



Efektifitas Media APE Papan Cerdas Terintegrasi Budaya “Sasak” untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Nani Husnaini¹, Siti Hajaroh^{1*}

¹ Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia.

*Corresponding Author:

Nani Husnaini, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia.
nanihusnaini@uinmataram.ac.id

DOI: [10.29303/jpap.v10i2.1578](https://doi.org/10.29303/jpap.v10i2.1578)

© 2026 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)



Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh APE papan pintar terintegrasi budaya “sasak” terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Metode yang digunakan adalah *Pre Eksperimental* dengan desain *One Group Pretest – Posttest Design*. Uji coba dilakukan terhadap siswa paud B yang berjumlah 21 siswa. Instrumen untuk mengukur perkembangan kognitif anak usia dini menggunakan lembar observasi, yang dalam pelaksanaan evaluasinya dengan melihat langsung melalui permainan-permainan yang diberikan ke siswa. Adapun untuk uji hipotesis dengan rumus uji t (*paired sampel t test*). Hasil uji hipotesis dengan analisis uji-t sampel berpasangan (*paired samples t-test*) nilai $P 0,001 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan perkembangan kognitif siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan media APE terintegrasi budaya “sasak”. Jika dilihat dari rata-ratanya pretes 66,748 kemudian postes 76,767 menunjukkan adanya peningkatan. Artinya media tersebut efektif dan memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: APE Papan Pintar, Sasak Culture Boar, Perkembangan Kognitif.

Pendahuluan

Keseriusan permasalahan dalam pendidikan anak usia dini mendorong pemerintah untuk menyusun Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang Kurikulum 2013, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar yang bertujuan untuk mendukung pembinaan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Hal ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak, sehingga mereka siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak mulai dari lahir hingga usia 6 tahun. Tujuannya adalah memberikan rangsangan pendidikan yang dapat membantu perkembangan fisik dan mental anak, sehingga mereka siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Asas hukum yang mendasari pentingnya PAUD tercermin dalam Undang-Undang Republik Indonesia

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai upaya pembinaan bagi anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui stimulasi pendidikan yang bertujuan untuk membantu perkembangan fisik dan mental mereka, agar anak siap melanjutkan pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang RI, 2003).

Pada anak usia dini, pelaksanaan pembelajaran diharapkan menyesuaikan dengan karakteristik usianya. Belajar sambil bermain dengan media tertentu menjadi lebih tepat karena karakter anak yang cenderung suka bermain. Media yang menarik menjadi salah satu alternatif dalam meningkat semua aspek perkembangannya salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif anak usia dini adalah satu dari beberapa aspek perkembangan yang mesti distimulasi dengan berbagai pendekatan yang menyenangkan dan relevan dengan tahapan usia anak. Salah satu faktor pendukung keberhasilan stimulasi perkembangan kognitif anak adalah tersedianya media

Sitasi:

Husnaini, N., & Hajaroh, S. (2026). Efektifitas Media APE Papan Cerdas Terintegrasi Budaya “Sasak” untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. (*JPAP*) *Jurnal Praktisi Administrasi Pendidikan*, 10(2), 312–316. <https://doi.org/10.29303/jpap.v10i2.1578>

pembelajaran yang tepat. Berdasarkan observasi awal di TKIT An-Nahl, media pembelajaran didominasi oleh media pabrikan yang memiliki keterbatasan. Media pembelajaran yang diproduksi massal oleh pabrik, tentu tidak memperhatikan kebutuhan spesifik setiap sekolah. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran berupa Alat permainan Edukatif yang dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak. Hal ini diperkuat dengan keterangan salah satu guru bahwa "Media yang tersedia di TKIT An-Nahl sebagian besar dibeli atau hasil pabrikan, hanya beberapa saja APE yang dibuat oleh guru. Dikarenakan keterbatasan waktu untuk membuat media, mengingat jadwal kegiatan pembelajaran yang sangat padat, sehingga kurang memungkinkan untuk membuat APE yang permanen dan tentu butuh waktu lama".

Selain itu, dari telaah hasil dokumen tingkat perkembangan anak, didapatkan bahwa pencapaian perkembangan kognitif anak masih tergolong rendah yakni hampir 60 % didominasi anak-anak yang memiliki perkembangan kognitif yang kurang bagus. Lambatnya perkembangan kognitif pada anak-anak, diasumsikan karena dampak dari kurangnya media yang ada pada sekolah tersebut meskipun ada faktor lain juga menjadi faktornya.

Disisi lain, ketercapaian tujuan pembelajaran menjadi hal utama adanya kegiatan pembelajaran. Sehingga perlunya solusi dalam menyelesaikan masalah di atas. Salah satu yang menjadi prinsip belajar anak adalah belajar sambil bermain, Oleh karenanya perlu adanya alat-alat permainan yang dapat dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini sebagaimana pendapat Mayke bahwa, belajar dengan bermain akan memberikan kesempatan pada diri anak untuk mengolah, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapatkan berbagai macam konsep serta merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lainnya dan tentu saja bernilai edukatif (Anggani Sudono, 2000). Hal tersebut juga sebagaimana hasil penelitian Wahyuni (2022) bahwa papan pintar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa media papan pintar angka sebagaimana media yang di kembangkan dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Media papan pintar yang dikembangkan dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif, inovatif dan variatif, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan. Selain itu penelitian lain juga menjelaskan bahwa media pembelajaran dengan papan yang bervariasi efektif

digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini (Widayati et al., 2021).

Novan (2016) mengungkapkan bahwa, Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Sedangkan menurut Direktorat PAUD (2003), APE diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Pentingnya APE sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini, para ahli membagi tujuan tujuan APE menjadi dua, yaitu; tujuan untuk pendidik dan tujuan untuk anak. Tujuan untuk Anak antara lain:

- 1) Memudahkan anak belajar, di mana APE digunakan sebagai media atau sarana pembelajaran sehingga selain bermain juga bisa mengembangkan potensi anak.
- 2) Melatih konsentrasi anak, dalam melakukan setiap permainan agar dapat menyelesaikan permainan anak butuh konsentrasi.
- 3) Media kreativitas serta uji coba, dalam kegiatan bermain anak melakukan coba-coba, sehingga meningkatkan kreativitasnya untuk melakukan permainan dan menyelesaikan permainan.
- 4) Untuk menghilangkan rasa jenuh anak, kejenuhan ini bisa disebabkan karena kegiatan yang monoton sehingga penggunaan APE dengan bermain akan membuat anak tidak merasa bosan dan tidak menyadari sedang belajar ketika bermain.
- 5) Untuk menambah ingatan anak, karena segala sesuatu yang menyenangkan dan menarik secara otomatis lebih cepat diingat anak, sehingga APE ini akan membuat anak lebih cepat mengingat materi yang akan disampaikan.
- 6) Sebagai bahan percobaan anak, hal ini bisa menjadi penyaluran rasa ingin ahu anak untuk memecahkan masalah yang ditemukan.

Sedangkan tujuan untuk pendidik antara lain; mempermudah dalam penyampaian materi, melatih kreativitas pendidik, mengatasi keterbatasan waktu, sebagai media penilaian anak (Fadillah, 2017). Artinya begitu pentingnya media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Metode

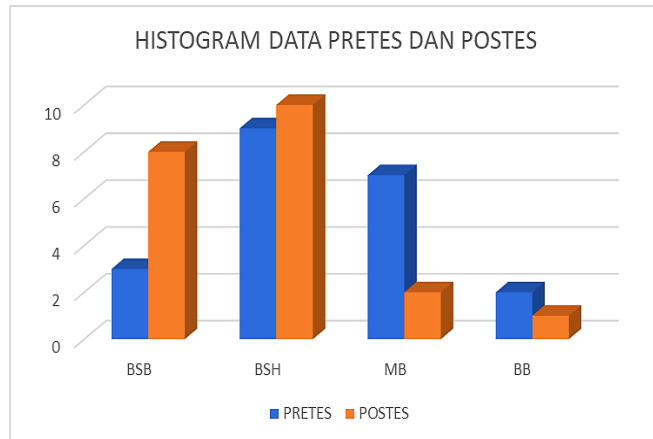
Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen. Dengan desain *One Group Preetest - Posttest Design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel berpasangan yakni siswa paud B yang berjumlah 21 siswa dengan teknik sampling

menggunakan sampling jenuh yaitu dengan menjadikan seluruh Instrumen untuk mengukur perkembangan kognitif anak usia dini menggunakan lembar observasi, yang dalam pelaksanaan evaluasinya dengan melihat langsung melalui permainan-permainan yang diberikan ke siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mendukung data hasil penelitian. Analisis uji normalitas dengan rumus *Lilliefors*. Adapun untuk uji efektifitas dengan rumus uji *t* sampel berpasangan (*paired sampel t test*).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Uji coba dilakukan dengan melakukan eksperimen terhadap siswa B PAUD IT An Nahl yang berjumlah 21 siswa. Sebelum melakukan uji coba dilakukan assesmen awal (*pretest*) untuk mengetahui perkembangan kognitif siswa sebelum mendapatkan perlakuan melalui penerapan media APE "*Sasak Culture Board*". Selanjutnya guru berkolaborasi dengan tim melakukan uji coba media selama 6 kali pertemuan. Pertemuan pertama sampai pertemuan ke empat uji coba, sedangkan 2 kali pertemuan untuk evaluasi (*postes*). Hasil evaluasi pretes dan postes dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 1. Data pretes dan postes

Tabel di atas merupakan hasil evaluasi perkembangan kognitif sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Dari tabel di atas tampak ada peningkatan rata-rata perkembangan kognitif siswa dari 66,7 menjadi 76,8. Pembangan kognitif siswa sebelum diberikan perlakuan melalui media APE "*Sasak Culture Board*" adalah sebanyak 2 (10%) siswa dengan perkembangan kognitif belum berkembang (BB), 7

(33%) mulai berkembang (MB), 9(43%) berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 (14%) berkembang sesuai harapan (BSH). Kemudian setelah siswa diberikan perlakuan melalui media APE "*Sasak Culture Board*" adalah sebanyak 1 (5%) siswa dengan perkembangan kognitif belum berkembang (BB), 2 (10%) mulai berkembang (MB), 10(48%) berkembang sesuai harapan (BSH), dan 8(38%) berkembang sesuai harapan (BSH).

Analisis Uji Normalitas digunakan untuk mengasumsikan bahwa yang penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah lilliefors dengan pertimbangan bahwa jumlah sampel kecil. Dengan ketentuan jika nilai *L*hitung < *L*tabel maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai *L*hitung > *L*tabel maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas data pretes dan postes diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil uji Normalitas Lilliefors

Data	Lhitung	Ltabel	Keterangan
Pretes	0.145898	0,19	Data berdistribusi Normal
Postes	0.14879	0,19	Data berdistribusi Normal

Dari tabel di atas diperoleh pada data pretes, nilai *L*hitung *L*tabel; 0,145898 < 0,19, maka data berdistribusi normal, dan pada data postes diperoleh nilai *L*hitung < *L*tabel; 0,14879 < 0,19, maka data berdistribusi normal. Artinya bahwa kedua kelompok tersebut berasal dari data berdistribusi normal. Sehingga uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media APE terhadap perkembangan kognitif anak dengan analisis parametrik untuk *t* test sampel berpasangan.

Tabel 2. Hasil uji *paired sample t-test*

Paired Samples T-Test				
Measure 1	Measure 2	T	df	P
pre -	post	-12.012	20	< .001

Note. Student's *t*-test.

Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh media yang APE "*Sasak Culture Board*" selanjutnya data pretes dan postes, dilakukan analisis uji-*t* sampel berpasangan dan hasil uji-*t* sampel berpasangan (*paired samples t-test*) nilai *P* 0,001 < 0,05 artinya terdapat perbedaan perkembangan kognitif siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan media APE "*Sasak Culture Board*"

Tabel 3. Hasil uji Deskriptif (*mean*)

	N	Mean	SD	SE	Coefficient of variation
pre	21	66.748	19.579	4.273	0.293
post	21	76.767	19.506	4.256	0.254

Kemudian dari tabel deskriptif tampak bahwa rata-rata postes yaitu 76,767 atau rata-rata siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan media APE "*Sasak Culture Board*" lebih tinggi dari pada sebelum mendapatkan perlakuan yaitu 66,748. Artinya media tersebut efektif dan memberikan pengaruh dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

Pembahasan

Dari hasil uji coba media APE yang telah melalui tahap uji coba para ahli serta masukan atau respon beberapa guru sebagai pengguna diperoleh bahwa media APE Papan Pintar "*sasak culture board*" memberikan pengaruh atau efektif digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak Usia Dini di TK IT An Nahl Mataram. Sebagaimana analisis uji *paired sampel t-test* dengan *JASP* diperoleh nilai signifikansi $0,05 > 0,001$ artinya bahwa media APE berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK IT An Nahl.

Kemudian jika ditinjau dari rata-rata pre test 66,7 meningkat menjadi 76,8. Kesimpulannya, berdasarkan dari hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru sebagai pengguna kemudian hasil observasi siswa pada saat proses pembelajaran kemudian hasil uji coba terhadap 21 siswa bahwa Media APE Papan Pintar yang berbasis budaya sasak dengan nama "*Sasak Culture Board*" layak dan efektif digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif Anak Usia Dini.

Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa APE yang telah dikembangkan dan didalamnya memuat beberapa komponen permainan mampu meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh beberapa teori bahwa berhasil tidaknya proses pembelajaran salah satunya di pengaruhi oleh media dan kreatifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Widhiasih & Yunita (2021) dalam hasil penelitiannya juga menjelaskan bahwa "media yang bervariasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik".

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain, di dalam kehidupannya anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Dalam masanya, anak-anak akan menggunakan waktunya untuk bermain dengan tujuan menjelajahi dunia mereka dan mengembangkan kreativitasnya. Artinya dalam setiap aktifitasnya memerlukan media bermain yang menyenangkan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak merasa jenuh akan tetapi merasa

senang. Media bermain merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi yang dalam implementasinya dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Tentu dalam hal ini, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan hasil *research* bahwa media pembelajaran akan memiliki fungsi yang baik dan efektif jika isi dari media sesuai dengan kebutuhan guru sebagai pendidik (Humaida & Suyadi, 2021). Disamping itu kesesuaian antara media dan isi serta tema-tema yang ada pada setiap permainan yang dikembangkan adalah sangat penting. Dan itu menjadi salah satu indikator yang telah direview oleh ahli media dan ahli materi. Sebagaimana Paratiwi sebutkan dalam hasil penelitiannya media pembelajaran yang baik adalah media yang isinya sesuai anantara isi dan media yang bersangkutan (Pratiwi, Syafdaningsih, & Rukiyah, 2018).

Anderson (dalam Sungkono, 2023) juga menjelaskan dalam bukunya bahwa dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran ada beberapa langkah yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah karakteristik setiap materi harus menjadi salah satu pertimbangan yang harus dilakukan oleh pembuat atau pengembang media. Disamping itu kemenarikan media mejadi salah satu hal penting juga dalam mengembangkan media. Dan hal tersebut menjadi salah satu syarat dalam membuat media permainan.

Media pembelajaran menjadi unsur penting setiap proses pembelajaran, karena dalam mengajarkan siswa-siswa harus konkrit atau nyata agar cepat di tangkap (respon) oleh siswa. Media yang digunakan juga tidak boleh asal-asalan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Media Alat Permainan Edukatif (APE) bisa menjadi media alternative bermain bagi anak, salah satunya adalah "*Sasak Culture Board*". Dalam penelitian ini, media APE papan pintar yang dikembangkan merupakan media APE yang di dalamnya mencakup seluruh aspek dan indikator perkembangan kognitif. Hasil dari media yang dikembangkan setelah melalui beberapa tahapan uji coba, mampu menstimulus perkembangan kognitif Anak Usia Dini.

Kesimpulan

Hasil uji hipotesis dengan analisis uji-t sampel berpasangan (*paired samples t-test*) nilai $P 0,001 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan perkembangan kognitif siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan

media APE “Sasak Culture Board”. Jika dilihat dari rata-ratanya pretes 66,748 kemudian postes 76,767 menunjukkan adanya peningkatan. Artinya media tersebut efektif dan memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Widhiasih, A. P. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1-11. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>

Daftar Pustaka

- Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gramedia Indonesia, 2000), h.
- Depdikbud (2003). Undang-Undang RI Nomor 146, Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78-87.
- Ismawati, N., & Widayati, S. (2023). Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun melalui media papan pintar. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 6(1), 10-20.
- M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 57-61.
- Novan, A. (2016). Format Paud: Konsep, Karakteristik Dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini (Pendidikan Anak Usia Dini).
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 22
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan alat bermain papan magnetik maze untuk anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138-147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sungkono. *Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, (Online), Vol. 4, No. 1, <https://media.neliti.com/media/>, diakses 15 februari 2023.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, N. L. A. I. (2022). Media papan pintar angka berbasis animasi untuk stimulus kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 120-128.
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8-17. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>