

Pengaruh Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Raudhatul Althfal Misbakhul Khair Kota Bengkulu

Enseli Putri Utami¹, Salamah², Adi Saputra³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

E-mail: eenseliputriutami@gmail.com¹, salamah@mail.uinfasbengkulu.ac.id², saputraadi2181@gmail.com³

Article Info

Article history:

Received December 29, 2025

Revised December 31, 2025

Accepted January 06, 2026

Keywords:

Educational Game Tools,
Smart Home, Cognitive
Development, Early Childhood

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of Rumah Pintar educational game tools on the cognitive development of children at RA Misbakhul Khair, Bengkulu City. The background of this study is based on the importance of learning media that can stimulate memory, logic, creativity, and problem solving in early childhood. The research method used is quantitative with a quasi-experimental design, posttest control group design. The research subjects consisted of 17 students divided into an experimental class and a control class. The experimental class used Rumah Pintar educational game tools, while the control class used conventional learning methods in the form of questions and answers. Data collection was carried out through cognitive tests (pre-test and post-test) and direct observation of children's activities. Data analysis used a t-test of $0.906 < 0.05$ at a significance level of 5% or 0.05. The results of the study showed that there was a significant difference between children's learning outcomes in the experimental and control classes. The average post-test results of the experimental class were higher than those of the control class. Thus, the research hypothesis (H_a) was accepted, namely that there was a positive effect of the use of Rumah Pintar educational game tools on the cognitive development of early childhood. The implications of this research confirm that the Rumah Pintar educational game tool can be a fun, interactive, and effective alternative learning medium for improving children's logical thinking, concentration, memory, and problem-solving skills. Therefore, teachers and parents are advised to utilize this tool as part of their cognitive development stimulation for early childhood.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received December 29, 2025

Revised December 31, 2025

Accepted January 06, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *Rumah Pintar* terhadap perkembangan kognitif anak di RA Misbakhul Khair Kota Bengkulu. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya media pembelajaran yang

Kata Kunci:

Alat Permainan Edukatif,
Rumah Pintar, Perkembangan
Kognitif, Anak Usia Dini

mampu merangsang daya ingat, logika, kreativitas, serta pemecahan masalah anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi experimental jenis posttest control group design*. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan alat permainan edukatif Rumah Pintar, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa tanya jawab. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kognitif (pre-test dan post-test) serta observasi langsung terhadap aktivitas anak. Analisis data menggunakan uji-t $0,906 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar anak pada kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata hasil post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian (H_a) diterima, yaitu terdapat pengaruh positif penggunaan alat permainan edukatif Rumah Pintar terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa alat permainan edukatif Rumah Pintar dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, sekaligus efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, daya ingat, serta keterampilan pemecahan masalah anak. Oleh karena itu, guru dan orang tua disarankan untuk memanfaatkan media ini sebagai bagian dari stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Enseli Putri Utami
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
Email: eenseliputriutami@gmail.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, handaout, diagram, slide, overhead, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media mutakhir seperti komputer, DVD, CD-ROM, internet, dan konferensi video interaktif (Scanlan, 2012:1).

Dalam dunia pendidikan anak usia dini (PAUD), media pembelajaran sangat penting karena anak-anak lebih mudah memahami konsep baru melalui pengalaman sensorik, visual, auditori, dan kinestetik. Oleh karena itu, media pembelajaran sering kali dirancang dalam bentuk yang menarik, berwarna-warni, dapat disentuh, dimainkan, serta melibatkan interaksi langsung dengan anak (Kurniasih, 2019:87-91).

Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Contoh: apabila guru membuat materi/bahan di *powerpoint*, kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor,

maka materi/bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (*software*), sedangkan LCD proyektor itu sendiri merupakan alat/perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar.

Secara umumnya lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini berbasiskan agama Islam telah melakukan pendekatan pada perkembangan kurikulum menyeluruh, memberikan sentuhan secara menyeluruh pada setiap aspek perkembangan anak usia dini, pendekatan pendidikan menyeluruh berbasis karakter. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum terpadu yang dapat menyentuh semua aspek kebutuhan perkembangan anak usia dini, yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh dimensi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada prinsip adalah pendidikan yang menjadikan anak berkarakter yaitu anak berkembang seluruh dimensi perkembangannya secara utuh, dengan tujuan membangun sumber daya manusia yaitu anak yang tubumbuh dan berkembang di semua aspek dan emiliki dasar pendidikan karakter sebagai modal menghadapi perkembangan dunia yang penuh tantangan dan cepat berubah, serta mempunyai kesadaran emosional dan spiritual bahwa dirinya adalah bagian dari keseluruhan. (Husnul Bahri, 2019:30).

Masa usia dini atau *golden age* merupakan masa emas pada seluruh aspek perkembangan manusia baik secara fisik, kognisi emosi ataupun sosial. Salah satu aspek penting bagi anak usia dini ialah terletak pada aspek emosi. Menurut pendapat Goleman, Izard dan Ackerman, Le Doux, emosi merupakan perasaan yang secara psikologis dan fisiologis dimiliki oleh anak dan dapat digunakan untuk merespons peristiwa yang ada disekitarnya. Emosi merupakan hal yang penting bagi anak usia dini karena dapat memusatkan perhatian dan emosi juga dapat memberikan sentuhan bagi anak untuk berpikir sesuai dengan kebutuhannya (Maulina & Budiyo, 2021:21-28).

Alat permainan edukatif (APE) diberikan kepada anak usia dini (AUD) untuk membantu anak-anak belajar, salah satunya adalah mengoptimalkan perkembangan kognitifnya melalui pembelajaran berhitung. APE papan berhitung dirancang secara khusus untuk menarik minat anak dan membantu mereka belajar berhitung dengan cara yang menyenangkan dan mudah dimengerti. Pemanfaatan APE dapat dilaksanakan dengan berbagai jenis tahapan, bentuk permainan, dan berbagai jenis tujuan aspek yang dikembangkan. Setiap APE dirancang dengan bertujuan untuk mengembangkan salah satu aspek perkembangan khusus, tetapi ada alat permainan yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan berbagai jenis aspek perkembangan kognitif (pengetahuan). Misalnya instrument permainan yang bermacam-macam jenis bentuk, warna sesuai dengan tahapan umur anak, ukuran, gambar, dan kemampuan anak salah satunya adalah alat permainan edukatif rumah pintar (Andini, 2024: 129).

APE merupakan sarana yang penting untuk memicu perkembangan saraf dan motorik anak. Meski demikian, alat Permainan Edukatif tidak selalu identik dengan permainan canggih dan mahal. APE pun dapat diciptakan dengan menggunakan bahan limbah yang biasanya terbuang atau bahan yang mudah didapat. Menciptakan APE dari barang bekas akan membantu mengembangkan kreativitas guru. (Nukamelia Mukhtar, 2018: 67) menyatakan fase anak usia dini merupakan tahap paling menentukan bagi tumbuh kembangnya anak. Pada fase ini, seluruh potensi dan bakat pada diri anak mengalami peningkatan yang luar biasa melalui pengembangan kreativitasnya. Bahkan fase ini menentukan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak usia dini sangat

tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Pengelolaan merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya alat permainan edukatif.

Dalam rumah pintar, perangkat-perangkat ini dapat berkomunikasi satu sama lain melalui jaringan internet (*Internet of Things/IoT*), sehingga menciptakan ekosistem yang saling terhubung. Dengan adanya teknologi ini, penghuni rumah dapat mengatur dan mengontrol berbagai perangkat secara otomatis berdasarkan jadwal, sensor, atau perintah suara, sehingga menciptakan pengalaman hunian yang lebih nyaman dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 10 September 2025 awal yang penulis lakukan di Ra Misbakhul khair Kota Bengkulu yang beralamat Jalan Danau 1, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu, penulis menemukan permasalahan yaitu penggunaan alat permainan edukatif masih terbatas pada media konvensional seperti balok kayu, puzzle sederhana, atau gambar-gambar *flashcard*, yang kurang menstimulasi aspek berpikir kritis dan pemecahan masalah anak. Hasil wawancara dengan guru bahwasanya guru mengakui bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran masih tergolong sederhana, seperti balok susun, buku gambar, atau kertas origami, mereka menyadari bahwa alat permainan berbasis teknologi, seperti rumah pintar edukatif, masih jarang digunakan karena keterbatasan fasilitas dan biaya. Guru menyampaikan bahwa anak-anak sering kali mudah bosan dengan media pembelajaran yang monoton, sehingga diperlukan alat permainan yang lebih interaktif untuk meningkatkan fokus daya pikir, kreativitas anak.

Observasi dilaksanakan di kelompok B PAUD/TK dengan jumlah anak sebanyak 18 orang, proses observasi berlangsung selama beberapa kali pertemuan, yaitu pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media rumah pintar. Setiap anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media tersebut, baik secara individu maupun berkelompok. Peneliti berperan sebagai pengamat yang mencatat perilaku, respons, serta kemampuan kognitif yang muncul selama anak-anak menggunakan media.

Melalui observasi, peneliti dapat mencatat secara rinci respons anak-anak ketika berinteraksi dengan media rumah pintar, seperti bagaimana mereka mencoba mencocokkan bentuk balok, mengenali huruf dan angka, memahami instruksi, hingga kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah sederhana. Selain itu, observasi juga memberi informasi mengenai tingkat konsentrasi, rasa ingin tahu, dan kemampuan anak untuk bekerja sama dengan teman sebayanya. Observasi awal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata sebelum, selama, dan sesudah anak menggunakan alat permainan edukatif rumah pintar. Hasil dari pengamatan tersebut diharapkan dapat menjadi dasar dalam menilai sejauh mana media rumah pintar berpengaruh terhadap peningkatan aspek-aspek kognitif anak, khususnya dalam hal berpikir logis, mengingat, memahami konsep dasar, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Rumah Pintar, atau APE (Alat Permainan Edukatif) Rumah Pintar, adalah alat yang dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif anak, terutama dalam kemampuan mengenali angka, membaca, berhitung. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE Rumah Pintar di Ra Misbakhul Khair Kota Bengkulu cocok untuk digunakan, dan memang

sebelumnya di Ra Misbakhul Khair Kota Bengkulu selalu menggunakan APE yang sudah di siapkan dari modul pembelajaran dan sesuai tema bulanan dari yang saya lihat anak-anak sudah mengikuti proses pembelajaran secara aktif, oleh karena itu untuk mendorong kognitif anak peneliti ingin mengembangkan kognitif anak melalui APE Rumah pintar, dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Alat Permainan edukatif rumah pintar terhadap perkembangan kognitif anak di Ra Misbakhul Khair Kota Bengkulu”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yakni penelitian yang bermaksud untuk mencari, mencatat, menganalisis dan menyusun laporan hasil . Secara umum, penelitian merupakan suatu usaha untuk menjawab pertanyaan dan memecahkan permasalahan yang ada. Penelitian berisikan serangkaian upaya dengan tata cara yang tersusun secara sistematis dan bertujuan untuk memecahkan permasalahan serta melaporkan hasil penelitian. Metodologi penelitian merupakan serangkaian tata cara yang digunakan dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah atau ilmu (Sugiono, 2019:23).

Model eksperimen memiliki desain penelitian. Pada penelitian ini, desain yang digunakan adalah *quast eksperimen*. *Quasi eksperimen* adalah penelitian yang diberikan kesempatan untuk meneleti perlakuan-perlakuan didalam masyarakat yang tidak ditempatkan dengan sengaja, melainkan terjadi secara alami. Jadi *quasi eksperimen* tidak dipilih secara random. Quasi ekperimen penelitian yang disebutkan semu (samar-samar dan abstrak). Sifatnya pura-pura karenaa tidak mengontrol secara penuh variabel yang teliti ada dua acuan dilihat dari kelas kontrol dan eksperimen, ada perbandingan antara diberi pre test dan post test. Dengan demikian penelitian ini merupakan penelitian quasi ekperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode eksperimen terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui normal tidaknya data yang dianalisis. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* yaitu uji *Kolmogorov-smirnov* maupun uji *sahpiro – wilk* dengan alat bantu SPSS 29 *for windows* terhadap sampel sebanyak 18 siswa. Item angket dalam uji validitas dikatakan normal apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada nilai signifikasi 5%. Sebaliknya item dikatakan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada nilai signifikai 5%. Sebelum instrument digunakan oleh penulis terlebih dahulu diuji cobakan pada 9 siswa ra misbahul khair kota Bengkulu. Berdasarkan output di atas, diperoleh nilai signifikasi Asymp. Sig (2-tailed) untuk semua data baik pada uji *Kolmogorov-smirnov* maupun uji *sahpiro-wilk* $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dua kelompok yang digunakan dalam penelitian mempunyai varians yang sama (homogeny) atau tidak. Data yang digunakan untuk menguji homogenitas kelas adalah nilai tes soal. Untuk mengetahui

homogenitas data peneliti menggunakan uji *Homogeneity of Variance test* dan *One-way Anova* program statistic SPSS 29 *for windows*. Berdasarkan output di atas, diperoleh nilai signifikai (Sig) *Based on Mean* adalah sebesar $0,906 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kelas eksperimen (Maryam) dan kelas kontrol (Fatimah) adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

H_a = Terdapat pengaruh alat permainan edukatif rumah pintar terhadap perkembangan anak di Ra Misbahul Khair Kota Bengkulu.

H_o = Tidak terdapat pengaruh alat permainan edukatif rumah pintar terhadap perkembangan kognitif anak di Ra Misbahul Khair Kota Bengkulu.

Berdasarkan di atas, diperoleh kelas eksperimen dengan jumlah responden 9 siswa memiliki mean (rata-rata) 4,575. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah responden 9 siswa memiliki rata- rata 4,576

Tabel 20. Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

NO	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	3	78	9	6084	234
2	3	79	9	6241	237
3	3	75	9	5625	225
4	3	73	9	5329	219
5	3	80	9	6400	240
6	1	55	1	3025	55
7	1	76	1	5776	76
8	1	77	1	5929	77
9	1	74	1	5476	74
Jumlah	19	667	49	49885	1437

Tabel 21. Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

NO	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	4	78	16	6084	312
2	4	79	16	6241	316
3	4	75	16	5625	300
4	4	73	16	5329	292
5	4	80	16	6400	320
6	2	55	4	3025	110
7	2	76	4	5776	152
8	2	77	4	5929	154
9	2	74	4	5476	148
Jumlah	28	667	96	49885	2104

Berdasarkan data di atas, maka diperoleh nilai Sig. (2tailed) = 4,56, 4,57 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan alat permainan edukatif rumah pintar terhadap perkembangan kognitif anak di Ra Misbahul Khair Kota Bengkulu.

Pembahasan Hasil Penelitian

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang mengalami proses perkembangan sangat cepat atau dikatakan pada masa golden age (masa keemasan) pada proses memecahkan masalah dari abstrak sampai kongkrit/nyata dalam berfikir serta melihat lingkungan sekitar mereka, maka dari itu untuk mengembangkan kognitif anak usia dini harus dilakukan sejak usia dini (Eva Latipah, 2021:16)

Semakin bertambahnya tingkat usia anak, maka semakin bertambah pula tingkat perkembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif dapat dikembangkan dengan memperhatikan, mengingat, berhitung, melambangkan, mengelompokkan, menalar, merencanakan dan menghasilkan. Pendidik sangat berpotensi dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak secara maksimal dengan memberikan rangsangan dalam proses pembelajaran di lembaga TK, begitu pun sebaliknya orangtua sangat berpotensi dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak dengan memberikan rangsangan di rumah (Yuni Pratiwi, 2021:5)

Dengan perkembangan kognitif anak mampu menunjukkan kecakapan psiki untuk mengerti bahwa suatu objek masih tetap ada dikatakan sudah berada pada tahap sensorimotorik, anak mampu menggunakan simbol-simbol gambar, mampu berfikir logis, mampu berfikir abstrak ke kongkrit, dan mampu berinteraksi dengan benda-benda disekitarnya. Dalam usia prasekolah maka pendidik juga berperan penting dalam mengembangkan kognitif pada peserta didik dengan mengimplementasikan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, pendidik telah maksimal dalam mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar, mengenalkan konsep bilangan, mengenalkan aturan bermain, mengenalkan pembelajaran tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar, mengumpulkan informasi tentang Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Pintar dengan menjelaskan, menggunakan Alat Permainan Edukatif (Yesi Novitasari, 2018:12)

(APE) Rumah Pintar, membimbing dalam pembelajaran, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran yang belum dipahami, menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan peserta didik, melakukan penilaian pada kegiatan pembelajaran, memberikan pesan kepada peserta didik, memberikan informasi mengenai pembelajaran selanjutnya, mampu mengelola waktu selama proses pembelajaran, berdoa sesudah belajar dan mengucapkan salam, serta melakukan penilaian pada kegiatan pembelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif rumah pintar memiliki kelebihan – kelebihan yaitu dirancang untuk merangsang proses berpikir anak, seperti mengenal warna, bentuk, angka, dan huruf. Anak dilatih untuk memecahkan masalah sederhana, seperti mencocokkan bentuk, membaca, dan berhitung. Sehingga hal-hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Ra Misbahul Khair Kota Bengkulu, diketahui bahwa penggunaan alat permainan edukatif rumah pintar memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan skor perkembangan kognitif pada kelompok eksperimen yang menggunakan alat rumah pintar secara rutin dalam pembelajaran.

Secara khusus, kemampuan anak dalam mengenal bentuk, warna, angka, dan menyelesaikan masalah sederhana meningkat secara signifikan. Anak-anak lebih aktif dalam proses bermain sambil belajar, terutama saat diminta mencocokkan geometri, menyusun geometri, mengaplikasikan bentuk geometri dengan lingkungan. Aktivitas ini mendorong kemampuan berpikir logis dan analisis, yang merupakan bagian dari aspek kognitif yang berjumlah 18 orang, sebagai objek penelitian yang tidak diberi perlakuan atau tidak menggunakan alat permainan edukatif rumah pintar.

Pada umumnya siswa mengerjakan soal *Pre-test* dan *Post-Test* Pada kelas eksperimen sesuai dengan kemampuannya. Adapun nilai *Pre-test* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata (X) sebesar 2,72 sedangkan *Post-test* kelas Eksperimen memiliki nilai rata-rata (Y) sebesar 2.771,3. Untuk *Pre-test* dan *Post-test* kelas kontrol sesuai dengan kemampuannya. Adapun nilai *Pre-test* kelas kontrol memiliki nilai rata-rata (X) sebesar 5,33 sedangkan *post-test* kelas kontrol nilai rata-rata (Y) sebesar 2.771,3. Untuk membuktikan apakah nilai pretest dan post-test kedua kelompok bersifat homogeny atau maka dilakukan uji varians (homogenitas). Dari uji homogenitas diperoleh nilai $Sig > 0,05$, atau 0,906 maka homogen. Sehingga tidak dapat disimpulkan berpengaruh pada anak.

Setelah hasil *pretest* diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif rumah pintar pada anak usia dini. Kedua pendekatan ini memiliki hasil yang berbeda, hal ini terlihat dari hasil belajar (*posttest*) yang diperoleh siswa kelas Maryam (kelas eksperimen) lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas Fatimah, yaitu kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 80,4 sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 48,0.

Dari hasil penelitian dan analisis data diperoleh hasil pengujian terhadap uji “t” berdasarkan dari pengujian uji t untuk nilai test akhir diperoleh nilai Sig.

(2tailed) = 0,906 < 0,05 pada taraf signifikansi 0% atau 0,9. Dengan demikian Sig. < 0,05 ($5,575 < 0,05$) maka hipotesis kerja H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu terdapat pengaruh alat permainan edukatif rumah pintar terhadap perkembangan kognitif anak di Ra Misbahul Khair Kota Bengkulu.

Setelah dilakukannya penelitian, membuktikan bahwa alat permainan edukatif rumah pintar memiliki kelebihan-kelebihan yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak, meningkatkan kreativitas belajar anak, melatih keberanian anak, melatih kesabaran anak, melatih saling menghargai sesama, serta buat suasana agar lebih menyenangkan agar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh alat permainan edukatif rumah pintar terhadap perkembangan kognitif anak di Ra Misbahul Khair Kota Bengkulu, hal ini dibuktikan dari hasil penelitian dan analisis data diperoleh hasil pengujian

terhadap uji t berdasarkan dari hasil pengujian uji t untuk nilai test akhir diperoleh nilai Sig. (2tailed) = 0,906 < 0,05 pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Sesuai kriteria Uji- t berarti H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan hasil belajar pada test memiliki nilai rata-rata sebesar 36,7 sedangkan pada kelas kontrol hasil belajar memiliki nilai rata rata sebesar 79,7. Dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan alat permainan edukatif rumah pintar terbukti memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil *Pretest* dan hasil *Posttest* yang dilakukan pada materi “ Mengenal Geometri pada alat permainan edukatif rumah pintar” di kelas eksperimen dan kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 98-107
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Adam Faroqi, Maula Bariky (2014), Aplikasi Multimedia Interaktif pembelajaran membaca, menulis, berhitung (calistung) vol no.02.
- Andini Dwi Arumsari. 2014. *peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini (AUD) melalui alat permainan edukatif (APE) papan berhitung*. 7. (2).
- Ayu Lestari, T. N. 2021. *Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini, sebuah kajian teori dan praktik IAIN Parepare Nusantara Pres*. 55-59.
- Anis Setiyawati.2021. *Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Daring Di Masa COVID-19*, Jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id.
- Asnawi.2020. *pengembangan alat permainan edukatif model Peabody berbasis kearifan local bagi pendidik PAUD*, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Univeritas Samudra, Aceh 24354 indonesia, 226
- Alon Mandimpu Nainggolan. 2021. *analisi teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran*, jurnal of psychology humanlight , 2(1), 41.
- Asrori. 2017. *hubungan disiplin, sikap mandiri dan minat belajar dengan hasil belajar ilmu pengetahuan social di sekolah dasar*, jurnal pendidikan dan pembelajaran khatulistiwa (JPPK), 6(12).
- Dadan Suryana. 2021. *Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini*, Universitas Negeri Padang Shofimaghfiroh.sm@gmail.com , 5 (1), 52.
- Dadan suryana. 2021. *permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berfikir simbolik anak usia dini*, jurnal pendidikan anak usia dini 6(3), 1794 10.31004/obsesi.v6i3.1857
- Diniyati, S. 2018. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dipengaruhi oleh Permainan Konstruktif percobaan Sains*. Jurnal Awlady, 9(2).
- Erina Agustia.2023. *Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini*, 1(1)
<https://doi.org/10.56783/ja.v1i1.14> 6
- Eko Suhendro. 2020. *strategi pembelajaran pendidikan anak usia dini di masa pandemic covid – 19*.
- Esti Kurniawati Mahardika. 2023. *strategi literasi budaya anak usia dini melalui pengembangan game edukatif*, jurnal pendidikan anak usia dini, Vol, 4, No 2.

- Desni Yuniarni.2023. *pengembangan media pembelajaran “rumah pintar” untuk anak usia 4-5 tahun di TK Al Azhar 21 Pontianak*, PG-PAUD,FKIP Universitas Tanjungpura 7(1), 61-61. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jurnalkpk>
- Felani Hentianti.2021. *kemampuan berpikir simbolik pada usia 5-6 tahun*, kumara cendikia 9 (4), 213.
- Hijriati. 2017. *Peranan dan manfaat Ape untuk mendukung kreativitas anak usia dini (the role and benefits of APE To support early childhood creativity)*. Bunayya: jurnal pendidikan anak, III (2), 59-69
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. 2021. *Bermain dan permainan anak usia dini, pendidikan islam anak usia dini*, 4 (1), 54
- Husnaini, N., & Qadafi, M. 2021. *Problmatika penggunaan alat permainan edukatif pada pembelajaran di PAUD Al-Jihadul dan PAUD An-Nur Kabupaten Lombok Timur*. 3 (1), 52-62.
- Khadijah. 2020. *Asesman perkembangan kognitif anak usa 5-6 tahun*, jurnal il iah pendidikan anak usia dini 3(1), 62-82.
- K Kurniasih.2019. *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Di kelas IV sekolah dasar* hl, 44-58.
- Kumala, Fasha. Anis, & Hibana.2023. *Pemahaman guru tentang pengurusan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran anak usia dini*, Jurnal edukasi AUD yogyakarta . 9 (1), 2.
- Mubayinah. 2024. *penerapan metode demonstrasi dalam tata cara berwudhu pada anak usia dini pada program rumah pintar di desa malahayu*, 2 (1), 27-28. <http://ejournal.staibrebes.ac.id/index.php/educativa>
- Ma'arif, M. 2023. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf*. Tunas Widya Dakwah, 5(1).
- Nina Veronica.2018. *permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini, jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini* 4(2), 49-55.
- Nuryati. 2022. *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intellegence*, PT. Runzune Sapta Konsultan Redaksi: Komplek BBS Blok II / 16 Ciwedus Kota Cilegon Banten.
- Nada Sholiha Romadhona. 2021. *pengaruh penggunaan media pembelajaran alat permainan edukatif (APE) terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak ini Paud Tunas Bangsa Podomoro Pringsewu*. Indonesia Al-ibda. Jurnal pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah, 1(1), 1-11.
- Nana Suryapermana, 2017. *Manajemen Perencanaan Pembelajaran*, Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan 3(2), 183.
- Refni Fajar Wati Zega, 2023. *Mnafaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia dini*, pendidikan Kristen Anak Usia Dini, 4(2), 53-64.
- Rakhmawati. (2022). *Alat permainan edukatif (APE) untuk meningkatkan perkembangan social emosional anak usia dini*, *Bulletin of microbiology obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini*, 4 (2)381-387.
- Rahma, D. 2017. *Penggunaan alat permainan edukatif (Ape) untuk mendukung perkembangan anak usia 5-6 tahun di Paud Al Fikri*, jurnal pendidikan da pembelajaran untan, 6(10), 21

- Riesta Rahmadian 2025. *pengembangan media rumah pintar angka dalam pembelajaran literasi numerasi bagi anak usia 5-6 tahun*, IAIN Metro.
- S Ramadanti. 2021. *upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media kartu angka di kelas B RA Aisyah Kecamatan Telukjambe Barat*, jurnal Al-Amar (JAA), 2(2), 133.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). *Efektivitas alat peraga Edukatif (APE) Balok dalam Menggunakan Kognitif Anak Usia Dini* Applied Microbiology and Biotechnology, 2(2), 1-30.
- Susi maulida. 2020. *pengaruh permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan social anak usia dini*, jurnal anak usia dini dan pendidikan anak usia dini 6(1) 50-59.
- Suyadi. 2021. *pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT*, jurnal on early childhood 4(2), 78-87
- Sri Andayani. 2021. *karakteristik perkembangan anak usia dini*, jurnal An-Nur: kajian ilmu-ilmu pendidikan dan keislaman, 7 (2), 106.
- Supiati. 2022. *Peningkatan kemampuan mengenal angka melalui penggunaan media blok Cuisenaire pada anak usia 5-6 tahun*, 4(1), 400.
- Sugiono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tri Ayu Lestari. 2022. *pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini*, penerbitan IAIN parepare Nusantara press
- Titin Mariatul Qiptiyah. 2024. *teori perkembangan kognitif anak (Vygotsky)*, Childhood Education: jurnal pendidikan anak usia dini, 5(1), 213.
- Tutut Aprilia, 2021. Analisis Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Autis Usia 5-6 Tahun,
- Vivi Ulandari. 2018. *meningkatkan kemampuan mengklasifikasi melalui bermain konstruktif sifat padat*, jurnal ilmiah potensi 3(2), 72-77.
- Wiwik pratiwi. 2017. *konsep bermain pada anak usia dini*, jurnal manajemen pendidikan islam 5 (2), 112
- Yusuf, H. 2023. *Manfaat penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini*, Program studi PIAUD, STAI putra galuh Ciamis, 6(2), 109-110.
- Yesi Novitasari. 2018. *analisis permasalahan perkembangan kognitif anak usia dini*, jurnal pendidikan anak usia dini 2 (1), 82-90.