



Hubungan Antara Keterampilan Bermain Tebak Huruf dengan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini

Ida Rosyidah¹, Hilman Mangkuwibawa², Nuri Siti Sundari³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Jl. Cimencrang, Cimencrang, Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat

Email: iraosyidah@uinsgd.ac.id¹, hilmanmangkuwibawa.@gmail.com², nurisitisundari@gmail.com³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Keterampilan bermain tebak huruf pada kelas B di RA Syamsi Dhuha Kecamatan Mandalajati Bandung; 2) Kecerdasan kognitif anak usia dini di kelas B RA Syamsi Dhuha; dan 3) Hubungan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini di kelas B RA Syamsi Dhuha. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan datanya adalah metode penelitian korelasional. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh yaitu seluruh anak kelas B di RA Syamsi Dhuha dengan jumlah 12 anak ditetapkan sebagai responden penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pada keterampilan bermain tebak huruf diperoleh nilai rata-rata 57 kategori kurang. Kecerdasan kognitif anak usia dini diperoleh nilai rata-rata sebesar 59 dengan kategori kurang. Angka koefisien korelasi yang didapat adalah 0,504, berkategori sedang karena berada pada interval 0,400 - 0,600. Hasil uji signifikansi diperoleh $t_{hitung} = 1,844 < t_{tabel} = 2,764$ artinya H_0 (Hipotesis nol) diterima. Dengan kata lain tidak memiliki hubungan nyata yang relevan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini. Adapun besarnya kontribusi keterampilan bermain tebak huruf terhadap kecerdasan kognitif anak usia dini sebesar 25,4%. Hal ini menunjukkan bahwa 75,6% kecerdasan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Kecerdasan Kognitif, Keterampilan Bermain Tebak Huruf.

Abstract

The aims of this study were to determine: 1) the skill of guessing letters in class B at RA Syamsi Dhuha, Mandalajati District, Bandung; 2) Cognitive intelligence of early childhood in class B RA Syamsi Dhuha; and 3) The relationship between guessing game skills and early childhood cognitive intelligence in class B RA Syamsi Dhuha. This study uses a quantitative approach. The data collection method is a correlational research method. The

sample used is a saturated sample, namely all B grade children at RA Syamsi Dhuha with a total of 12 children designated as research respondents. The results of data analysis showed that the guessing game skills obtained an average value of 57 categories less. Cognitive intelligence of early childhood obtained an average value of 59 with less category. The correlation coefficient obtained is 0.504, in the medium category because it is in the interval 0.400 – 0.600. The results of the significance test obtained $t_{count} = 1.844 < t_{table} price = 2.764$ meaning H_0 (zero hypothesis) is accepted. In other words, there is no real relevant relationship between guessing game skills and early childhood cognitive intelligence. The contribution of guessing letters to the cognitive intelligence of early childhood is 25.4%. This shows that 75.6% of early childhood cognitive intelligence is influenced by other factors.

Keywords: *Early Childhood, Cognitive Intelligence, Guessing Game Skills.*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini ialah pelayanan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan berusia enam sampai delapan tahun. Sejalan dengan hal itu, Pendidikan Anak tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan menjelaskan bahwa: “Upaya bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental dengan memberikan stimulasi pendidikan agar siswa dipersiapkan untuk belajar lebih lanjut merupakan pengertian dari pendidikan anak usia dini”.

Pendidikan pada anak dimulai saat anak berumur nol sampai enam tahun. Kelompok usia ini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan anak dan peka terhadap rangsangan. Dengan demikian, pendidikan pada saat itu sangat bermanfaat bagi anak (Rahman, 2009: 49).

Untuk mencapai cita-cita tersebut, undang-undang menetapkan bahwa pendidikan pada anak dilaksanakan sebelum memasuki tahapan pendidikan selanjutnya (dasar), dilaksanakan dengan menempuh jalur pendidikan formal, nonformal, atau informal. Sebagaimana tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat 3, pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk pendidikan

formal lainnya (Permendikbud, 2016: 6).

Golden age anak adalah masa dimana anak mengklaim adanya suatu rangsangan dari kepekaan. Mudah merasa merupakan bagian dari masa kepekaan anak, sehingga tugas perkembangan fisik dan psikologi sudah matang dan bersedia untuk menerima rangsangan dari lingkungan sekitar. Sejalan dengan hal tersebut, Depdiknas menyatakan bahwa masa kanak-kanak adalah masa di mana fondasi pertama diletakkan untuk perkembangan fisik, kognitif, bahasa, keterampilan sosial, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, diperlukan kondisi dan rangsangan yang memenuhi kebutuhan anak untuk mencapai tumbuh kembang anak yang optimal (Depdiknas, 2004: 3).

Pendidikan jalur formal, informal dan informal merupakan pembagian dari pendidikan anak usia dini. Kemudian di TK terdapat pendidikan formal, Raudhatul Athfal atau yang sederajat. Anak di tingkat TK dan RA mulai peka terhadap rangsangan yang dapat membantu mereka tumbuh dan berkembang secara sosial emosional, kognitif, bahasa, agama dan moral, fisik, motorik serta artistik (seni). Kemajuan kognitif adalah hal berharga dari perkembangan kemampuan berpikir anak. Menurut Piaget dalam Suyanto (Suyanto, 2005), hasil perkembangan kognitif anak adalah terjadinya perubahan pada sikap mengetahui suatu ilmu. Menurutnya, perkembangan kognitif anak adalah kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan di sekitarnya. Piaget membagi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap, yaitu sensorimotor (0-2 tahun), pra operasional (2 - 7 tahun), operasional konkret (7 - 11 tahun) operasional formal (11 tahun ke atas).

Agar kecerdasan kognitif anak berkembang, maka hal yang dilakukan adalah memberikan stimulus peningkatan kognitif. Stimulasi ini dapat diberikan dengan suatu kegiatan bermain. Dengan memberikan peluang kepada anak agar dapat mengamati, mengeksplorasi serta mempraktikkan hal yang perdana juga kemampuan berpikir, merasakan, mencoba hal baru dan bersikap. Dalam metode pembelajaran kognitif, kita akan mampu menjadi bagian yang melekat dalam suatu permainan yang diberikan (Anik, 2017: 110).

Perkembangan kognitif itu merupakan sesuatu yang menjadi bagian dari komposisi tumbuh kembang bagi anak-anak. Maka dari itu, setiap metode

permainan harus menyenangkan bagi anak dan anak menjadi antusias dalam melakukan setiap permainan.

Dari hal tersebut diketahui setiap anak memiliki kecerdasan kognitif dapat diwujudkan salah satunya melalui permainan. Hal ini menimbang bahwa perkembangan kognitif itu merupakan sesuatu yang menjadi bagian dari konstruksi tumbuh kembang untuk anak-anak. Kemudian, setiap metode permainan harus menyenangkan bagi anak dan anak menjadi antusias dalam melakukan setiap permainan.

Dalam proses pembelajaran tingkat RA, tugas anak usia dini adalah bermain, permainan tebak huruf merupakan solusi agar dapat menciptakan situasi belajar anak menjadi menyenangkan. Dalam jurnal Siti Nur Indah Budiarti (Budiarti, 2020: 290), disebutkan bahwa kartu huruf dapat digunakan untuk anak dalam proses belajar. Dalam prosesnya, pembelajaran dengan media ini dilakukan dengan masing-masing anak memegang kartu yang berisi sebuah kata kemudian memainkannya sesuai dengan arahan guru. Sementara anak yang lainnya menebak kata yang ada di balik kartu tersebut. Pembelajaran ini dinamakan dengan permainan tebak huruf. Agar makin menyenangkan, bermain tebak huruf dilakukan sambil bernyanyi.

Dari penjelasan kemudian diambil kesimpulan anak usia dini yang memiliki kecerdasan kognitif dapat distimulus dengan metode permainan. Menimbang perkembangan kognitif itu merupakan sesuatu yang menjadi bagian dari metode tumbuh kembang bagi anak-anak. Maka hal tersebut, setiap metode permainan harus menyenangkan bagi anak dan anak menjadi antusias dalam melakukan setiap permainan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan di RA Syamsi Dhuha melalui observasi sekolah sudah memakai permainan tebak huruf dalam aktivitas belajar. Aktivitas pada keefektifan belajar yang membuat anak menjadi bersemangat juga tingkat perkembangan yang meningkat. Namun di sisi lain kecerdasan kognitif ditemukan dalam menyusun rencana mengenai kegiatan yang akan dilakukan (bermain lompat tali) dan nilai yang kemudian diperoleh dari angka rata-rata yaitu $2,68 \times 100 : 5 = 54$, pada anak yang BB (Belum Berkembang) 1 orang, anak yang MB (Mulai

Berkembang). Kemudian dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ($1 +$ lambang bilangan dari 1-10) dan nilai yang diperoleh adalah $2,76 \times 100 : 5 = 55$, pada anak yang BB (Belum Berkembang) 1 orang, anak yang MB (Mulai Berkembang). Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya kecerdasan kognitif anak usia dini dengan adanya aktivitas bermain tebak huruf anak. Dari paparan tersebut, kemudian dilakukanlah sebuah penelitian tentang hubungan keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini.

Permasalahan penelitian ini diantaranya yaitu: *Pertama*, bagaimana realitas kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung; *Kedua*, bagaimana realitas bermain tebak huruf di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung; dan *Ketiga*, bagaimana hubungan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui realitas kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung, realitas keterampilan bermain tebak huruf di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung dan realitas hubungan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha kelas B Jatihandap Kota Bandung. Kemudian untuk manfaat penelitian terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis. Untuk manfaat teoritis diharapkan dapat dijadikan suatu ilmu serta suatu hal baru di mana pembelajaran dengan tebak huruf itu dapat berpengaruh terhadap kecerdasan kognitif anak usia dini. Hal ini mencakup bagi pendidik agar dapat memperoleh deskripsi terkait dengan kegiatan yang mampu merangsang kecerdasan kognitif anak usia dini melalui permainan tebak huruf sesuai dengan kepentingan perkembangan anak, bagi peserta didik agar dapat menyampaikan pengetahuan dan pengalaman baru terkait dengan keterampilan bermain tebak huruf, dan bagi peneliti yaitu memberikan wawasan serta pengalaman mengenai keterampilan bermain tebak huruf dalam upaya memperluas kognitif anak-anak. Teori yang relevan tentang Hakikat bermain bagi anak diantaranya: 1) dorongan dari dalam, ini berarti atas kemauan dirinya tanpa adanya suatu tekanan dari orang lain; 2) aktif, yakni menggunakan fungsi fisik dan mental

dalam kegiatan bermain; 3) nonliteral, sesuai dengan keinginannya, terlepas dari realitas yang mendekati (Rohmah, 2016). Bermain bagi anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan serta mengetahui karakter maupun perilaku dan pembawaan. Menurut Docket dan Fleer berpendapat bahwa bermain adalah keharusan bagi anak, karena melalui bermain anak dapat mendapatkan ilmu dan pengalaman yang mampu mengembangkan keterampilan diri sendiri (Nehru, 2011).

Adapun fungsi bermain meliputi bermain dan kemampuan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan bahasa, perkembangan seni, perkembangan emosi, bermain peran serta kreativitas. Hal ini juga yang membuat anak mengenal berbagai aspek perkembangan yaitu mengenal dirinya sendiri, lingkungannya, kecakapan dalam berkomunikasi, mengenali berbagai gerak, dan tentunya memiliki keterampilan dalam berpikir. Tahapan bermain dapat diketahui masing-masing anak usia dini mempunyai tahapan masing-masing sesuai dengan usianya. Dalam hal ini proses perkembangan anak dalam bermain bertahap secara terus menerus dimulai dari tahap mengamati, bertanya kemudian bermain dengan kelompoknya, ada kecenderungan kurang berinteraksi dan lain sebagainya. Bermain tebak huruf adalah suatu permainan yang bersifat mendidik, di mana guru memberikan anak teka-teki dan anak menebak huruf tersebut. Selanjutnya anak menyebutkan huruf tersebut. Bermain tebak huruf dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, kemampuan kognitifnya juga anak memiliki banyak kosakata dalam permainan tersebut. Di samping itu, bermain tebak huruf dapat menjadi alternatif ketika anak merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam pedoman penyusunan pembelajaran TK atau RA sesuai dengan Permendiknas tahun 2009 No. 58 mengenai Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa terdapat indikator mengenal huruf pada anak yang berusia lima sampai enam tahun yaitu menyebutkan nama huruf yang ditunjukkan oleh guru, membuat coretan membentuk huruf, menghubungkan huruf awal dari kata yang ditunjukkan oleh guru, menghubungkan gambar atau benda dengan huruf, dan membaca gambar yang memiliki kata sederhana (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2009). Hal tersebut yang kemudian penulis kembangkan menjadi indikator bermain tebak huruf, karena dalam permainan tebak huruf guru

memberikan teka-teki kepada anak untuk kemudian ditebak dan tentunya diperlukan suatu kemampuan mengenal huruf. Menurut Rifqiyah langkah-langkah bermain tebak huruf antara lain sebagai berikut:

Pertama: Media disiapkan oleh guru

Kedua: Tema dikomunikasikan oleh guru kepada anak

Ketiga: Media kemudian ditunjukkan oleh guru

Keempat: Media selanjutnya dijelaskan oleh guru

Kelima: Gambarnya ditebak oleh anak

Keenam: Gambar dicari oleh anak

Ketujuh: Anak-anak mengatur gambar

Kedelapan: Anak dipersilakan membaca gambar tersebut.

Keterampilan berbahasa diperoleh secara bertahap dan sistematis sesuai dengan perkembangannya. Menurut Putro dalam Budiarti dan Siti Nur Indah (Budiarti, 2020) kemampuan berbahasa pada anak berkembang dari yang sederhana ke yang kompleks.

Setiap kecerdasan kognitif anak usia dini merupakan hal unik karena dengan adanya kecerdasan kognitif tersebut kemampuan anak dalam mengembangkan minat bakat, tumbuh kembang serta kecakapan anak dapat terasah. Tentunya, hal ini memerlukan stimulus yang tepat dari orang tua maupun guru. Kecerdasan kognitif ini dianggap sebagai salah satu stimulus dalam peningkatan kognitif anak. Aspek penting dalam keberhasilan anak salah satunya adalah kognitif. Kognitif anak akan ditentukan dengan proses pembelajarannya, bagaimana ia mengikuti kegiatan belajar tersebut dan lain sebagainya.

Tanggung jawab seorang guru adalah dengan memberikan stimulus perkembangan kognitif kepada anak didiknya. Hal tersebut merupakan pelayanan secara langsung maupun tidak terkait dengan pemberian stimulus anak. Adapun indikator-indikator kecerdasan kognitif anak usia dini yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. faktor yang memengaruhi kecerdasan kognitif pada anak usia dini di antaranya faktor kontak lingkungan fisik, kedewasaan membuka kemungkinan, lingkungan sosial, kematangan tiap organ

dan ekuilibraasi. Anak usia dini tidak akan terlepas dari suatu penyebab anak melakukan sesuatu misalnya bermain.

Metodologi

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Mendeskripsikan secara sistematis fakta dan sifat-sifat dari populasi atau *area of interest* tertentu, secara faktual dan akurat merupakan tujuan dari penelitian deskriptif ini. Metode penelitian adalah serangkaian metode atau kegiatan melakukan penelitian berdasarkan asumsi dasar, pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan masalah yang dihadapi (Sukmadinata & Nana, 2017). Metode yang digunakan peneliti adalah penelitian korelasional.

Latar belakang peneliti melakukan penelitian ini agar dapat memperoleh data yang otentik dan cermat untuk memahami dan mengetahui keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif tanpa adanya perbuatan curang untuk menyajikan data serta mengenali hubungan antara kedua variabel tersebut di atas. Analisis uji perbandingan rata-rata dilakukan untuk memperoleh data yang kemudian dapat dianalisis. Uji tersebut melihat ada atau tidaknya suatu perbedaan rata-rata anak yang memiliki kecerdasan kognitif anak apabila ditinjau dari ketarampilannya dalam bermain tebak huruf. Kemudian ditarik kesimpulan pada akhir uji tersebut dengan melihat perbedaan antara kecerdasan kognitif tersebut, diketahui bahwa tidak memiliki hubungan nyata yang relevan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini.

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan yaitu semua anak di kelas B RA Syamsi Dhuha yang totalnya ada 12 anak, tujuh diantaranya adalah laki-laki dan lima sisanya adalah perempuan. Adapun data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi disebut data kualitatif, yang berisi data di RA Syamsi Dhuha yang diteliti sekitar tanggal 27 September sampai dengan 25 November 2021. Data kuantitatifnya dilakukan dengan menilai sesuai dengan pedoman observasi yang kemudian diolah berdasarkan statistik. Teknik penggabungan data yaitu melalui observasi dan

dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis parsial berdasarkan indikator, uji normalitas data, dan analisis data korelasional.

Hasil dan Diskusi

Nilai rata-rata dari kelima indikator variabel X (Keterampilan Bermain Tebak Huruf) diinterpretasikan ke dalam tabel interpretasi yang apabila dilihat skor akhirnya yaitu: $(60 + 55 + 57 + 58 + 54)$. Hal ini berarti nilai interpretasi dikatakan berkategori kurang, karena berada pada interval 50 - 59. Selanjutnya secara lengkap diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 1

Indikator Keterampilan Bermain Tebak Huruf

N o	Indikator	Skor	Kategori
1	Anak mampu menyebutkan nama huruf yang ditunjukkan oleh guru	60	Cukup
2	Anak mampu membuat coretan membentuk huruf	55	Kurang
3	Anak mampu menyebutkan huruf awal dari kata yang ditunjukkan oleh guru	57	Kurang
4	Anak mampu menghubungkan gambar atau benda dengan huruf	58	Kurang

Nilai rata-rata dari kelima indikator variabel Y (Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini) diinterpretasikan ke dalam tabel interpretasi yang apabila dilihat skor akhirnya yaitu: $(61 + 59 + 56)$. Hal ini berarti nilai interpretasi dikatakan berkategori

kurang, karena berada pada interval 50 – 59. Selanjutnya secara lengkap diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 2
Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Belajar dan pemecahan Masalah	61	Cukup
2	Berpikir logis	59	Kurang
3	Berpikir simbolik	56	Kurang
Rata-rata		59	Kurang

Uji normalitas data dilakukan untuk dapat mengetahui keterampilan bermain tebak huruf (variabel X) dengan kecerdasan anak usia dini (variabel Y). hal ini kemudian dilakukan dengan cara menghitung harga Chi Kuadrat (χ^2). Pada variabel X (Keterampilan Bermain Tebak Huruf) tersebut didapat hasil nilai rata-rata (Mean) = 71,33; kemudian untuk Standar Deviasinya didapat sebesar 5,01; nilai Chi Kuadrat (χ^2) hitung = 4,04 dan ditentukan nilai Chi 2 Kuadrat (χ^2) tabel yaitu 5,991 dengan derajat kebebasan (db) pada taraf 2 2 signifikansi 5%. Dengan begitu, dapat diuraikan sebagai berikut: (χ^2) hitung = 4,04 < (χ^2) tabel = 5,991. Dengan hal ini maka data mengenai keterampilan 2 tebak huruf (variabel X) berdistribusi **Normal**. Karena harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari Chi Kuadrat tabel.

Selanjutnya pada variabel Y (Kecerdasan Kogniti Anak Usia Dini) tersebut didapat hasil nilai rata-rata (Mean) = 72,67; kemudian untuk Standar Deviasinya didapat sebesar 6,00; nilai Chi Kuadrat (χ^2) hitung = 5,26 dan 2 ditentukan nilai Chi Kuadrat (χ^2) tabel yaitu 5,991 dengan derajat kebebasan 2 (db) pada taraf signifikansi

5%. Dengan begitu, dapat diuraikan sebagai berikut: $(\chi^2)_{hitung} = 5,26 < (\chi^2)_{tabel} = 5,991$. Dengan hal ini maka data mengenai kecerdasan kognitif anak usia dini (variabel Y) berdistribusi **Normal**. Karena harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari Chi Kuadrat tabel.

Dari hasil perhitungan antara keterampilan bermain tebak huruf (variabel X) dan kecerdasan kognitif anak usia dini (variabel Y) diperoleh persamaan $\hat{Y} = 25,41 + 0,67 X$. Ini berarti menunjukkan bahwa untuk setiap perubahan skor keterampilan bermain tebak huruf satu satuan dapat diperkirakan kecerdasan kognitif skor anak usia dini akan berubah sebesar 0,67 satuan ke arah yang sama. Berdasarkan perolehan nilai f_{hitung} , diketahui nilai yang diperoleh adalah 1,03 dengan ditentukannya taraf signifikansi sebesar 5% dan derajat kebebasan (db) 3/7, maka f_{tabel} didapat nilai sebesar 8,45. Hal ini berarti nilai $f_{hitung} = 1,03 < f_{tabel} = 8,45$, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa regresi Y atas X **Linier**.

Nilai koefisien korelasi didapat dari perhitungan Product Moment karena data hasil dari kedua variabel yaitu variabel X dan variabel Y berdistribusi Normal. Adapun untuk kekuatan hubungannya sebesar 0,504. Hal ini berarti kekuatan hubungan tersebut berada pada skala penilaian kisaran 0,400 – 0,600 (Sedang). Hasil t_{hitung} diperoleh sebesar 1,844 dan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (db) = 10 berdasarkan taraf signifikansi 5, maka didapat 2,764. Kemudian dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Nol (H_0) diterima dan H_1

Hipotesis Alternatif (H_a) ditolak. Jadi, keterampilan bermain tebak huruf tidak memiliki hubungan nyata yang relevan dengan kecerdasan kognitif anak usia di RA Syamsi Dhuha kelas B.

Hipotesis akhir menyatakan tidak memiliki hubungan nyata yang relevan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini. Namun, terdapat kontribusi dari keterampilan bermain tebak huruf yaitu 25,4%, berarti masih terdapat 74,6% faktor lain yang memengaruhi kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha kelas B. Adapun lebih jelasnya dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$= (0,504)^2 \cdot 100\%$$

$$\begin{aligned} &= (0,504) \times 100\% \\ &= 0,254 \times 100 = 25,4\% \end{aligned}$$

Dalam hasil yang diperoleh di atas, maka keterampilan bermain tebak huruf memberikan kontribusi hanya sebesar 25,4%, artinya masih ada 74,6% beberapa faktor lain yang memengaruhi terhadap kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha kelas B.

Berdasarkan hasil analisis, secara keseluruhan keterampilan bermain tebak huruf pada siswa kelas B RA Syamsi Dhuha berada pada kategori kurang. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata 57 yang berada pada interval 50 – 59 yang berarti evaluasi keterampilan permainan tebak huruf berada pada tingkat perkembangan MB (Mulai Berkembang).

Berdasarkan hasil penelitian, kondisi kognitif anak sudah terolah dengan baik melalui keterampilan bermain tebak huruf. Keterampilan bermain tebak huruf yang sudah dimiliki anak di antaranya sudah mampu menyebutkan huruf-huruf yang ditunjukkan oleh guru sudah baik, anak telah menguasai berbagai teknik dasar dalam memainkan permainan dengan baik dan lancar. Permainan menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi anak. Sedangkan untuk keterampilan membuat coretan untuk membentuk huruf anak perlu ada latihan terus menerus agar anak lebih terampil.

Berdasarkan hasil analisis data secara keseluruhan, kecerdasan kognitif anak usia dini kelas B RA Syamsi Dhuha termasuk dalam kategori kurang. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata 59 yang berada pada interval 50-59 yang berarti evaluasi kecerdasan kognitif pada anak usia dini berada pada tingkat perkembangan Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar anak memiliki kecerdasan kognitif yang baik, namun ada beberapa anak yang kecerdasan kognitifnya masih kurang. Hal ini dikarenakan setiap anak memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Fakta tersebut ditemukan bahwa masih ada anak yang belum berkembang

dalam item pernyataan no 7 pada BAB III (Metodologi Penelitian) yaitu menyusun rencana mengenai kegiatan yang akan dilakukan (bermain lompat tali) dan Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ($1 +$ lambang bilangan dari 1-10). Berdasarkan uraian tersebut, maka kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha Kecamatan Mandalajati Kota Bandung berada pada kategori kurang. Karena, pada dasarnya tidak semua kecerdasan kognitif anak berkembang sama.



Gambar 1 Kegiatan Anak Bermain Tebak Huruf



Gambar 2 Stimulasi Kecerdasan Kognitif Anak

Penutup

Keterampilan bermain tebak huruf diketahui memiliki nilai rata-rata yaitu 57. Pada interval 50-59 angka tersebut dapat dikategorikan kurang. Ini berarti, penilaian keterampilan bermain tebak huruf berada pada tingkat perkembangan dengan kategori MB (Mulai Berkembang). Kecerdasan kognitif anak usia dini diketahui memiliki nilai rata-rata yaitu 59. Pada interval 50-59 angka tersebut dapat dikategorikan kurang. Ini berarti, penilaian kecerdasan kognitif anak usia dini berada pada tingkat perkembangan dengan kategori MB (Mulai Berkembang).

Hubungan antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini diketahui bahwa koefisien korelasinya didapatkan hasil yaitu

0,504. Hasil perhitungan tersebut telah di lampirkan berdasarkan hasil yang diketahui nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) yaitu 0,504 yang berada pada skala penilaian dalam uraian tabel interpretasi besarnya tabel r pada rentang 0,400 - 0,600. Ini berarti interpretasinya adalah (Sedang). Berdasarkan pengujian signifikansi, diketahui t_{hitung} adalah 1,844 dan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (db) = 10 pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,228. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} = 1,844 <$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 2,228$, maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut: H_0 (Hipotesis nol) diterima dan H_a (Hipotesis alternatif) ditolak. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, bahwa antara keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan kognitif anak usia dini di RA Syamsi Dhuha tidak memiliki hubungan nyata yang relevan. Adapun kontribusi keterampilan bermain tebak huruf (variabel X) adalah 25,4%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 74,6% kecerdasan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh factor lain.

Saran bagi peneliti diharapkan lebih berupaya lagi untuk menambah pengetahuan dan pembelajaran mengenai keterampilan bermain tebak huruf anak anak usia dini di RA Syamsi Dhuha Kecamatan Mandalajati. Bagi pendidik, agar dapat memahami keterampilan bermain tebak huruf dengan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak sebagai bahan pertimbangan dalam aktivitas pembelajaran agar pendidik dapat memaksimalkan pembelajaran dan mendidik anak secara efektif dan efisien sehingga capaian perkembangan anak dapat berkembang sesuai dengan tahapannya. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber pengetahuan mengenai keterampilan bermain tebak huruf dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anaknya. Dan bagi anak, penelitian menjadi sarana untuk meningkatkan kecerdasan kognitif, diharapkan juga dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Alfi Siti Fauzaniyyah. (2020). *HUBUNGAN KEGIATAN PERMAINAN POPSICLE PUZZLE DENGAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL BINATANG ANAK USIA DINI (Penelitian Di Kelompok B2 Ra Mukhlisiina Lahuddiin Komplek Permata Biru Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)*. 2507(February), 1-9.

- Anik, I. (2017). Mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui beberapa metode. *Jurnal Psycho Idea*, 15(2), 110-118. Retrieved from <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/PSYCHOIDEA/article/view/2450>
- Ardini P, & Lestaringrum A. (2018). Bermain dan Permainan Anak usia Dini Sebuah Kajian Teori dan Praktik. *Kencana*, Vol. 1, p. 236. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.asw.2013.04.001>
<http://journals.cambridge.org/abstract/S0140525X00005756>
<http://www.brie.org/pub/index.php/rbie/article/view/1293>
<http://wwwpsych.nmsu.edu/~pfoltz/reprints/Edmedia99.html>
<http://urd>.
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestaringrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., ... Rismawati, N. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrieved from www.penerbitwidina.com
- Budiarti, S. N. I. (2020). Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 4(2), 285. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i2.217
- Depdiknas. (2004). *Standar Kompetensi Pendidikan Kurikulum 2004* (pp. 1-23). pp. 1-23.
- Eva, O., Eliasa, I., Pd, M., Pengajar, S., Studi, P., Pendidikan, P., ... Dini, U. (1988). *PENTINGNYA BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI* Oleh : Eva Imania Eliasa, M.Pd Staf Pengajar Program Studi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP UNY.
- Eva Susanti. (2018). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok di PAUD Ceria Banjar Rejo Lampung Timur. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952.
- Hayati, T. (2014). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Bandung: CV Insan Mandiri.
- Jannah, L. M., & Prasetyo, B. (2011). Pendekatan Kuantitatif. *Materi Pokok Metode Penelitian Kuantitatif*, 1-19. Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/4598/2/SOSI4311-M1.pdf>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

- Kurnia, S. D. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Klasifikasi Berdasarkan Warna Bentuk Dan Ukuran Pada Kelompok B6 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Kota Bengkulu.*
- Larasati, S. (2013). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA MELALUI PERMAINAN TEBAK HURUF PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN AL AMANAH GEMBONG KECAMATAN BOJONGSARI KABUPATEN PURBALINGGA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2012-2013. *Doctoral Dissertation*, 17-18.
- Maghfiroh, S. T., & Istianti, T. (2021). Penggunaan Media Game Terhadap Keaksaraan Awal Anak Melalui Metode Analisis the Use of Game Media on Children' S Early Literature. *Antalogi PGPAUD*, 4 (2).
- Muthmainnah, -, Astuti, B., & Fatimaningrum, A. S. (2016). Pengembangan Panduan Permainan Untuk Engoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12363>
- Nehru. (2011). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 134.
- Permendikbud. (2016). *Permendikbud_No_60_Tahun_2016.*
- Prajitno, S. B. (2013). Metodologi penelitian kuantitatif. *Jurnal. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.(Tersedia Di Http://Komunikasi. Uinsgd. Ac. Id).*
- Pudjiati. (2011). *Bermain Bagi AUD dan Alat Permainan yang Sesuai Bagi Usia Anak.* 28.
- Rahayuningsih, Septiana, S., Soesilo, T., Danny, & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17.
- Rahman, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46-57. <https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n1a4>
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27-35.
- Saputra, A. S. A., & Suryandi, L. S. L. (2020). Perkembangan kognitif anak usia dini dalam perspektif Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran.

Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini, 198–206.

- Seefeldt, C., & A. Wasik, B. (2008). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Index.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Sukmadinata, & Nana, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Suyanto, S. (2005). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: PT Pustaka LP3ES Indonesia.
- Trisniawati. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*.
- Tuti Hayati. (2014). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Bandung: CV Insani Mandiri.
- Wahyudi, B. (2019). *Pendidikan Keterampilan*". 8–34.
- Waraningsih, T. L. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Sulthoni Ngaglik Seman*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yudiasmini. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 2(1).
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>.