



## **INOVASI PERMAINAN TEBAK BUNYI MELALUI MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI R.A AL-AMIN MEDAN**

**Siti Maryam Lubis<sup>1</sup> Darajat Rangkuti<sup>2</sup> Darmina Eka Sari Rangkuti<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup> Program Studi PG PAUD, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah  
e-mail korespondensi: [sitimaryamlubis60@gmail.com](mailto:sitimaryamlubis60@gmail.com)

### **Abstract**

*In the learning process, teachers rarely use guessing games, so that most children have not been able to develop their cognitive abilities properly. Audio-visual media is a medium that can stimulate the development of children's cognitive abilities, so that children are able to name objects based on color and shape, and classify objects based on color and shape. This study aims to determine the effect of playing charades using audio-visual media on group B children at RA Al Amin. This type of research is quantitative-experimental, consisting of 8 meetings. The data collection instrument was an informal test consisting of a pretest and posttest. The data obtained were analyzed by means of quantitative-descriptive analysis. The results of the normality test stated that the pretest and posttest data came from populations that were normally distributed. While the results of testing the hypothesis stated that  $t_{count} (3.74) > t_{table} (1.74)$ , so it was concluded that there was an effect of playing guessing or sound on the cognitive ability to recognize numbers in group B children at RA Al Amin.*

*Keywords: Sound Guessing Game, Audio-Visual Media, Cognitive Ability.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formil, nonformil maupun informal (Syafe'i, 2013:1). Pendidikan anak usia dini memiliki peranan untuk memberikan stimulasi, membimbing, mengasah, memberi kegiatan yang menghasilkan kemampuan, dan keterampilan pada anak. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini tersebut (Susanto, 2012:15).

Orangtua dan pemerintah wajib memfasilitasi sarana dan pra-sarana pendidikan untuk anak dalam rangka program pembelajaran. Berdasarkan prinsipnya, belajar adalah hak yang dimiliki setiap anak, maka belajar harus dapat menyenangkan, kondusif dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias. Bahkan, memaksa anak untuk belajar, anak akan merasa tertekan, bahkan membiarkan mereka tidak mendapat pendidikan yang layak adalah tindakan kekerasan (Hasan, 2010:16). Banyak sintaks yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu dilihat dari segi perkembangan moral, agama, kemampuan linguistik, kemampuan kognitif, kemampuan sosial-emosional, kemampuan fisik-motorik dan kemampuan seni. Senada dengan itu Sujiono (2012:7) Anak usia dini merupakan usia yang penting bagi perkembangan kognitif anak yang dapat dengan cepat menyerap informasi. Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan pengetahuan anak adalah memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir, termasuk mengenal konsep bilangan 1-10.

Keterampilan kognitif meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi, mengklasifikasikan, mengurut-kan, me-ngamati, membeda-kan, memprediksi, me-mentukan, membanding-kan dan mnarik kesimpulan tentang hubungan sebab akibat, menurut Kurniashi (Yuliani Nurani, 2011:14). Tujuan perkembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak agar mampu menghadapi pembelajarannya, menemu-kan berbagai alternatif problem solving, membanttu anak mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan ruang dan waktu, serta kemampuan mengurutkan dan mengelompokkan. mengembangkan. dan mempersiapkan diri untuk mengembangkan keterampilan berpikir-teliti

Karakteristik kemampuan kognitif yaitu anak mampu mengelompokkan benda sederhana, dapat mengetahui konsep sains sederhana, dapat mengetahui bilangan dan mengetahui konsep matematika sederhana, dapat mengetahui bentuk geometri, dapat melakukan problem solving sederhana, dapat mengetahui konsep ruang dan posisi, dapat mengetahui Ukuran, dapat mengetahui konsep waktu, dapat mengetahui model yang berbeda, dapat mengetahui konsep sederhana informasi sosial dalam Balitbang Depdiknas (2007:53).

Piaget menjelaskan dalam buku Masganti (2015:74) “Sintaks perkembangan kognitif terjadi dalam empat sintaks. Setiap sintaks terkait dengan usia dan memiliki struktur yang berbeda. Sintaks Perkembangan Piaget adalah sebagai berikut: tahap sensorimotor 0-2 tahun, tahap praoperasional 2-7 tahun, tahap tindakan nyata 7-11 tahun, dan tahap tindakan formal 11-15 tahun. Namun kenyataannya berdasarkan hasil pendalaman yang dilakukan peneliti di R.A Al-Amin saat proses belajar pengenalan bilangan guru lebih cenderung mengacu pada buku Lembar Kerja Anak (LKA), menulis di papan tulis, menggunakan media yang sudah ada seperti kartu angka yang membuat anak mudah bosan. Pembelajaran mengenal bilangan di R.A Al-Amin belum berkembang sesuai apa yang diharapkan pihak sekolah dan orangtua. Dari sebagian besar siswa yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 7 anak laki-laki hanya terdapat 7 anak yang sudah bisa mengucapkan angka 1-10, menyusun angka 1-10, dan menambah angka 1-10 dengan baik dan benar. Maka dari itu kemampuan kognitif khususnya mengenal bilangan anak di R.A Al-Amin perlu di stimulasi.

Senada dengan itu, Susanto (2012), ada beberapa sebab yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif yaitu, aktivitas, ketertarikan dan karakteristik tertentu, pendidikan, kedewasaan dan kebebasan. Pembelajaran merupakan faktor formatif, oleh karena itu penggunaan media juga merupakan salah satu faktor formatif kognitif anak. Kehadiran media memegang fungsi yang utama dalam sebuah proses pembelajaran di era digital ini. Dalam hal ini karena ketidakjelasan materi yang disampaikan dalam kegiatan ini dapat didukung dengan penyajian media sebagai mediator, maka dengan adanya media dapat mempermudah kompleksitas materi yang disampaikan kepada siswa.

Media audiovisual bersumber dari asal kata media artinya suatu bagian komunikasi yang di gunakan orang untuk menyebarkan ide, gagasan atau ide agar ide pendapat atau gagasan yang disampaikan dapat diterima orang lain (Fadillah, 2017:212). Senada dengan itu, Suwarna mengemukakan, “media audiovisual adalah media yang mempunyai dasar bunyi dan dasar visual. Bagian ini terbagi menjadi dua, yaitu 1) media audio visual diam, yaitu media yang memunculkan suara dan gambar diam, seperti; 2 ) Media audiovisual ger-ak, yakni media yang dapat mwnggambarkan bagian suara dan gaambar ber-gerak, seperti film audio serta kaset video” (Fadillah, 2017:212) Audio-visual adalah media yang bisa dilakukan oleh guru ketika di dalam kelas untuk membantu anak atau siswa memahami indera penglihatan dan pendengaran siswa sehingga siswa dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui gambar, suara, dan lain-lain. Media audiovisual adalah salah 1 bagian media pembelajaran RA/TK yang diharapkan dapat mengeluarkan potensi anak usia dini.

Sangat banyak kegiatan yang dapat digunakan untuk merangsang keterampilan kognitif pada AUD. Salah satunya adalah tebak-tebakan bunyi atau suara dengan media audiovisual, sebuah game edukasi yang bisa dipergunakan dalam bidang pendidikan AUD di RA/TK. Bermain tebak-tebakan suara atau bunyi dengan audio visual dirancang untuk anak usia 5-6 tahun untuk belajar konsep angka 1-10. Menurut Fadlilahi (2017: 19) Permainan tebak suara ini menyenangkan dan anak-anak menyukainya. Menebak prestasi membuat anak bangga karena merasa mengenal bunyi yang berbeda. Menurut Yulian yang dikutip Fadllah, penggunaan game dapat dilaksanakan dengan cara berikut: Mengembangkan perkembangan kognitif AUD, membuat *rule* dan mengkomunikasikan aturan permainan, anak memakai replika untuk menukar benda nyata, dan hati-hati saat bermain.

Berdasarkan topik tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tebak bunyi melalui media audiovisual dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak, oleh karena itu dilakukan penelitian dengan judul “Inovasi permainan tebak suara atau bunyi menggunakan Media audiovisual untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di R.A. Al-Amin Medan”.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *one-group pretest-posttest*. Adapun desain *one-group pretest-posttest* menurut Sugiyono (2012: 110) dapat digambarkan sebagai berikut :

<b>Pretes</b>	<b>Tindakan</b>	<b>Postes</b>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

**Gambar 1. Desain One-Group Pre test-Posttest**

**Keterangan**

- O<sub>1</sub> = Tes-awal (*pretest*) sebelum tindakan diberikan
- X = Pemberian tindakan
- O<sub>2</sub> = Tes-akhir (*posttest*) sesudah diberi perlakuan

Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan rincian, penilaian dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yakni 1 kali pertemuan sebelum pemberian *treatment* dan 1 kali pertemuan setelah pemberian *treatment* untuk mengetahui kemampuan kognitif meliputi menyebutkan bilangan 1-10, mengurutkan bilangan 1-10, menjumlahkan bilangan 1-10 pada anak usia 5-6 tahun di R.A Al-Amin, serta 4 kali pertemuan untuk memberikan *treatment*/perlakuan terhadap subjek.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di R.A Al-Amin Tahun Ajaran 2020-2021 yang berjumlah 17 anak. Dan Sampel dalam penelitian ini seluruh anak di R.A Al-Amin Tahun Ajaran 2020-2021 yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan adalah teknik observasi dan test informal. Dalam penelitian ini untuk analisis data penulis akan menggunakan uji t pada kelas yang akan diukur, namun sebelum dilakukan analisis uji-t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang harus dipenuhi dalam uji-t yaitu uji normallitas.

Adapun yang menjadi kisi-kisi dan rubrik kemampuan kognitif pada penelitian ini pada table berikut:

**Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kognitif**

Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
Kemampuan kognitif anak	1. Mengucapkan angka 1-10	1,8	2
	2. Menyusun angka 1-10	2,3,4	3
	3. Menambahkan angka 1-10	5,6,7	3

**Tabel 2. Rubrik Kemampuan Kognitif**

Indikator	Frekuensi			
	BB 1 (*)	MB 2(**)	BSH 3 (***)	BSB 4 (****)
Mengucapkan angka 1-10	Anak belum mampu mengucapkan angka 1-3	Anak belum mampu mengucapkan angka 1-5	Anak mampu mengucapkan angka 1-10 dengan bimbingan guru	Anak mampu mengucapkan angka 1-10 tanpa bimbingan guru

Indikator	Frekuensi			
	BB 1 (*)	MB 2(**)	BSH 3 (***)	BSB 4 (****)
Menyusun angka 1-10	Anak belum mampu menyusun angka 1-3	Anak belum mampu menyusun angka 1-5	Anak mampu menyusun angka 1-10 dengan bimbingan guru	Anak mampu menyusun angka 1-10 tanpa bimbingan guru
Menambahkan angka 1-10	Anak belum mampu menambahkan angka 1-3	Anak belum mampu menambahkan angka 1-5	Anak mampu menambahkan angka 1-10 dengan bimbingan guru	Anak mampu menambahkan angka 1-10 tanpa bimbingan guru

## HASIL PENELITIAN

### 1. Pengujian Normallitas

Uji normallitas dilakukan pada data pretes dan postes, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Pengujian Normalitas Data Pretes dan Postes**

Data	Normalitas		
	Lo	Ltabel	Keterangan
Pretes	0,1215	0,2000	Normall
Postes	0,1784	0,2000	Normall

Berdasarkan ringkasan hasil pengujian normalitas data pretes dan postes di atas diketahui bahwa data pretes menyatakan  $Lo (0,1215) < Ltabel (0,2000)$  dengan keterangan normal. Begitu juga data postes menyatakan  $Lo (0,1784) < Ltabel (0,2000)$  dengan keterangan normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pretes dan postes berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### 2. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t pada data pretest dan posttest yang sudah diuji normalitasnya. Karena data pretes dan posttes bersumber dari populasi yang berdistribusi normal, maka dilakukan langkah berikutnya dengan uji hipotesis melalui pengujian statistik t-test. Hasil uji hipotesisnya dituangkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis**

Data	Varians Gabungan	t hitung	t table	Ha	Ho
Pretest dan Postest	2,19	3,74	1,74	Diterima	Ditolak

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut, dapat dilihat bahwa t hitung (3,74) lebih besar dari t tabel (1,74), sehingga dapat disimpulkan hipotesis dapat diterima yaitu. tebakan suara-suara memiliki efek. melalui media audiovisual terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al Amin.

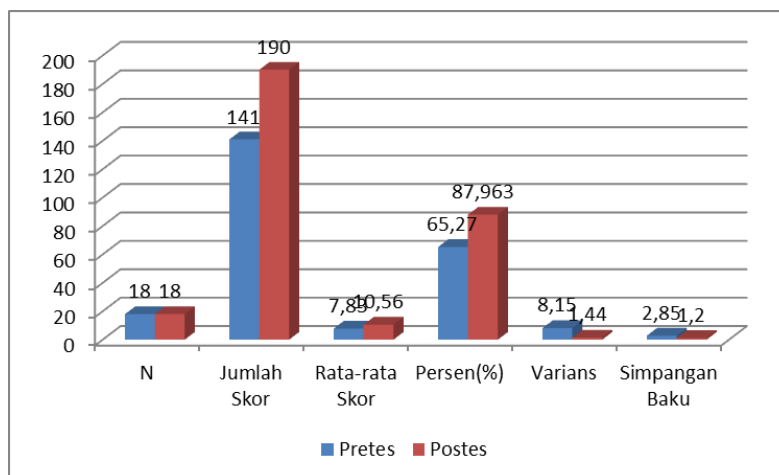
### 3. Hasil Pretest dan Postest

Data pretest dan postest anak kelompok B R.A Al Amin dikumpulkan kemudian dilakukan pengujian statistik dasar dengan bantuan aplikasi *microsoft excel 2013* untuk mencari dan mengetahui jumlah skor, rata-rata skor, varians, dan simpangan baku, yang secara ringkas dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Pretest dan Postest Kemampuan Kognitif Mengenal Angka**

No.	Statistik	Pretes	Postes
1	N	18	18
2	Jumlah Skor	141	190
3	Rata-rata Skor	7,83	10,56
4	Persen(%)	65,27	87,963
5	Varians	8,15	1,44
6	Simpangan Baku	2,85	1,20

Tabel di atas diperjelas kembali dengan diagram sebagai berikut:



**Gambar 2. Diagram Hasil Pretest dan Postest Kemampuan Kognitif Mengenal Angka**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, dijelaskan bahwa: jumlah skor postes (190) lebih tinggi dibandingkan dengan jumlah skor pretes (141); rerata nilai post tes (10,56) lebih tinggi dibandingkan dengan rerata nilai pre tes (7,83); varian postes (1,44) lebih rendah dibandingkan dengan varians pretes (8,15); dan simpangan baku postes (1,20) lebih rendah dibandingkan dengan simpangan baku pretes (2,85). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di R.A Al Amin sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain tebak suara / bunyi.

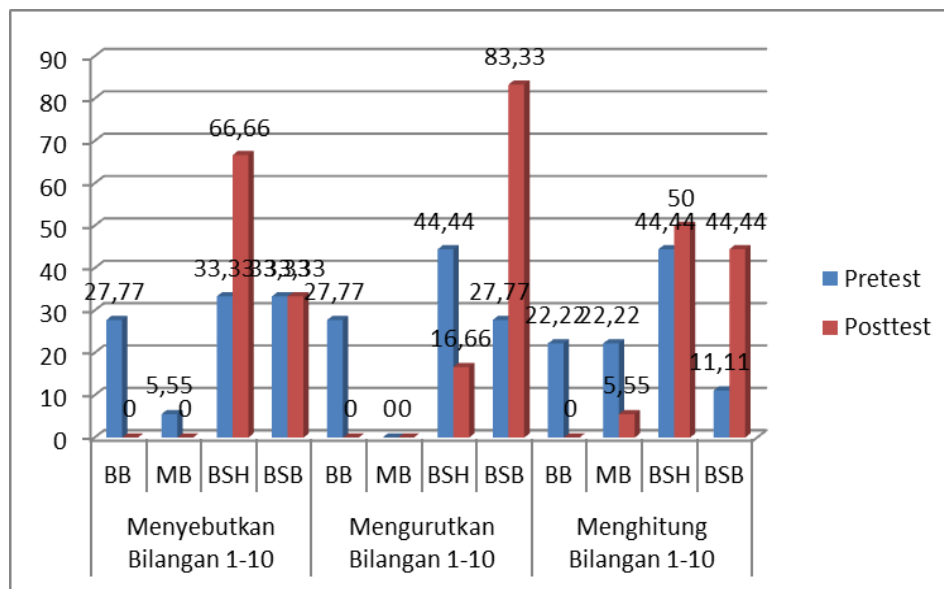
#### 4. Peningkatan Indikator Kemampuan Kognitif

Untuk mengetahui indikator kemampuan kognitif mana yang paling menonjol setelah dilakukan pretest dan posttest, maka berikut disajikan pada tabel hasil kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di R.A AL Amin T.A 2020/2021 .

**Tabel 6. Hasil Persentase Indikator Kemampuan Kognitif**

Test	Indikator Kemampuan Kognitif Mengenal Angka											
	Menyebutkan Bilangan 1-10				Mengurutkan Bilangan 1-10				Menghitung Bilangan 1-10			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pretest	27,77	5,55	33,33	33,33	27,77	0	44,44	27,77	22,22	22,22	44,44	11,11
Posttest	0	0	66,66	33,33	0	0	16,66	83,33	0	5,55	50	44,44

Untuk lebih jelasnya peningkatan kemampuan kognitif dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:



**Gambar 3. Persentase Peningkatan Indikator Kemampuan Kognitif**

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa semua indikator kemampuan kognitif meningkat saat diberikan pretest dan posttest, tetapi indikator yang paling tinggi peningkatannya adalah indikator kedua yaitu mengurutkan bilangan 1-10 dengan persentase pretest BSB sebesar 27,77% menjadi 83,33% dengan kata lain mengalami peningkatan sebesar 55,56%. Peningkatan yang paling rendah adalah indikator pertama yaitu menyebutkan bilangan 1-10 dengan persentase pretest BSB sebesar 33,33% dan posttest BSB juga 33,33% dengan kata lain tidak mengalami peningkatan.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data kemampuan kognitif mengenal angka dari 3 indikator yang diuraikan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Pembahasan Indikator Pretest Kemampuan Kognitif

Sebelum dilaksanakan tindakan berupa permainan tebak suara / bunyi, anak usia 5-6 tahun di R.A Al Amin mereka dikasi pre-test yakni sejumlah pertanyaan yang berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal kognitif anak. Berdasarkan hasil pre test , dinyatakan bahwa pada indikator kemampuan kognitif mengucapkan angka 1-10 sebanyak 33,33% anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB), sedangkan pada indikator kemampuan kognitif menyusun angka 1-10 sebanyak 27,77% anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB), dan pada indikator kemampuan kognitif menambahkan angka 1-10 terdapat sebanyak 11,11% anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB), Persentase kemampuan kognitif dari indikator kemampuan kognitif mengucapkan angka 1-10, menyusun angka 1-10, dan menambahkan angka 1-10 yaitu sebesar 33,33%, 27,77%, dan 11,11% belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal pada bab 3 yaitu > 75% baru dikatakan tuntas. Hal ini dikarenakan siswa belum mengerti tentang konsep mengenal angka akibat pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi, dan metode yang digunakan tidak menarik bagi siswa.

### 2. Pembahasan Indikator Posttest Kemampuan Kognitif

Selanjutnya adalah bermain tebak-tebakan bunyi/bunyi untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak oleh R.A Al Amin. Operasi berjalan dengan baik. Anak-anak diamati aktif bermain tebak-tebakan/bunyi menggunakan media audiovisual yang menggunakan tebak-tebakan nada/nada sebagai alat untuk mengidentifikasi bilangan. Petunjuk media audiovisual/aktivitas audio ini ditujukan untuk anak-anak dengan tujuan melatih kemampuan kognitifnya. Setelah menyelesaikan permainan tebak-tebakan audio/audio, anak-anak diberikan post-test pengukuran kemampuan kognitif anak oleh R.A. diperiksa Al Amin.

Berdasarkan hasil post-test diketahui indikator kemampuan kognitif menyebutkan bilangan 1-10 sebanyak 33,33% anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB), sedangkan pada indikator kemampuan kognitif mengurutkan bilangan 1-10 sebanyak 83,33% anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB), dan pada indikator kemampuan kognitif menghitung bilangan 1-10 sebanyak 44,44% anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). Persentase kemampuan kognitif dari indikator kemampuan kognitif menyebutkan bilangan 1-10, mengurutkan bilangan 1-10, dan menghitung bilangan 1-10 yaitu sebesar 33,33%, 83,33%, dan 44,44% dari 3 indikator hanya indikator mengurutkan bilangan 1-10 yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal pada bab 3 yaitu  $> 75\%$  baru dikatakan tuntas. Pada indikator menghitung bilangan 1-10 tidak ada perubahan dari persentase pretest 33,33% dan posttest 33,33%, dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan media audio visual dan media yang digunakan belum maksimal, tetapi setelah dilakukan permainan tebak suara atau bunyi menggunakan media audio visual seluruh siswa sudah berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan pada indikator mengurutkan bilangan 1-10 persentase pretest 27,77% menjadi 83,33% sudah memenuhi kriteria ketuntasan  $>75\%$ . Selanjutnya indikator menghitung bilangan 1-10 ada perubahan dari persentase pretest 11,11% menjadi 44,44% sudah ada peningkatan tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal pada bab 3 yaitu  $> 75\%$ , dikarenakan waktu pembelajaran belum maksimal karena situasi covid saat ini, tetapi setelah dilakukan permainan tebak suara atau bunyi menggunakan media audio visual seluruh siswa sudah berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Melihat Tabel pretest-posttest di mana skor prates, atau skor sebelum diberikan, dapat memiliki rata-rata 7.83; varian's 8,15; dan standar deviasi 2.85. Kemudian setelah dilakukan tes diperoleh hasil rerata nilai 10.56; varian's 1.44; dan standar deviasi 1.20. Dari grafik dapat dilihat rerata titik data setelah pengujian lebih tinggi dari rerata data sebelum pengujian. Sedangkan varian's dan standar deviasi data setelah pengujian lebih kecil dari varians dan standar deviasi data sebelum pengujian. Artinya, semakin naik rerata kelas, semakin turun varian's dan standar deviasinya.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dikerjakan, diketahui bahwa menebak/memutar ulang bunyi dapat mengganggu kemampuan kognitif anak RA Al Amin Golongan B. Anak yang awalnya lemah kemampuan kognitifnya bisa bertumbuh dan berkembang dalam perilaku menerka/mencoblos karena perilaku menerka/mencoblos memerlukan teknik menyimak yang cermat. Berbicara tentang Angka 1-10, urut angka 1-10 dan hitung angka 1-10.

Pada dasarnya perkembangan kognitif dirancang agar anak dapat menjelajahi dunia di sekitarnya dengan menggunakan panca inderanya, sehingga anak dapat menggunakan pengetahuan yang diperolehnya untuk melanjutkan kehidupannya dan menjadi manusia seutuhnya yang selaras dengan kodratnya. Makhluq Tuhan yang perlu menguatkan apa yang ada di dunia ini untuk kebaikan diri sendiri dan orang lain.

Untuk mengembangkan pengetahuan anak, dapat digunakan metode yang membuat anak meningkatkan pemikiran, penalaran, kemampuan menarik kesimpulan dan generalisasi. Dan cara paling efektif dan tepat untuk mencapai tujuan ini adalah mode permainan. Bermain membawa harapan dan antisipasi akan dunia yang membawa kegembiraan dan memungkinkan anak membayangkan sesuatu atau seseorang, dunia yang siap untuk berpetualang dan belajar, ke dalam dunia anak. Dengan bantuan permainan, anak belajar mengendalikan diri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Oleh karena itu, permainan merupakan cermin perkembangan anak. Ketika seorang anak bermain, mereka belajar dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di sekitar mereka. Makanya, berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al Amin lebih tinggi daripada kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Al Amin setelah diberi perlakuan berupa kegiatan menebak/menyimak. sebelum. perlakuan Kemampuan kognitif anak kelompok B RA Al Amin ketika berhadapan dengan audio/audio kegiatan tebak-tebakan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa tebakan suara/bunyi melalui media audio visual berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dalam menamai, mengurutkan dan menghitung bilangan dari 1 sampai dengan 10 yang ditunjukkan dari hasil uji hipotesis.  $t_{hitung}(3.74) > t_{tabel}(1.74)$ . Dari ketiga indikator kemampuan kognitif yang diperoleh, yaitu. penamaan, pengurutan, penghitungan bilangan 1-10, hanya dengan indikator urutan bilangan 1-10 pada post test 83,33% anak berkembang sangat baik (BSB) atau tuntas. Sementara itu, indikator mencatat dan menghitung bahwa meskipun ada peningkatan, namun tidak mencapai ketuntasan lebih dari 75%, namun semua siswa sudah masuk dalam kategori Berkembang (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) seperti yang diharapkan.

### Saran

Disarankan agar guru menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran kebisingan/frekuensi suara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun pada anak usia dini, dan peneliti lain untuk mempelajari metode permainan lain yang melatih kemampuan kognitif pengetahuan dan penglihatan anak. berkembang dan mampu memberikan kontribusi baru bagi pembelajaran dan kinerja anak di tingkat TK/R.A.

## REFERENSI

- Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Diva Press.
- Masganti, Sit, 2015, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Medan Perdana Publishing.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT indeks.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syafe'i, Muhammad. 2013. "Upaya Mengembangkan Kecerdasan Musikal Melalui Permainan Persepsi Bentuk Musikal Pada Anak Kelompok B DI TK Pertiwi Tanjung". Artikel Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Yuliani Nurani, 2011, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.