324

terdapat pengaruh stimulasi APE dengan *magic book* terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah.

Tabel 4. Analisis Pengaruh Stimulasi APEMagic Book Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Pra Sekolah

Variabel	SD	Mean	Min	Max	*P* value
Pretest	0,452	1,28	1	2	0.000
Posttest	0,221	2,95	2	3	

Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan simulasi sebagian besar responden memiliki perkembangan kognitif pada kategori penyimpangan. Hal ini terlihat dari hasil observasi lembar KPSP menggunakan 10 butir soal mengenai perkembangan kognitif. Sesuai dengan (Yenda Sari, 2015) menyatakan bahwa anak yang tidak diberikan atau kurangnya stimulasi dapat menyebabkan penyimpangan tumbuh kembang anak. Dimana salah satu cara pemberian stimulasi yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan fisik-motorik, kognitif, moral, agama, social, emosi, bahasa, dan seni.

Anak dikatakan mengalami keterlambatan atau penyimpangan formatif jika setidaknya dua kemampuan dasar tidak dapat dikerjakan secara ideal (Winda Gunarti, Lilis Suryani, 2010). Pertumbuhan dan perkembangan yang ideal dapat dicapai dengan asumsi bahwa ada hubungan antara anak-anak dan orang tua, terutama peran ibu sangat berperan untuk proses perkembangan anak secara umum karena orang tua dapat segera melihat penyimpangan dalam interaksi perkembangan anak mereka dan sesegera mungkin dapat memberikan simulasi pada perkembangan anak dan peningkatan umum anak-anak dalam sudut pandang yang sebenarnya dalam aspekfisik, mental, bahasa dan sosial emosional. Hipotesis Piaget dalam Susanto (2017) mengungkap bahwa perkembangan kognitif yang terjadi pada masa remaja adalah tahap praoperasional, yang digambarkan dengan peningkatan kemampuan menggunakan simbol untuk mengatasi hal-hal dengan menggunakan bahasa gerak, kata-kata, benda dan gesture sehingga anak dapat berfantasi dan berimajinas berbagai hal-hal yang dia lalui. Kemampuan mental anak dapat ditunjukkan melalui penyelesaian latihan bermain dengan menggunakan perangkat permainan yang mengandung komponen atau kualitas edukatif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muloke & Bataha, 2017), yang meneliti pengaruh APE dengan *permainan Puzzle* pada anak usia 5-6 tahun yang melibatkan 45 anak, memproleh hasil bahwa terdapat pengaruh permaianan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak.Di dukung pula oleh penelitian yang dilakukan Ika (Suhartanti et al., 2020), yang meneliti dengan melibatkan 40 anak usia pra sekolah, menggunakan intervensi metode mewarnai gambar memproleh hasil bahwa terdapat pengaruh pemberian metode mewarnai gambar terhadap perkembangan anak usia pra sekolah. Selain itu pengembangan kemampuann dasar anak juga sangat dipengaruhi oleh pola asuh orang tua atau keluarga yang dilakukan kepada anaknya, misalnya peraturan dan cara mendidik yang ketat sehingga anak merasa terkekang. Oleh sebab itu kemungkinan faktor penyebab responden yang mengalami penyimpangan dan meragukan salah satunya adalah kurangnya stimulasi dari orang tua sejak dini serta kurangnya stimulasi yang diberikan oleh guru di sekolah.

Penelitian ini juga memperoleh hasil bahwa setelah diberikan simulasi APE dengan *magic book* didapatkan kemampuan kognitif yang paling banyak pada kategori sesuai 38 siswa (95%). Hal ini di tunjukkan dengan hasil dari lembar observasi KPSP menggunakan 10 soal mengenai perkembangan kognitif dari 40 anak ada 2 (5%) anak yang nilai KPSP-nya meragukan. Hal ini sejalan dengan teori menurut (Yuniarti & Andriyani, 2017), stimulasi merupakan tindakan untuk membantu merangsang kemampuan dasar anak berkembang secara optimal sehingga anak lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2324

bahkan tidak mendapat stimulasi dan waktu yang di butuhkan anak untuk menerima rangsangan stimulasi berbeda-beda, ada yang dengan mudah menerima rangsangan dan cepat, ada juga yang memiliki keterlambatan menerima rangsangan stimulasi. Di dukung pula oleh penelitian yang di lakukan oleh (Pratiwi et al., 2020), memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh APE berupa permainan (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia pra-anak 4-5 tahun. Selain itu penelitian (Indriati & Warsini, 2016) memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan anak usia pra sekolah. Tumbang anak juga bisa distimulasi salah satunya dengan memberikan permainan edukatif yang bisa membantu anak berkreativitas dalam mengeksplor kemampuan yang ada dalam diri anak tersebut. Salah satunya dengan menggunakan media *magic book*.

Pada penelitian ini setelah di berikan simulasi dengan menggunakan *Magic Book* terdapat 2 anak yang perkembangan kognitifnya masih meragukan, Hal ini di pengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya waktu dalam pemberian simulasi sehingga memungkinkan anak kurang mencerna stimulasi yang diberikan dengan cepat. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa ada pengaruh alat permainan edukatif *magic book* terhadap perkembangan kognitif anak pra sekolah dengan hasil uji statistic p=0,000 < a=0,05. Perkembangan kognitif anak dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, bukan saja terletak dari pemberian stimulus melalui permainan edukatif yang membuat anak mengalami perkembangan kognitif. Pada penelitian initerdapat 2 anak yang setelah diberikan stimulus dengan alat permainan edukatif *magic book* mempunyai nilai kognitif yang meragukan. Hal ini menunjukan perkembangan kognitif tidak hanya dapat di simulasi melalui pemberian alat permainan edukatif namun adanya faktor lain yang berperan. Menurut (Lorusso et al., 2020) menyatakan bahwa stimulasi perkembangan kognitif anak harusnya melibatkan kerja tim multidisiplin yang melibatkan psikolog, pendidik atau guru dan ahli teknologi. Hal ini memungkinkan untuk memperoleh perkembangan koginitf anak yang optimal.

Setiap aspek perkembangan anak terdapat faktor-faktor yang memengaruhinya, adapun faktor tersebutyaknifaktor keturunan, jika orangtua mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi maka hal tersebut akan dapat berpengaruh terhadap kognitif anak, selanjutnya faktor lingkungan, apabila anak tinggal dilingkungan yang mendukung ia untuk berkembang dan memberikan stimulasi yang baik maka hal tersebut akan dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak danfaktor bakatmaupun minat, jika anak mempunyai bakat maupun minat tertentu serta kemudiandikembangkan dengan benar maka hal tersebut juga akan bisamemengaruhiperkernbangan kognitifnya (Izzati & Yulsyofriend, 2020).

Hal ini sejalan dengan teori (Obradovíc et al., 2016), yang menyatakan bahwa kemampuan APE sendiri adalah sebagai pendorong kemajuan perkembangan anak, sehingga setiap lapisan masyarakat, baik yang memiliki tingkat ekonomi tinggi maupun rendah, harus memiliki pilihan untuk memberikannya. Pada penelitian ini peneliti memberikan APE berupa alat yang di sebut *Magic Book* dimana anak dapatmengenal bentuk dan warna, mengenal lambang bilangan dan huruf. Selain bisa melatih perkembangan kognitif, anak juga bisa belajar sambil bermain dengan berbagai jenis gambar dan jenis permainan yang menarik bagi anak usia dini.

Menurut Piaget dalam (Izzati & Yulsyofriend, 2020) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif pada anak sebelum sekolah berada pada tahapan praoperasional, yang dapat menandai berbagai macam simbol dengan merefleksikan terhadap bahasa gerak, huruf yang dirangkai dalam kata - kata, benda maupun sikap tubuh sehingga anak bisa menyalurkan imajinasi dalam berbagai hal yang ditemuinya.

Materi pendidikan yang paling penting di lembaga pendidikan prasekolah dan lingkungan rumah adalah permainan dan media bermain. Anak-anak akan mengidentifikasi dan mengevaluasi apa yang terjadi di sekitar mereka melalui media bahan bermain (Christensen et al., 2014). APE adalah sarana yang paling berharga untuk merangsang kecerdasan, indera dan emosi, dan mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, serta

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2324

mendukung perkembangan fisik, spiritual, dan sosial. Didefinisikan sebagai subkategori materi bermain, materi pendidikan meningkatkan pembelajaran anak melalui bermain dan karenanya membantu mereka untuk membentuk beberapa konsep dan memahami objek dan peristiwa dengan cara yang lebih baik (Howie et al., 2016).

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Blumberg et al., 2019), memperoleh hasil bahwa alat permainan digital dapat meningkatkan kognitif kepada anak. Studi yang dilakukan oleh Loren et al.(2018) ini menunjukkan bahwa interaksi kualitatif guru-anak penting untuk kinerja di Executive Functions (EF) pada anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa pengajar di sekolah memegang peranan penting dalam proses kognitif anak dalam proses pembelajaransehingga prilaku dan sikap anak dapat menciptakan lingkungan kelas yang baik secara emosional, terstruktur, dan merangsang kognitif.

Simpulan

Perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang melalui permainan edukatif. Sehingga orang tua dan guru sangat berperan dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak dan dalam memilih permainan untuk anak harusnya memilih sesuai dengan kegunaan dan tujuan untuk perkembangan anak. Dari hasil nilai rata-rata dari skor KPSP sebelum diberikan stimulasi *Magic Book* adalah 1,28 dan setelah diberikan stimulasi *Magic Book* nilai rata-rata menjadi 2,95 dengan nilai *p value* 0,000<0,05. Simulasi alat permainan edukatif menggunkan *magic book* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak pra sekolah.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kami ucapkan kepada responden dan seluruh pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu yang telah berkontribusi dalam melancarkan proses penyusunan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Ariyanti, A., & Muslimin, Z. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, *10*(1), 58–69. https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jpt/article/view/243

Blumberg, F. C., Deater-Deckard, K., Calvert, S. L., Flynn, R. M., Green, C. S., Arnold, D., & Brooks, P. J. (2019). Digital Games as a Context for Children's Cognitive Development: Research Recommendations and Policy Considerations. *Social Policy Report*, *32*(1), 1–33. https://doi.org/10.1002/sop2.3

Christensen, D. L., Schieve, L. A., Devine, O., & Drews-Botsch, C. (2014). Socioeconomic status, child enrichment factors, and cognitive performance among preschool-age children: Results from the Follow-Up of Growth and Development Experiences study. In *Research in Developmental Disabilities* (Vol. 35, Issue 7, pp. 1789–1801). https://doi.org/10.1016/j.ridd.2014.02.003

Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *4*(2), 251. https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038

Howie, E. K., Brewer, A. E., Dowda, M., Mciver, K. L., Saunders, R. P., & Pate, R. R. (2016). A Tale of 2 Teachers: A Preschool Physical Activity Intervention Case Study. *Journal of School Health*, *86*(1), 23–30. https://doi.org/10.1111/josh.12352

Indriati, R., & Warsini. (2016). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Pada Anak Di PAUD Cinta Bunda Desa Baran Sukoharjo. *IJMS – Indonesian Journal On Medical Science*, *3*(1), 115–121. http://ejournal.poltekkesbhaktimulia.ac.id/index.php/ijms/article/view/70

Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(1),

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2324

472–481. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/486

Lorusso, M. L., Travellini, S., Giorgetti, M., Negrini, P., Reni, G., & Biffi, E. (2020). Semi-immersive virtual reality as a tool to improve cognitive and social abilities in preschool children. *Applied Sciences (Switzerland)*, *10*(8), 2948. https://doi.org/10.3390/APP10082948

Muloke, I. C., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, *5*(1), 1–6. https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/14718

Obradovíc, J., Yousafzai, A. K., Finch, J. E., & Rasheed, M. A. (2016). Maternal scaffolding and home stimulation: Key mediators of early intervention effects on children's cognitive development. *Developmental Psychology*, *52*(9), 1409–1421. https://doi.org/10.1037/dev0000182

Pratiwi, R. D., Andriati, R., & Sari Indah, F. P. (2020). the Positive Effect of Educative Game Tools (Puzzle) on Cognitive Levels of Pre-School Children (4-5 Years). *The Malaysian Journal of Nursing*, *11*(03), 35–41. https://doi.org/10.31674/mjn.2020.v11i03.006

Saputri Ilyas, A. (2020). Hubungan Pola Bermain Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Kencana Kecamatan Tobadak Kabupaten Mamuju Tengah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, *15*(1), 10–13. https://doi.org/10.35892/jikd.v15i1.307

Suhartanti, I., Sudiyanto, H., & ... (2020). Pengaruh Pemberian Metode Mewarnai Gambar Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di TK Unggulan Terpadu Al-Kautsar Jabon Dan TK Dharmawanita Gayaman Mojokerto. *Jurnal Medica Majapahit.12(1),1-10*. https://ejournal.stikesmajapahit.ac.id/index.php/MM/article/view/640

Winda Gunarti, Lilis Suryani, A. M. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan*. Universitas Terbuka. Universitas Terbuka.

Yenda Sari. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *FKIP UNILA*, *1*(3), 1–11. https://doi.org/10.1145/3132847.3132886

Yuniarti, S., & Andriyani, M. (2017). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Prasekolah Di R . A Almardiyah Rajamandala Bulan Juli 2016. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi* (pp. 103–111). http://lppm.unjani.ac.id/wp-content/uploads/2018/10/103-111-Sri-Yuniarti-STIKES-A-Yani.pdf