

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF
TUTUP BOTOL PINTAR DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF
ANAK KELOMPOK B DIRA AD-DZIKIR SUMENEP
MADURATAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI Iftitahatul Fauzah AD SIDDIQ
NIM : T20185038
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2022**

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF
TUTUP BOTOL PINTAR DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF
ANAK KELOMPOK B DIRA AD-DZIKIR SUMENEP
MADURATAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

Iftitahatul Fauzah
NIM : T20185038

Disetujui Pembimbing

UNIVERSI LAM NEGERI
KIAI HAJI MAD SIDDIQ

Dr. Mohammad Zaini, M.Pd.I
NUP. 20160366

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF
TUTUP BOTOL PINTAR DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF
ANAK KELOMPOK B DIRA AD-DZIKIR SUMENEP
MADURATAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Jum'at

Tanggal : 23 Desember 2022

Tim Penguji

Sekretaris

Ketua

(Dr. Istifadah S.Pd.,M.Pd.I)
NIP.1968041419920320001

(Farah Dianita Rahman,S.S.T.,M.Kes)
NUP. 20160368

Anggota :

1. Dr. Hartono, M.Pd
2. Dr. Mohammad Zaini,M.Pd.I

Menyetujui
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP.196405111999032001

MOTTO

لَأَفْئِدَةٌ وَالْأَبْصَارُ السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا أُمَّهَاتِكُمْ بَطُونَ مِنْ أَخْرَجَكُمْ وَاللَّهُ
تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ وَآ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur. (QS. An-Nahl ayat 78) ¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-quran Dan Terjemahnya*, (Bandung: PT Syamil Cipta Media, 2017), 275.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi tauladan atau uswah hasanah bagi semua ummatnya. Terimakasih kepada engkau yang telah memberikan jalan dan kekuatan serta menghadirkan mereka dalam memberikan motivasi, dukungan serta doa kepada penulis, sesungguhnya hanya Allah SWT yang dapat memberikan kemudahan bagi setiap kesulitan. Semoga dengan rampungnya tugas akhir ini dapat menjadi langkah awal kesuksesan bagi penulis dalam meraih cita-cita dimasa yang akan datang. Dengan penuh rasa syukur penulis persembahkan karya tulis ilmiah ini kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Ach. Ghufron Jauhar dan Ibu Zahrotul Wardah yang telah senantiasa mendukung, memotivasi serta mendoakan sepanjang waktu demi kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan dengan segala kasih serta sayangnya yang telah diberikan selama ini.
2. Kakak saya Moh. Afief Al-Ghazi, adik tercinta saya Mauris Danil Haq dan semua orang-orang baik yang senantiasa membantu tanpa pamrih, memotivasi dan mendukung setiap langkah perjuangan saya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan nikmat taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “ Implementasi Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar Dalam Mengembangkan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantudan mendukung sehingga tugas skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, semoga dengan tersusunnya skripsi ini dapat berguna bagi penulis dan semoga segala yang tertuang dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun bagi para pembaca dalam rangka membangun khasanah keilmuan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. Iselaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan PI dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam mengerjakan tugas akhir.
4. Ibu Dr. Istifadah, S.Pd, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah memotivasi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Dr. Mohammad Zaini, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi terhadap peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Seluruh dosen fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Kepala perpustakaan UINJember yang telah memberikan wadah literatur sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi.
8. Ibu Fitriyah, S.Pd selaku Kepala RA. Ad-Dzikir beserta staf jajarannya yang telah berkenan memberikan izin dan informasi data selama proses penelitian berlangsung.
9. Seluruh teman-teman PIAUD angkatan 2018 yang senantiasa menemani berjuang selama masa studi.

Semoga segala bantuan, dukungan serta doa yang telah diberikan kepada penulis dapat dibalas dan dilipat gandakan oleh Allah SWT. Adapun penulis telah berusaha dengan semaksimal mungkin dalam menyusun laporan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran dari segenap para pembaca sangat diharapkan. Karena kritik dan saran tersebut sangat berguna bagi penulis agar menjadi lebih baik untuk kedepannya.

Jember, 7 Oktober 2022

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Iftitahatul Fauzah
NIM: T20185038

ABSTRAK

Iftitahatul Fauzah, 2022: *Implementasi Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B Di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022.*

Kata kunci: APE, Tutup botol pintar, Perkembangan kognitif

Tutup botol pintar ialah suatu benda konkrit yang dapat dilihat dan diraba serta dapat memberikan nilai edukasi terhadap aspek perkembangan anak. Selain itu, tutup botol pintar dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak terutama pada tahap pra operasional. Adapun tutup botol pintar sudah diterapkan di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura sebagai alat permainan edukatif guna mengembangkan kognitif pada anak kelompok B.

Fokus penelitian yang diteliti dalam adalah 1) Bagaimana perencanaan implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir? 2) Bagaimana penerapan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir? 3) Bagaimana hasil perkembangan kognitif anak kelompok B melalui alat permainan edukatif tutup botol pintar?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan perencanaan implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir, 2) Mendeskripsikan penerapan alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir, 3) Mendeskripsikan hasil perkembangan kognitif anak kelompok B melalui permainan tutup botol pintar.

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian studi kasus. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Dan keabsahan datanya menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah 1) Perencanaan implementasi APE tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir berupa (a) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), (b) Menyiapkan APE tutup botol pintar, (c) Menyiapkan sarana media pendukung. 2) Penerapan APE tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir berupa kegiatan bermain mengklasifikasikan tutup botol berdasarkan warna, mengurutkan tutup botol, menyusun tutup botol sesuai pola, bermain penjumlahan dengan media benda konkrit, geometri dan bermain tebak dan susun huruf dengan APE tutup botol pintar. 3) Hasil perkembangan kognitif kelompok B melalui penerapan APE tutup botol pintar di RA. Ad-Dzikir berkembang lebih optimal dengan melihat hasil data perkembangan kognitif anak yakni dari 14 orang anak yang belum berkembang (BB) terdapat 2 orang anak, mulai berkembang (MB) 5 orang anak, berkembang sesuai harapan (BSH) 3 orang anak, dan berkembang sangat baik (BSB) 4 orang anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Istilah	11
F. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	22
1. Perencanaan Implementasi Alat Permainan Edukatif.....	22
2. Permainan Tutup Botol Pintar... ..	31
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan dan Jenis Penelitian	51
B. Lokasi Penelitian	52
C. Subyek Penelitian	52
D. Teknik Pengumpulan Data.....	52
E. Analisis Data.....	57
F. Keabsahan Data	59
G. Tahap-tahap Penelitian	59

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian.....	62
B. Penyajian Data dan Analisis.....	67
C. Pembahasan Temuan	104

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	120
B. Saran-Saran.....	122

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matriks Penelitian
3. Pedoman Penelitian
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Selesai Penelitian
6. Jurnal Kegiatan Penelitian
7. RPPH
8. Data Perkembangan Awal Kemampuan Kognitif Anak

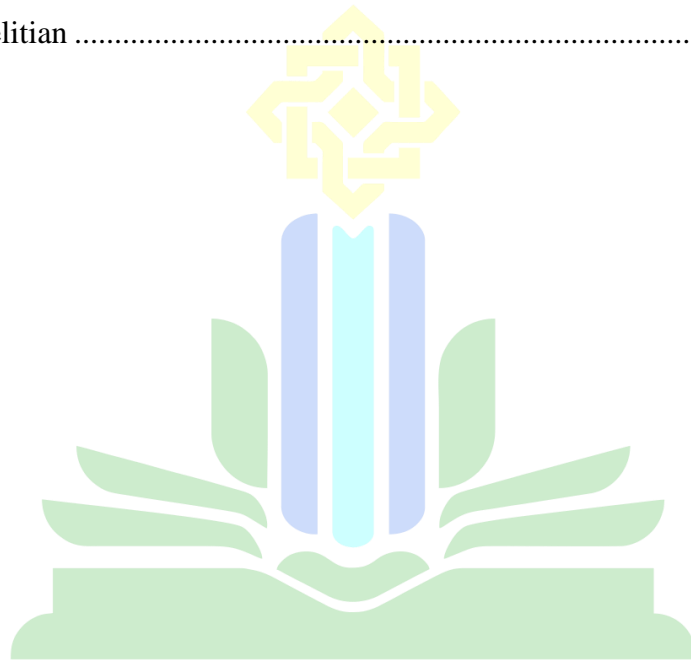
9. Lembar Observasi Penelitian
10. Foto Dokumentasi
11. Denah Lokasi RA. Ad-Dzikir
12. Biodata Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No. Uraian	hal
2.1 Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu dengan Peneliti.....	20
2.2 Standar Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.	45
4.1 Daftar Guru Raudhatul Athfal Sumenep Madura	66
4.2 Jumlah Peserta Didik Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura.....	67
4.3 Hasil Perkembangan Kognitif Anak Melalui APE Tutup Botol Pintar	99
4.4 Temuan Penelitian	103



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	hal
4.1 Alat dan bahan serta proses pembuatan APE tutup botol.....	71
4.2 Permainan mengklasifikasikan warna tutup botol.....	79
4.3 Permainan mengurutkan tutup botol.....	81
4.4 Permainan penjumlahan dengan media konkrit.....	83
4.5 Permainan menyusun pola.....	85
4.6 Permainan geometri dari tutup botol.....	87
4.7 Permainan tebak dan susun huruf dari tutup botol.....	90



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentang waktu sejak anak lahir hingga usia enam tahun dimana pada usia tersebut perlu dilakukan pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Hal tersebut didasari karena rentang anak usia dini merupakan rentangan usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat memengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan baik fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan spiritual. Menurut para ahli psikologi, anak usia dini (0-8tahun) sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya. Usia ini sering disebut “usia emas” (*thegoldenage*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi. ²

Berdasarkan Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan:

“ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan

²Diana. Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2010),2-3.

usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak dapat memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.”³

Pendidikan merupakan suatu upaya guna membantu manusia dalam menyelesaikan tugas-tugasnya sebagai seorang hamba Allah dan khalifah dimuka bumi sebagaimana Firman Allah yang telah tertulis di dalam Al-Quran tentang tujuan pendidikan pada QS. Al-Dzariyat: 56

لِيَعْبُدُونِي إِلَّا وَاللَّيْسَ الْإِنْسَانُ حَلَقًا مَّا

Artinya : Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar beribadah kepadaKu (QS. Al-Dzariyat : 56).⁴

Adapun anak usia 0-6 tahun banyak dari para ahli yang menyebutnya sebagai usia emas (*Golden Age*) dikarenakan pada masa ini seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku anak mulai terbentuk. Untuk itulah pada masa ini penting sekali orangtua dan guru untuk menanamkan hal-hal positif agar dapat menjadi pondasi utama dalam membentuk kepribadian anak. Hal ini didasari oleh penelitian para ahli dibidang *neuroscience* yakni Piaget yang menyatakan bahwa perkembangan otak atau sistem kognitif dan proses intelektual terjadi sangat pesat yaitu 80% pada usia 0-6 tahun, hal senada juga diperkuat dengan pendapat Teyler yang menyatakan bahwa pada saat lahir, otak manusia berisi sekitar 100 hingga 200 milyar sel syaraf yang kemudian akan terus berkembang jika diberikan

³Muktar Latif, Rita Zubaidah, Zukhairina, Muhammad Afandi, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016),4.

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Quran Al Karim dan Terjemahannya*, (Semarang: Karya Toha Putra, 2009), 522.

stimulus sejak usia dini untuk menunjang aspek tumbuh kembang (sosial, motorik, spiritual, seni, bahasa dan khususnya kognitif) pada anak.⁵

Setiap manusia mengalami proses perkembangan intelektual yang berarti perkembangan terhadap daya pikir khususnya pada anak usia 6-8 tahun, dapat menggunakan daya pikirnya secara konseptual, memecahkan masalah, mengingat serta dapat menggunakan bahasa dengan baik. Dari berbagai aspek perkembangan anak usia dini, perkembangan kognitif merupakan aspek utama yang penting untuk dikembangkan, karena dengan berkembangnya kemampuan berpikir, anak dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan pengetahuan dan waktu serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan anak dalam memasuki fase pertumbuhan serta perkembangan di jenjang berikutnya. Kognitif sendiri merupakan suatu proses berfikir, yakni kemampuan individu untuk dapat menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan intelektual yang ditandai oleh seseorang terhadap kesenangan belajar serta ide-idenya yang cemerlang.⁶ Aspek perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk dapat memecahkan berbagai masalah secara kritis dan logis. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk

⁵ Yuliani Nurani, Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), 1-8.

⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 47.

dan warna serta berbagai macam pola lainnya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Oleh sebab itu, agar proses pembelajaran pengembangan aspek kognitif dapat berjalan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun maka, untuk menunjang tingkat keberhasilan proses pembelajaran pada anak usia dini di perlukannya penggunaan media berupa alat permainan edukatif (APE) yang tepat dengan merujuk pada indikator perkembangan kognitif yakni mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.⁸

Sebagaimana salah satu firman Allah di dalam Al-quran QS. Al-Kahfi ayat 66 sebagai berikut:

رُشِدًا أَعْلِمْتَ مِمَّا تَعْلَمُنِ أَنْ عَلَيَّ اتَّبِعَكَ هَلْ مُوسَىٰ لَهُ رُقَالٌ ﴿٦٦﴾

Artinya: Musa berkata kepadanya, “ Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk ?”.⁹

Merujuk pada ayat diatas maka, sesungguhnya pemberian ilmu pengetahuan haruslah diberikan atau dilakukan dengan sebenar-benarnya atas bimbingan dari orang yang berilmu agar nantinya tidak terjadi kesalahan. Adapun dalam perkembangan kognitif disekolah, guru sebagai pendidik hendaknya memiliki standart pola pembelajaranyang bersifat kreatif dan inovatif.

⁷ Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Umami II* (Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negri Padang,t.th) Vol.1.No.1, 253

⁸ Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

⁹ Departemen Agama RI, *Al-Quran Al-Karim dan Terjemahannya*, (Semarang: Kaya Toha Putra,2009). 299

Untuk itulah guru dapat merangsang perkembangan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. Metode bermain merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dan dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa. metode sendiri merupakan rancangan atau cara pembelajaran yang dirancang dan disusun agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Menurut Mutiah, bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya maka, aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain dapat menghasilkan proses belajar yang optimal pada mereka.¹⁰ Menurut Erik Erikson berpendapat bahwa manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan dan menguasai kenyataan melalui uji coba dan perencanaan, dan semua hal itu disusun oleh anak dengan melalui kegiatan bermain.¹¹

Raudhatul Athfal Ad-Dzikir merupakan salah satu pendidikan dasar untuk anak usia dini yang bertempat di Desa Prenduan Kabupaten Sumenep Madura menjadi objek peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun yang menjadi keunikan disini ialah adanya salah satu alat permainan edukatif berupa pemanfaatan daur ulang barang bekas yang dirancang oleh pendidik RA. Ad-Dzikir sendiri sehingga dapat digunakn

¹⁰ Diana. Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, 7.

¹¹ Mukhtar. Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak*, 201.

sebagai suatu alat untuk bermain. Bermain dengan menggunakan media tutup botol dapat dilakukan ana ksetiap hari setelah kegiatan inti berakhir sebagai sarana hiburan terhadap anak agar tidak mudah cepat bosan, selain sebagai hiburan media tutup botol pintar berfungsi sebagai rangsangan stimulasi dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di RA Ad-Dzikir, peneliti menemukan bahwasanya di lembaga tersebut kemampuan kognitif anak pada kelompok B (usia 5-6 tahun) belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Di lembaga tersebut peneliti menemukan terdapat beberapa anak masih kurang dalam mengenal bentuk dari lambang bilangan. Hal tersebut terlihat pada saat guru meminta anak untuk menebak angka yang dituliskan di papan tulis. Dalam hal ini, masih banyak anak yang belum bisa membilang angka dan masih membutuhkan bimbingan guru. Selain itu sebagian anak juga masih belum bisa menunjuk dan membedakan lambang bilangan dengan benar seperti angka 6 seringkali tertukar dengan angka 9. Keadaan tersebut masih terjadi berulang-ulang dalam proses pembelajaran yang menyebabkan perkembangan kognitif anak pada tahap berpikir simbolik belum berkembang secara optimal.¹²

Hambatan perkembangan kognitif yang terjadi pada anak kelompok B selain yang telah disebutkan diatas, salah satunya juga di sebabkan karena dalam penggunaan media, guru yang mengajar di kelompok B lebih sering

¹² Peneliti, *Observasi*, 5 Januari 2022

menggunakan jarimatika dan majalah-majalah pada LKA dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak, serta tulisan yang di buat di papan tulis. Penggunaan berbagai metode sudah pernah diterapkan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, namun perkembangan kognitif anak masih ada yang belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Terdapat beberapa guru di lembaga RA Ad-Dzikir, jarang menggunakan media yang lebih menarik dengan metode bermain yang membuat anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, penggunaan media yang cenderung monoton menyebabkan umpan balik yang kurang terhadap anak yang ditunjukkan pada perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan dan pengenalan abjad yang juga masih sering tertukar. Pada tahun 2020 yang lalu media atau alat permainan edukatif berupa tutup botol sebelumnya sudah tersedia di lembaga tersebut akan tetapi penggunaannya hanya sekedar dimainkan oleh anak-anak sebagaimana biasanya dan tidak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak. Oleh sebab itu ketika proses pembelajaran berlangsung, hal yang sering ditampilkan anak di dalam kelas yakni anak cepat merasa bosan, anak menjadi pasif, bahkan ada anak yang masih belum mengenal lambang bilangan dengan benar, dan ketika guru menanyakan lambang bilangan yang dibuat di papan tulis, anak belum dapat menjawabnya dengan tepat. Adapun media atau alat

permainan tutup botol sebelumnya telah ada di RA.Ad-Dzikir,hanya saja penggunaanya sebagai permainan semata.

Media berupa alat permainan edukatif tutup botol tersebut dibuat atas rancangan para guru secara mandiri guna membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Penggunaan APE tutup botol pintar baru diterapkan pada anak kelompok B pada tahun 2021 yang lalu, melihat kondisi perkembangan anak yang belum sepenuhnya mencapai standar pencapaian perkembangan anak, kepala RA. Ad-Dzikir berinisiatif memanfaatkan APE tersebut sebagai media dalam pembelajaran yang diterapkan melalui beberapa macam kegiatan. Alat permainan edukatif tersebut dapat menjadi salah satu media menarik yang dapat membantu anak-anak dalam proses pembelajaran. Selain cara pembuatannya yang cukup mudah, anak dapat belajar berhitung dan mengenal warna melalui alat permainan edukatif tersebut. Sebagaimana dalam buku pedoman permainan berhitung permulaan yang dikutip oleh Eny Hidayati dan Hagus Muhayanto, menyatakan bahwa benda-benda konkrit seperti tutup botol merupakan nyata yang berwujud, dapat dilihat, diraba dan diungkapkan melalui kemampuan verbal anak.¹³

Permainan tutup botol dapat dimainkan oleh dua orang atau berkelompok, permainan tersebut di desain khusus untuk anak usia dini karena permainannya bersifat mudah sehingga bisa menjadi daya tarik bagi anak untuk memainkannya. Melalui permainan tutup botol pintar ini, anak

¹³ Eny Hidayati dan Hagus Muhayanto, *Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Tutup Botol Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kepuhrejo Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan* (Jurnal CARE,2016) Vol 03,No.2,57.

dapat belajar mengenal lambang bilangan, anak dapat belajar berhitung, mengenal warna dan bahkan bisa mengenal konsep bentuk geometri dari tutup botol tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura, peneliti tertarik dengan belajar sambil bermain melalui alat permainan edukatif tutup botol pintar. Maka dari itu, penulis berinisiatif untuk lebih mendalami dan melakukan penelitian dalam mengkaji *IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF TUTUP BOTOL PINTAR DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI RA AD-DZIKIR SUMENEP MADURA TAHUN PELAJARAN 2021/2022*.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan diatas maka, penulis dapat merumuskan fokus masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022 ?
2. Bagaimana penerapan alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022 ?
3. Bagaimana hasil perkembangan kognitif anak kelompok B melalui implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yakni untuk:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B
2. Untuk mendeskripsikan penerapan alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B
3. Untuk mendeskripsikan hasil perkembangan kognitif anak kelompok B melalui implementasi APE tutup botol pintar

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah proses penelitian selesai dilakukan. yang diharapkan dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan yang dapat memberikan informasi dan menambah khasanah wawasan keilmuan terkait implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

2) Manfaat Praktis

a. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan literasi dalam menambah wawasan dan pemahaman terkait implementasi alat

permainan edukatif dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022

b. Bagi UIN Khas Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan baik untuk dosen maupun mahasiswa PIAUD sebagai calon guru agar dapat dijadikan sebagai sumber referensi ilmiah terkait bagaimana implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

c. Bagi Lembaga RA Ad-Dzikir Sumenep Madura

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, menambah wawasan dan sebagai bahan evaluasi pembelajaran bagi lembaga sehingga kekurangan yang ada nantinya dapat diperbaiki bersama.

d. Bagi Pembaca

Hasil dari proses penelitian ini diharapkan dapat memperluas jendela wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para pembaca terkait implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah yang dimaksud oleh penulis. Adapun beberapa istilah yang menjadi perhatian dan membutuhkan penegasan dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, implementasi mempunyai arti “ penerapan, pelaksanaan”. Implementasi adalah kata serapan yang memiliki makna pelaksanaan atau penerapan. Sementara menurut Mulyadi mengemukakan, implementasi adalah suatu tindakan yang sebelumnya telah diputuskan dan ditetapkan guna mencapai suatu tujuan tertentu.¹⁴ Jadi, implementasi yang dimaksud disini ialah suatu penerapan metode bermain melalui alat permainan tutup botol pintar dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

2. Alat Permainan Edukatif

APE atau Alat Permainan Edukatif ialah suatu sarana berupa peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik. Menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 Tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan menyatakan bahwa APE merupakan seperangkat bahan atau media belajar untuk mendukung kegiatan belajar anak melalui kegiatan bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan tumbuh kembang peserta didik sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.¹⁵ Jadi dapat di simpulkan bahwa APE adalah seperangkat alat permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mengandung nilai edukatif

¹⁴ Pusat Bahasa DEPDIKNAS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* ,(Jakarta: Balai Pustaka,2008) ,580.

¹⁵ Nurfadila dkk, *Panduan APE Aman Bagi Anak*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini 2021/2022),7.

dan bertujuan untuk merangsang tumbuh kembang anak berdasarkan indikator tingkat pencapaian anak usia dini.

3. Aspek perkembangan kognitif

Menurut Yusuf Syamsu dalam Ahmad Susanto mendefinisikan perkembangan sebagai suatu perubahan-perubahan yang dialami oleh setiap manusia atau individu secara bertahap menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik maupun psikis.¹⁶

Kognitif secara bahasa dapat diartikan sebagai kecerdasan, daya nalar atau berfikir. Menurut Anita E. Woolfolk mendefinisikan kognitif dengan tiga kategori, yakni: kemampuan untuk belajar, keseluruhan pengetahuan yang harus diperoleh, kemampuan untuk beradaptasi.¹⁷

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan kognitif merupakan kemampuan seseorang untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan guna memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungannya.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Secara garis besar, skripsi terdiri dari lima bab, yaitu Pendahuluan, Kajian Kepustakaan,

¹⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 19.

¹⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 57

Metode Penelitian, Penyajian Data dan Analisis dan Penutup. Berikut penjelasannya:

Bab satu berisi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab dua berisi tentang kajian kepustakaan yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab tiga berisi tentang metode penelitian. Pada bab ini dijelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat berisi tentang penyajian data dan analisis, meliputi gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis serta pembahasan temuan.

Bab lima berisi tentang penutup meliputi kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran yang ditujukan oleh peneliti kepada pembaca.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan mencantumkan beberapa hasil dari penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik dari penelitian yang sudah dipublikasikan maupun yang belum dipublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya).¹⁸ Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Siti Istiqomah, 2018 judul penelitian: “ Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Sriwijaya Lampung Timur”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan instrumen penelitian berupa observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pemberian rangsangan berupa metode bermain melalui permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak menjadi lebih meningkat. Dengan bermain anak menjadi lebih aktif baik dalam berpikir kritis maupun dalam mengeksplorasi pengetahuan mereka. Dalam melakukan penerapan metode bermain, sebelumnya pendidik tentunya telah membuat beberapa struktur

perencanaan yang meliputi antara lain: menentukan tema dan tujuan, menyediakan bahan/media pembelajaran, memberikan anak kesempatan untuk ikut terlibat aktif dan terakhir melakukan evaluasi atau penilaian. Adapun hasil data dari penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di Paud Sriwijaya Lampung Timur diperoleh jumlah presentase dari 20 anak, terdapat 1 anak belum berkembang, 3 anak mulai berkembang, 13 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sangat baik, dengan presentase 5% BB, 15% MB, 65 BSH dan 15% BSB.¹⁹

2. Elvina Sari Pane, 2018 Judul Penelitian: “ Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA. Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian inkuiri naturalistik. Adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara serta dokumentasi.²⁰

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreatifitas anak di RA. Nurul Amal meningkat dengan sangat baik, hal tersebut disebabkan dengan adanya implementasi beberapa dari alat permainan edukatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran,

¹⁹ Siti Istiqomah, *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

²⁰ Elvina Sari Pane, *Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Kelompok B*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

implementasi APE untuk meningkatkan kreatifitas anak ini terbagi atas 3 tahapan, pertama, tahap persiapan yakni guru membuat RPPH sebagai rancangan pembelajaran, kedua tahap penerapan yakni guru menyiapkan beberapa APE yang akan digunakan dan terakhir tahap evaluasi yakni guru melakukan penilaian terhadap perkembangan anak. Penerapan APE pada anak kelompok B membuat anak menjadi lebih aktif dan lebih semangat untuk belajar serta adanya dorongan dan motivasi baik dari guru maupun dari orang tua yang terlibat pula didalamnya.

3. Veptianingsih, 2019 Judul Penelitian: “ Pengaruh Permainan Tutup Botol Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di TK Mumpuni Pangenjurutengah Purworejo”. Penelitian ini menggunakan desain penelitian one group pretest posttest design dengan teknik pengumpulan data berupa tes lisan.²¹

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dilihat dari pengukuran awal, nilai minimum kemampuan membaca permulaan adalah 7 dan nilai maksimum yakni 14. Sedangkan pada tahap pengukuran nilai akhir didapat nilai maksimum yakni 24 dan nilai minimum 19. Nilai rata-rata pada pengukuran awal 10,25 sedangkan pada pengukuran akhir didapat nilai rata-rata yaitu 21,5. Di lihat dari hasil tes statistik dengan memakai uji peringkat bertanda (Wilcoxon) dengan jumlah beda (Sum Of Rank) yaitu 36 dengan tingkat

²¹ Veptianingsih, *Pengaruh Permainan Tutup Botol Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak*, (Skripsi, Universitas Myhammadiyah Magelang, 2019).

probabilitas, nilai Z di dapatlah nilai data sebesar -2539 , yang menghasilkan hipotesis diterima (H_a), yang berarti terjadi peningkatan yang signifikan dari permainan tutup botol pintar terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pangenjuru tengah Purworejo.

4. Anisah Mursida, 2020 Judul Penelitian: “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbahan Tutup Botol Bekas Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Al-Hafidz ”. Penelitian ini menggunakan model R & D (Research Development) dengan instrumen penelitian berupa angket validasi ahli dan lembar observasi.²²

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan barang bekas dalam pembuatan alat permainan edukatif dapat dikatakan sangat berpengaruh terhadap peningkatan kreatifitas para guru. Adapun uji coba produk pada pemanfaatan limbah atau barang bekas dilakukan melalui penilaian produk oleh guru yang menghasilkan nilai 3.70 dengan presentase 92.70% dan dapat dinyatakan “ sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan hasil perkembangan berhitung pada anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan dan memperoleh persentase BSH yakni 76,19% dan BSB 23,80% .

²² Anisa Mursidah, *Pengembangan Media Pembelajaran berbahan Tutup Botol Bekas Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Medan Sumatera Utara, 2020).

5. Wini Aprianti, 2021 Judul Penelitian: “ Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, adapun instrumen penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasanya strategi bermain melalui permainan puzzle, secara tidak langsung dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya anak yang ikut terlibat aktif dalam proses bermain yang ditandai dengan meningkatnya indikator sesuai perkembangan kognitif anak (anak mulai belajar memecahkan masalah, anak dapat melakukan aktifitas secara langsung dan mengaitkannya berdasarkan pengalaman mereka serta anak dapat mengenal konsep matematika dengan baik).²³

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, akan digambarkan secara rinci dalam tabel berikut ini:

²³ Wini Aprianti, *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida I Bandar Lampung* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu dengan Peneliti

No	Nama,Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Istiqomah, 2018	Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Sriwijaya Lampung Timur.	Sama-sama meneliti anak kelompok B (usia 5-6 tahun) Sama-sama membahas tentang penerapan metode bermain sama-sama mengembangkan aspek kognitif Sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kualitatif.	Penelitian ini menggunakan media berupa permainan ular tangga, sedangkan peneliti menggunakan media permainan tutup botol pintar.
2	Elvina Sari Pane, 2018	Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA. Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019	Sama-sama meneliti kelompok B Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif	Penelitian ini memfokuskan pada peningkatan kreatifitas anak, sedangkan peneliti memfokuskan pada perkembangan kognitif anak Penelitian ini menggunakan beberapa macam bentuk APE sedangkan peneliti menggunakan APE tutup botol pintar
3	Veptianingsih, 2019	Pengaruh Permainan Tutup Botol Terhadap	Sama-sama meneliti anak kelompok B (Penelitian ini lebih memfokuskan pada kemampuan membaca

No	Nama,Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di TK Mumpuni Pangenjuru tengah Purworejo	usia 5-6 tahun) Sama-sama menggunakan APE tutup botol	permulaananak,sedangkan peneliti memfokuskan aspek kognitif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik <i>Quasi Experimental</i>
4	Anisah Mursida, 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Berbahan Tutup Botol Bekas Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di RA. Al-Hafidz	Sama-sama meneliti anak kelompok B (usia 5-6 tahun) Sama-sama menggunakan bahan tutup botol	Penelitian ini menggunakan penelitian R&D sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif Penelitian ini memfokuskan pada kemampuan berhitung sedangkan peneliti memfokuskan pada kognitif anak
5	Wini Aprianti, 2021	Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung	Sama-sama meneliti kelompok B (usia 5-6 tahun). Sama-sama memakai pendekatan penelitian kualitatif.	Penelitian terdahulu menggunakan media <i>puzzle</i> sedangkan peneliti menggunakan media tutup botol.

Berdasarkan tabel diatas, masing-masing terdapat persamaan dan perbedaan baik dalam penelitian terdahulu maupun peneliti yang akan hendak dilakukan. Keduanya sama-sama menggunakan objek anak usia dini yakni kelompok B dengan menggunakan media berupa tutup botol pintar serta dalam rangka mengembangkan kemampuan kognitif. Sedangkan

perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu memfokuskan pada kemampuan berhitung, membaca permulaan dan kreatifitas sedangkan peneliti lebih memfokuskan pada perkembangan kemampuan kognitif.

B. Kajian Teori

1. Perencanaan Implementasi Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Secara istilah, alat permainan edukatif (APE) memiliki 2 arti pokok yakni alat permainan dan edukatif. Alat Permainan, merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain seseorang. Sedangkan kata edukatif memiliki arti nilai-nilai pendidikan. Jika kedua kata tersebut digabungkan, dapat diartikan bahwa alat permainan edukatif yakni segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain serta dapat memiliki nilai manfaat bagi tumbuh kembang anak usia dini. Menurut Adang Ismail mengemukakan alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang dirancang secara khusus dalam pendidikan guna membantu proses perkembangan anak. Senada dengan hal itu, menurut Mayke sebagaimana dikutip Badru Zaman berpendapat bahwa alat permainan edukatif ialah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan dunia pendidikan.²⁴

²⁴ M. Fadilah, M,Pd.I, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Kencana,2017),56.

Secara umum alat permainan edukatif adalah alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat sebagai sumber belajar anak usia dini dengan tujuan untuk mendapatkan pengalaman belajar, yang nantinya akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak dan disesuaikan dengan indikator perkembangan yang akan dicapai oleh anak.²⁵ Alat permainan adalah semua alat permainan yang dapat digunakan oleh anak usia dini untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti mengelompokkan, memadukan, merangkai, menyusun sehingga dapat menjadi suatu bentuk yang utuh. Sedangkan alat permainan edukatif ialah suatu alat yang dapat merangsang aktifitas bermain dan dapat menstimulasi tumbuh kembang anak secara optimal.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang bermakna perantara atau pengantar

pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Gagne dalam Arief S.Sadiman mengemukakan media yakni sebagai jenis komponen berupa alat dalam lingkungan siswa untuk merangsang daya tarik siswa dalam proses pembelajaran.²⁶ Sedangkan menurut Mukhtar Latif berpendapat bahwa media pembelajaran yakni segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai bahan dan alat main yang

²⁵ Tesya Cahyani Kusuma, M.Pd, Heni Listiana, M.Pd.I, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2021), 10.

²⁶ Dian Rahma, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Fikri*, (Artikel Penelitian: Universitas Tanjungpura Pontianak, 2017).

dapat dilakukan oleh anak usia dini dan mengandung unsur pendidikan dengan tujuan utama untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap.²⁷

Permainan menurut Conny R. Semiawan dapat diartikan sebagai suatu kegiatan bermain yang telah dirancang sedemikianrupa dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan perkembangan anak berdasarkan pengalaman belajar. Adapun menurut Hurlock mengemukakan pengertian permainan yakni sebagai proses aktifitas fisik ataupun psikis yang dapat menimbulkan rasa senang. Senada dengan pendapat diatas, Joan Freeman dan Utami menambahkan bahwa permainan ialah suatu aktifitas bermain yang dapat membantu anak dalam mencapai perkembangan baik dalam aspek fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional agar dapat berkembang secara optimal.²⁸ Menurut Soetjiningsih mengemukakan bahwa alat permainan edukatif ialah alat permainan yang dapat mengandung nilai pendidikan, multiguna, sesuai berdasarkan usia dan tingkat perkembangan anak yang berfungsi untuk merangsang perkembangan fisik, bahasa, kognitif, serta sosial terhadap anak usia dini sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.²⁹

²⁷ Mukhtar. Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak*, 152.

²⁸ <https://pustakapaud.blogspot.com/2016/08/definisi-permainan-manfaat-bermain-bagi-pembelajaran-anak.html?e=1> diakses pada 14 Mei 2022

²⁹ Inggried Claudia Muluke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha, *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kec. Pinolosian, Kab. Bolaang Mongondow Selatan*, (e-Journal Keperawatan, 2017), Vol.5.No.1. 5.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang secara khusus oleh pendidik guna sebagai sarana media pembelajaran yang didalamnya mengandung nilai edukatif (pendidikan), berfungsi sebagai hiburan dan dapat memudahkan guru dalam proses penyampaian materi ajar serta dapat meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini. APE disajikan dalam suatu kegiatan atau aktifitas yang menyenangkan bagi anak usia dini dan dapat mengandung nilai positif bagi pendidikan anak.

b. Alat-alat permainan edukatif memiliki beberapa fungsi untuk mendukung proses pembelajaran anak serta dapat menciptakan pembelajaran bermakna bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut menurut Badru Zaman yakni:

- 1) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat terstimulus dengan baik.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri anak yang positif dengan menggali dan mengeksplor melalui pengalaman.
- 3) Untuk memberikan rangsangan dengan mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak.
- 4) Dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi secara aktif dengan teman sebaya.³⁰

c. Tujuan alat permainan edukatif

³⁰Inggrid Claudia Muluke,6.

Adanya alat permainan edukatif terhadap anak usia dini, tentunya tidak lepas dari tujuan yang diharapkan, untuk itu tujuan dari implementasi APE ialah sebagai berikut:

- 1) Memberikan motivasi dan rangsangan pada anak dalam melakukan berbagai aktifitas untuk mengeksplorasi pengalaman baru sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.
- 2) Untuk mempermudah dan memperjelas materi yang disampaikan pada anak.
- 3) Untuk memberikan kesenangan pada anak saat bermain sambil belajar
- 4) Untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- 5) Untuk melatih kreatifitas pendidik dalam mengembangkan APE.
- 6) Untuk mengatasi keterbatasan waktu tempat.

d. Manfaat alat permainan edukatif

Menurut Suyadi mengemukakan bahwa terdapat beberapa manfaat dari alat permainan edukatif yakni sebagai berikut:

- 1) Melatih kemampuan motorik, stimulasi kemampuan motorik dapat diperoleh ketika anak memegang, meraba, melempar, dan mengangkat alat permainan edukatif.
- 2) Melatih konsentrasi, alat permainan edukatif dapat melatih daya fokus anak agar dapat fokus dan konsentrasi terhadap apa yang anak mainkan.
- 3) Melatih bahasa dan wawasan, yakni alat permainan edukatif akan sangat baik bilamana didalam pelaksanaannya diikuti dengan metode bercerita dan tanya jawab sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan memperluas wawasan mereka.
- 4) Mengenalkan warna dan bentuk, alat permainan edukatif dapat merangsang anak dengan mengenalkan pada mereka ragam bentuk dan warna yang bervariasi dari alat permainan yang anak mainkan.³¹

e. Syarat alat permainan edukatif

Sebelum guru membuat alat permainan edukatif terdapat beberapa syarat penting yang harus diperhatikan antara lain syarat edukatif,

³¹ Tesya Cahyani Kusuma, M.Pd, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak*, 11.

syarat teknis dan syarat estetika. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Syarat edukatif, yakni maksudnya pembuatan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan nilai-nilai pendidikan dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, juga dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas anak sesuai dengan tahapan usia anak.
- 2) Syarat teknis, yakni pembuatan atau rancangan alat permainan edukatif harus memperhatikan pemilihan bahan, dan warna. APE dirancang sesuai dengan tujuan, multiguna, mudah didapat, tidak mengandung unsur bahaya serta APE dapat bertahan lama.
- 3) Syarat estetika, yakni menyangkut dengan unsur keindahan yang didalamnya berkaitan dengan kombinasi warna APE, mudah dibawa anak dan ketepatan ukuran APE sehingga dapat menarik perhatian anak dalam memainkannya.³²

Badru Zaman mengemukakan bahwa pada setiap penggunaan media pembelajaran (visual, audio, audio-visual) ataupun alat permainan edukatif (*outdoor* dan *indoor*), terdapat tahapan yang perlu dilalui sebagaimana berikut:³³

³² Badru Zaman, M.Pd, *Makalah Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-kanak*, (Universitas Pendidikan Indonesia, 2006), 6-8.

³³ Badru Zaman, 6.

a) Tahap persiapan

Pada tahap ini guru mempersiapkan diri terhadap penguasaan materi ajar, menyiapkan media dan penataan ruang kelas.

b) Tahap pelaksanaan

Guru menjelaskan materi yang telah disajikan dengan media ke dalam kegiatan bermain.

c) Tahap evaluasi

Guru melakukan penilaian terhadap hasil dari proses pembelajaran anak.

Seorang pendidik, dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran, hal pertama yang harus dipersiapkan ialah konsep atau perencanaan yang akan dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai. Perencanaan-perencanaan tersebut berfungsi untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi sesuai dengan indikator aspek perkembangan anak. Untuk itulah dalam menunjang keberhasilan peserta didik, pendidik perlu melakukan perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Wiyani manajemen PAUD menjelaskan tentang upaya perencanaan, pelaksanaan dan penilaian yang dilakukan oleh kepala PAUD dalam mengarahkan kinerja pendidik untuk mencapai tujuan lembaga dengan saling bekerja sama dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang dimiliki.³⁴

³⁴Dadan Suryana, Nelti Rizka, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2019), 52.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa manajemen PAUD merupakan suatu proses pengelolaan yang dilakukan oleh kepala PAUD dengan melibatkan sumber daya yang terdapat dilembaga tersebut dengan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dengan tujuan untuk menghasilkan anak usia dini yang tumbuh dan berkembang secara optimal serta memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa konsep atau rancangan yang perlu dipersiapkan dalam menerapkan alat permainan edukatif adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan (*Planning*)

Menurut Nana Sujana mendefinisikan perencanaan yakni suatu tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan mengkoordinasikan komponen-komponen pengajaran berupa kegiatan (tujuan), isi (materi), cara penyampaian (teknik dan metode) serta tolak ukurnya (evaluasi) secara jelas dan sistematis. Perencanaan dalam pembelajaran memuat;

- a) Tujuan pembelajaran
- b) Isi (materi pembelajaran)
- c) Media dan sumber belajar

2) Pelaksanaan (*Implementing*)

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran guru dapat memilih strategi, teknik atau metode yang akan digunakan selama

pembelajaran sesuai dengan tujuan dan karakteristik kebutuhan peserta didik.

3) Penilaian (evaluasi)

Suatu pemilihan, pengumpulan dan penafsiran informasi dalam membuat keputusan. Penilaian disini bertujuan untuk mengukur kemampuan yang telah ditetapkan dan tercapai.³⁵

2. Permainan Tutup Botol Pintar

a. Pengertian Tutup Botol Pintar

Tutup botol pintar merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dirancang sendiri oleh pendidik guna mengembangkan kemampuan kognitif anak. Permainan tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan lambang bilangan, huruf beserta bentuk geometri (persegi panjang, lingkaran dan segi empat) pada anak. Pendidik dapat membuat kegiatan permainan dengan menggunakan media tutup botol

pintar ini berdasarkan tema pembelajaran. Dalam buku pedoman permainan berhitung permulaan yang dikutip oleh Eny Hidayati dan Hagus Muhyanto di jelaskan bahwa “ tutup botol adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif, dikarenakan media tutup botol merupakan benda konkrit yang dapat dilihat,

³⁵ Dadan Suryana, Nelti Rizka, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, 83-93.

disentuh,diraba,berwujud, serta dapat di ungkapkan melalui verbal.”³⁶

Tutup botol pintar ialah salah satu jenis alat permainan edukatif yang terbuat dari daur ulang bahan bekas yang dapat dijadikan sebagai bahan/media pembelajaran guna memudahkan guru dalam proses penyampaian materi. Permainan tutup botol pintar ini selain tidak memakan biaya yang mahal, permainan tersebut dapat di kolaborasikan dengan berbagai bentuk macam APE lainnya, sehingga tidak membuat anak merasa bosan hanya dengan satu permainan. Tutup botol pintar juga dapat menjadi stimulus dalam merangsang perkembangan anak, tidak hanya dalam kognitif saja melainkan juga dengan aspek-aspek perkembangan anak lainnya, serta dapat mengenalkan pada anak konsep matematika dasar secara sederhana.

Permainan tutup botol pintar ini dapat dimainkan dimana saja baik indoor ataupun outdoor dan bisa dilakukan baik secara perorangan maupun secara berkelompok. APE tutup botol pintar tersebut dibuat dengan bahan yang mudah didapat dengan memanfaatkan barang daur ulang dan bermanfaat dalam meningkatkan kreatifitas para guru.³⁷

³⁶ Eny Hidayati dan Hagus Muhayanto, *Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Tutup Botol Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kepuhrejo Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan*,(Jurnal Care,2016),Vol 03,N0.2,57

³⁷Tesya Cahyani Kusuma,M.Pd, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak.*,

b. Alat dan bahan pembuatan APE tutup botol pintar,yakni antara

lain:

- 1) Kardus bekas
- 2) Kertas origami
- 3) Tutup botol bekas
- 4) Lem tembak
- 5) Karet
- 6) Penggaris
- 7) Spidol
- 8) Gunting

c. Cara membuat APE tutup botol pintar, ialah sebagai berikut: ³⁸

- 1) Potong kardus bekas sesuai dengan ukuran yang diinginkan
- 2) Kemudian tempelkan tutup botol diatas kardus menggunakan lem tembak
- 3) Lalu buat lingkaran pada kertas origami sebesar ukuran tutup botol dan tempelkan
- 4) Setelah itu,tulislah angka 1-20 pada masing-masing tutup botol
- 5) Terakhir buatlah dadu dari sisa kardus bekas yang tidak dipakai

d. Langkah-langkah dalam melakukan permainan tutup botol pintar adalah sebagai berikut: ³⁹

³⁸Tesya Cahyani Kusuma, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, 12.

- 1) Pertamadimulai dari guru dengan menjelaskan terkait tema pembelajaran.
 - 2) Kemudian guru memerintahkan anak untuk duduk melingkar.
 - 3) Letakkan APE di depan anak, kemudian guru memberikan contoh pola permainan dengan memulai melempar dadu, misal mendapatkan angka 6, guru kemudian mengambil karet dan memasangkannya pada tutup botol sesuai jumlah dadu yang didapat sehingga berbentuk misalnya persegi panjang.
 - 4) Selanjutnya, guru meminta/ menunjuk perwakilan anak untuk melempar dadu sebagaimana yang dipraktikkan guru secara bergiliran.
 - 5) Terakhir anak melakukan proses bermain secara bergiliran.
- e. Setiap permainan tentunya pasti memiliki kelebihan dan kekurangan di dalamnya, di dalam penelitian ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan terhadap APE tutup botol

pintar yakni sebagai berikut: ⁴⁰

- 1) Kelebihan APE tutup botol pintar antara lain:
 - a) APE tutup botol pintar dapat dimainkan baik secara individu ataupun berkelompok.
 - b) APE tutup botol pintar dapat dimainkan baik dilingkungan *outdoor* maupun *indoor*.

³⁹Tesya Cahyani Kusuma, 13.

⁴⁰Tesya Cahyani Kusuma, 15

- c) Lama permainan tidak mengikat tergantung kesepakatan yang dibuat secara fleksibel.
 - d) Dapat menarik minat anak dengan desain warna dan dapat menantang bagi anak dengan adanya kegiatan bermain yang bervariasi.
 - e) Dapat melatih kesabaran dan sportifitas anak.
 - f) Dapat menambah kosa kata anak
 - g) Melatih anak dalam bersosialisasi dengan teman sebaya.
- 2) Kekurangan APE tutup botol pintar yakni:
- a) Anak cenderung berebut ketika melakukan permainan
 - b) Memerlukan waktu yang lama apabila pemain masih belum lancar dalam mengenal simbol-simbol huruf/angka.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian kognitif

Istilah "*Cognitive*" berasal dari kata "*Cognition/Knowing*" yang berarti mengetahui. Dalam arti luas, kognitif dapat diartikan sebagai perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Adapun dalam ranah ilmu psikologis, kognitif dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk pola perilaku mental yang berhubungan dengan proses pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan dan

keyakinan yang berpusat pada otak yang juga dengan konasi (kehendak) serta afeksi (perasaan).⁴¹

Menurut Montessori, kognitif ialah segala sesuatu yang berhubungan dengan nalar dan kemampuan otak. Konsep pembelajaran Montessori lebih menekankan pada kemampuan daya panca indera, konsep tersebut dilakukan dengan cara mata anak ditutup dan kemudian guru meminta anak untuk meraba huruf, angka, panas dan dingin. Dengan demikian maka stimulus yang anak rasakan kemudian dapat dituangkan dalam ide atau nalar pada diri anak.

Menurut Gardner dalam Munandar mendefinisikan kognitif atau *Intelegensi* yakni sebagai suatu kemampuan dalam memecahkan masalah ataupun untuk menciptakan suatu karya yang nantinya dapat dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Sedangkan menurut Alfred Binet ia mengemukakan pengertian kognitif

yakni sebagai suatu bentuk potensi seseorang yang tercermin dari kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugasnya yang menyangkut pemahaman. Selanjutnya Witherington, mengemukakan bahwa kognitif adalah suatu pola pikir yang dapat digunakan secara cepat dan tepat dalam mengatasi suatu bentuk permasalahan. Adapun pikiran sendiri yakni bagian dari

⁴¹ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), 53.

proses berfikir otak yang dapat digunakan untuk mengenali, mengetahui serta memahami⁴²

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kognitif yakni suatu proses aktivitas mental yang menyangkut penalaran, pemahaman, dayapikir dan imajinasi seseorang dalam menilai, menghubungkan dan menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjukkan dalam bentuk tindakan dan pengetahuan.

Selanjutnya, terdapat beberapa teori perkembangan kognitif yang telah dikemukakan oleh beberapa tokoh atau pakar ilmuwan antara lain:

1) Teori Jean Piaget

Jean Piaget merupakan seorang ahli psikologi perkembangan yang paling berpengaruh dan paling populer pada abad ke-20

lalu. Teori ini mengatakan bahwa anak membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang didapat dari lingkungannya. Menurut pandangan teori Piaget pengetahuan datang dari suatu tindakan, adapun perkembangan kognitif sebagian besar bergantung pada seberapa jauh keaktifan anak dalam memanipulasi dan aktif dalam berinteraksi terhadap lingkungan sosialnya, untuk itulah dalam hal ini guru berperan

⁴² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 52-53.

penting sebagai fasilitator sedangkan buku berperan sebagai media informasi.

Adapun implikasi dari teori kognitif yang dijabarkan oleh Piaget antara lain:

- a) Memusatkan perhatian guru terhadap cara pikir peserta didik melalui pengalaman belajar dan pendekatan pembelajaran yang dilakukan kepada anak dengan memperhatikan setiap tahap perkembangan kognitif pada anak.
- b) Mengutamakan peran peserta didik untuk berinisiatif mandiri dalam berbagai kegiatan dengan mendorong anak bereksplorasi sendiri melalui interaksi lingkungannya.
- c) Mengutamakan peran peserta didik untuk saling berinteraksi satu sama lain.⁴³

2) Teori Vygotsky

Teori ini di populerkan oleh seorang tokoh konstruktivisme yakni Vygotsky, dimana dalam teori ini dikatakan bahwa fungsi kognitif berasal dari proses interaksi sosial setiap individu dalam konsep budaya. Vygotsky mendeskripsikan bahwa perkembangan anak adalah sebuah aspek yang tidak dapat dipisahkan dari lingkup sosial dan budaya, perkembangan kognitif pada anak sangat dipengaruhi oleh

⁴³ Ahmad Susanto, 113-114

adanya hubungan interaksi anak dengan teman sebaya ataupun orang yang lebih dewasa. Vygotsky mendasari teorinya dengan dua gagasan yakni perkembangan kognitif anak didasari oleh histori atau latar belakang budayanya dan perkembangan kognitif anak yang bergantung pada sistem atau aturan tanda yang terdapat pada setiap diri seseorang yang tumbuh yakni berupa simbol sebagai upaya membantu peserta didik untuk berpikir,berkomunikasi serta menyelesaikan masalah.⁴⁴

3) Teori Jerome Bruner

Dalam teori Jerome Bruner mengatakan bahwa perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahapan,yakni:

a) Tahap enaktif, yakni tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu hal tertentu secara langsung melalui suatu

peristiwa ataupun kejadian dengan melakukan aktifitas-aktifitas sebagai upaya agar dapat memahami lingkungan di sekitarnya.

b) Tahap ikonik, yakni tahap dimana seseorang melakukan kegiatan tertentu dengan tidak mengalaminya secara langsung akan tetapi hanya memahami objek atau dunianya melalui gambar secara visual dan verbal.

⁴⁴ Dr. Khadijah,Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)* ,38.

c) Tahap simbolik, yakni tahapan dimana seseorang mampu menganalisis dan menafsirkan suatu kejadian yang dialaminya yang kemudian dapat diungkapkan melalui ide-ide atau gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuan logika dan bahasa.

Menurut teori Jerome Bruner, tujuan akhir dari proses pembelajaran bukan hanya terletak pada kecerdasan semata, tetapi juga mencakup bagaimana proses belajar yang dilakukan. Dalam teori tersebut diharapkan agar capaian pendidikan terhadap anak usia dini tidak hanya ditekankan pada nilai yang dihasilkan anak saja, akan tetapi juga menciptakan anak yang mampu memahami serta mengajari kembali proses belajar.

d) Teori David Ausubel

Teori belajar Ausubel atau yang biasa disebut dengan teori belajar bermakna (*meaningfull learning*) yakni sebuah rancangan pembelajaran yang terkonsep sesuai dengan keahlian yang dimiliki peserta didik agar nantinya dapat menciptakan keahlian yang baru. Adapun ciri-ciri belajar menurut teori ini yaitu:

a) Adanya hubungan antara pengetahuan yang dimiliki anak dengan pengetahuan yang baru. Dalam hal ini guru harus

mampu menggabungkan antara pengetahuan yang dimiliki anak dengan apa yang akan dipelajari oleh anak.

- b) Setiap anak memiliki kemampuan dan kemauan yang berbeda serta pola belajar yang berbeda pula. Oleh sebab itu, dalam hal ini guru dapat berperan sebagai fasilitator yang membantu dan memfasilitasi secara bebas dalam mengembangkan bakat dan minat anak. c) Kegiatan atau aktifitas dalam pembelajaran yang dilakukan secara individu memungkinkan anak untuk dapat menyusun pemahaman mereka secara mandiri.⁴⁵

b. Karakteristik perkembangan kognitif

Salah satu hal terpenting yang harus diperhatikan baik oleh guru maupun pendidik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah dengan memahami karakteristik perkembangan kognitif. Selanjutnya, seorang ahli psikologi Jean Piaget mengklasifikasikan tahapan perkembangan kognitif menjadi 4 tahapan, yakni antara lain:

1) Tahap Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Tahapan sensori motor merupakan tahapan yang paling awal yang dimulai sejak anak dilahirkan hingga usia anak mencapai 2 tahun. Pada tahap ini anak akan mulai membangun suatu pemahaman tentang dunianya melalui koordinasi antara pengalaman sensori dengan kemampuan motoriknya.

⁴⁵ Dr. Khadijah& Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*,43.

2) Tahap Pra Operasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahapan kedua ini, anak mulai belajar menjabarkan atau mempresentasikan suatu objek melalui kata-kata, gambar-gambar dan bayangan. Pada tahap ini pemikiran terhadap anak masih bersifat egosentris, dalam hal ini anak masih mengalami kesulitan untuk melihat objek dari sudut pandang orang lain. Pada tahapan ini anak hanya mampu mengklasifikasikan suatu objek dengan menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda berwarna merah walaupun bentuknya berbeda, atau bisa seperti mengumpulkan semua benda berbentuk bulat dengan warna yang berbeda. Menurut Piaget, pada tahap pra operasional ini kemampuan kosa-kata berbahasa anak mulai bertambah, hal ini terjadi dikarenakan pada usia tersebut anak cenderung menggunakan penalaran kata secara intuitif. Pada tahapan kedua ini anak juga cenderung memiliki daya fantasi dan imajinatif yang tinggi sehingga mereka menganggap semua benda mati dapat hidup sebagaimana dirinya.

3) Tahap Operasional Konkrit (usia 7-11 tahun)

Pada tahapan ketiga ini perkembangan kognitif anak mulai semakin meningkat. pada usia tersebut anak sudah mampu berpikir secara logis terhadap suatu peristiwa yang nyata. Adapun proses dalam tahapan ini adalah:

- a) Pengurutan :yakni kemampuan anak untuk mengurutkan objek berdasarkan ukuran, bentuk ataupun ciri lainnya seperti mengurutkan benda dari yang terkecil hingga terbesar ataupun sebaliknya.
- b) Klasifikasi :yakni kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi benda menurut karakteristik lainnya.
- c) *Decentering* :yakni anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk dapat memecahkannya.
- d) *Reversibilit* :yakni anak mulai memahami bahwa jumlah atau ukuran suatu benda dapat diubah, seperti anak dapat dengan cepat menentukan bahwa $4+4 = 8$, begitupun dengan $8-4$ maka hasilnya pun akan sama 4 dengan jumlah sebelumnya.
- e) Konservasi : yakni anak dapat memahami bahwa ukuran jumlah hitungan ataupun panjang pendek suatu benda, tidak ada kaitannya dengan pengaturan atau tampilan dari objek tersebut.
- f) Hilangnya sifat egosentris: yakni dalam hal ini anak telah mampu menerima sudut pandang terhadap suatu hal tertentu dari orang lain. ⁴⁶

4) Tahap Operasional Formal (usia 11-dewasa)

Tahapan operasional formal merupakan puncak atau periode terakhir dari tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan dalam teori

⁴⁶ Aip Saripuddin, *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD*, (Depok: Rajawali Pres, 2020), 43

Jean Piaget. Tahapan ini dimulai pada saat anak memasuki usia 11 tahun dan terus berlangsung hingga usia dewasa. Pada tahap ini dapat ditandai dengan semakin meningkatnya kemampuan anak untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis serta dapat menarik kesimpulan dari berbagai media informasi yang didapat. Jika dilihat secara faktor biologis, tahapan ini mulai muncul ketika anak telah memasuki masa pubertas, dimana pada masa ini terjadi berbagai perubahan lainnya, menandai masuknya kedunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual serta perkembangan sosial.⁴⁷

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tingkat perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun harus sudah mencapai tingkat perkembangan kognitif sebagai berikut:⁴⁸



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁴⁷ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, 117-118.

⁴⁸ Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Tabel 2.2
Standar Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 5-6 Tahun
Belajar dan Pemecahan Masalah	Menunjukkan aktifitas bersifat eksploratif dan menyelidik Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide,gagasan diluar kebiasaan).
Berfikir Logis	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “ lebih dari”, “ kurang dari” dan “paling/ter”. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna,bentuk dan ukuran. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama,sejenis atau yang berpasangan Mengenal pola A-B-C-D Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang paling kecil-paling besar dan sebaliknya.
Berfikir Simbolik	Menyebutkan angka bilangan 1-10 Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan Mengenal lambang huruf vokal dan konsonan Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Sebagaimana teori Jean Piaget, yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional konkrit yang ditandai dengan karakteristik utama yaitu anak mulai mempresentasikan objek yang itemuinya dengan menggunakan pemikiran simbolis,logis dan menganggap benda mati seperti hidup. Oleh sebab itu pada

penelitian ini, peneliti memfokuskan pada indikator perkembangan kognitif yakni: menggunakan simbol, mengklasifikasikan dan memahami angka.

1) Menggunakan simbol

Kemampuan berfikir simbolik berada pada tahap awal pra operasional dimana pada tahap tersebut anak mulai membayangkan secara mental suatu objek tertentu yang tidak ada dihadapannya. Mutiah berpendapat bahwa berfikir simbolik yakni anak dapat mempresentasikan benda yang tidak ada dihadapannya dengan menggunakan simbol/lambang dan huruf. Kemampuan berfikir simbolik merupakan proses mengekspresikan bayangan dengan memperagakan kembali suatu tindakan dengan menggunakan berbagai macam objek. Piaget juga berpendapat bahwa berfikir simbolik yakni, anak mulai mempresentasikan objek berdasarkan apa yang ada pada bayangan atau imajinasi anak seperti, mencoret sebuah gambar, bermain tanah untuk membuat bangunan, membayangkan diri menjadi seorang tokoh/animasi kartun, menulis, bernyanyi serta berbicara.⁴⁹

Dari paparan yang telah dijelaskan diatas, maka bisa diambil kesimpulan yakni berpikir simbolik merupakan kemampuan seseorang dalam proses mengingat dan berpikir suatu objek tertentu yang tidak ada dihadapannya dengan menggunakan simbol/lambang serta huruf.

⁴⁹ Felani Henrianti, dkk, *Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Jurnal Kumara Cendekia, 2021), Vol.9 N0.4, 213

2) Mampu mengklasifikasikan

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan adalah konsep pengenalan matematika yang dapat dipelajari melalui kegiatan bermain. Dalam hal ini Suyanto mengemukakan bahwa konsep matematika anak usia dini meliputi menghitung dan klasifikasi. Menurut Hildayani dkk, menjelaskan klasifikasi ialah kemampuan untuk memilih dan mengelompokkan benda atau objek berdasarkan satu ciri tertentu. Sedangkan menurut Platz mengemukakan bahwa pengembangan konsep klasifikasi dimulai dengan adanya kemampuan anak dalam mengelompokkan dan memilih objek berdasarkan warna, bentuk, ukuran yang kemudian dapat dilanjutkan dengan mengelompokkan berdasarkan fungsi dan hubungan.⁵⁰

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa mengklasifikasikan dalam kegiatan pembelajaran yakni kemampuan anak dalam mengelompokkan objek berdasarkan jenisnya, seperti mengelompokkan sesuai warna, bentuk maupun ukuran yang sama.

3) Memahami angka

Kemampuan memahami angka (aritmatika) merupakan kemampuan yang berhubungan dengan penguasaan konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan yakni: mengenali atau membilang angka, menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, memberi nilai bilangan, mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan,

⁵⁰ Aidilla Rani dkk, *Kemampuan Klasifikasi Anak Usia 5-6 Tahun* (Jurnal PENA PAUD, 2020), Vol.01, 55

menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan bilangan.⁵¹

c. Faktor-faktor perkembangan kognitif

Proses perkembangan kognitif seseorang dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor di dalamnya. Adapun faktor-faktor perkembangan kognitif tersebut antara lain:

1) Faktor hereditas/keturunan

Menurut seorang tokoh ahli filsafat *Shopenheur* dalam teori hereditas, ia mengemukakan bahwa sejak manusia dilahirkan ke dunia, mereka telah memiliki berbagai potensi-potensi tertentu dalam dirinya. Dan dalam teori tersebut dikatakan bahwasanya 75-80% tingkat kecerdasan seseorang salah satunya dapat di pengaruhi oleh adanya gen bawaan atau garis keturunan.

2) Faktor lingkungan

Selain adanya faktor hereditas, kemampuan kognitif seseorang juga dapat di pengaruhi oleh adanya faktor lingkungan. Tingkat perkembangan kecerdasan seseorang sangatlah di tentukan oleh adanya pengalaman dan pengetahuan yang di dapat dari lingkungan sekitar. Selain di pengaruhi oleh faktor hereditas dan lingkungan, tingkat kecerdasan seseorang juga dapat di pengaruhi oleh adanya ras, budaya dan asupan nutrisi.

⁵¹ Ahmad Susanto,62

3) Faktor kematangan

Setiap organ tubuh seseorang (baik secara fisik maupun psikis) dapat dikatakan mencapai tingkat kematangan apabila organ-organ tersebut mampu menjalankan peran dan fungsinya masing-masing secara optimal sesuai dengan tingkatan usia pada diri seseorang.

4) Faktor pembentukan

Maksud dari pembentukan yakni segala keadaan yang berada di luar diri seseorang yang kemudian dapat mempengaruhi perkembangan intelegensi. Adapun pembentukan dibedakan menjadi 2 yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Adanya faktor pembentukan tersebut bertujuan untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5) Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan suatu perbuatan kepada suatu tujuan dan mendorong pada tindakan untuk lebih giat serta lebih baik lagi. Sedangkan bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan yang dimiliki seseorang sebagai suatu potensi yang perlu dikembangkan agar menjadi lebih optimal. Seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka ia akan semakin mudah dan cepat dalam mempelajarinya.

6) Faktor kebebasan Kebebasan

Adalah keleluasaan manusia untuk berpikir menyebar, artinya manusia memiliki kebebasan tertentu dalam memilih metode untuk memecahkan masalah sesuai dengan kebutuhannya.⁵²



⁵² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 59-60.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yakni penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan,dll, secara holistik, dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁵³ Penelitian kualitatif ini bersifat luwes, sederhana dan mendefinisikan tentang suatu konsep serta memberi kemungkinan bagi perubahan-perubahan manakala ditemukan fakta yang lebih mendasar, menarik, unik, dan bermakna pada saat penelitian dilapangan.⁵⁴

Adapun jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian studi kasus, studi kasus merupakan suatu proses pengumpulan data dan informasi secara mendalam,mendetail,intensif,holistik dan sistematis tentang orang,kejadian,latar belakang dan aktifitas baik secara individu ataupun kelompok serta organisasi. Studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimana implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura.

⁵³Dr. Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama Publisher,2015), 3.

⁵⁴ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja Grasindo Persada, 2007),75.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana tempat penelitian hendak dilakukan. Wilayah penelitian, biasanya berisi tentang lokasi (desa, organisasi, peristiwa, teks dan sebagainya) serta unit analisis.

⁵⁵ Adapun penelitian ini dilakukan di RA Ad-Dzikir Prenduan Sumenep Madura

C. Subjek Penelitian

Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yakni teknik pengambilan informan dengan pertimbangan tertentu. Misalnya, orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin informan tersebut sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti untuk menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti. ⁵⁶ Penggunaan teknik *Purposive Sampling* digunakan dengan tujuan untuk mengambil beberapa responden informan yang terlibat dalam suatu permasalahan yang akan diteliti nantinya.

Adapun Subjek yang akan dipilih dalam penelitian ini antara lain:

1. Kepala RA Ad-Dzikir Sumenep Madura
2. Guru kelas RA B Ad-Dzikir Sumenep Madura
3. Wali murid RA B Ad-Dzikir Sumenep Madura
4. Siswa RA B Ad-Dzikir Sumenep Madura

⁵⁵ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 47.

⁵⁶ Sugiyono, 218.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan mengamati, menyelidiki tingkah laku nonverbal. Teknik observasi dibedakan menjadi 2 bentuk

- a. *Participant Active*, yakni suatu bentuk observasi dimana pengamat (observer) secara teratur berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati.
- b. *Non Participant*, yakni suatu bentuk observasi dimana peneliti hanya berperan sebagai pengamat, tidak ikut serta dalam kegiatan ataupun program yang sedang diteliti, akan tetapi kehadiran peneliti tetap dipertanggung jawabkan untuk memperoleh data dilapangan.⁵⁷

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi *participant* dimana pada penelitian ini, peneliti ikut berperan dan terlibat dalam aktifitas atau kegiatan terhadap orang atau sumber penelitian yang diamati. Dengan menggunakan teknik observasi partisipan, maka nantinya akan lebih memudahkan

⁵⁷Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd. ,*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), 384.

peneliti untuk mendapatkan data yang lebih detail, lebih jelas tingkat perilaku yang tampak.⁵⁸

Proses observasi yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai implementasi alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B.

Adapun data yang diperoleh dengan teknik observasi ini adalah:

- a. Perencanaan implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022
- b. Penerapan alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022
- c. Hasil kemampuan kognitif anak kelompok B melalui penerapan alat permainan edukatif tutup botol pintar di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022

2. Wawancara

Merupakan salah satu teknik yang dapat dilakukan untuk memperoleh data akurat dilapangan dengan cara melakukan komunikasi secara langsung dengan narasumber dengan menyusun beberapa pertanyaan yang berkaitan tentang suatu peristiwa atau objek yang menjadi dasar penelitian yang harus diamati dalam waktu tertentu.⁵⁹ Adapun teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara semi

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, kuantitatif dan R& D*, 145.

⁵⁹ Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd. , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, 372.

terstruktur yakni wawancara yang pelaksanaannya lebih bebas, bertujuan menemukan permasalahan secara terbuka dimana pihak wawancara (narasumber) dapat dimintai pendapat serta ide-idenya.⁶⁰

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal informasi dari responden yang lebih mendalam. Lebih lanjut Susan Stainback dalam Sugiyono menyimpulkan bahwa dengan wawancara maka peneliti akan lebih mengetahui secara lebih luas tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi dimana hal ini tidak akan ditemui melalui observasi.⁶¹

Adapun tujuan peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur adalah untuk mendapatkan data informasi terkait sebagai berikut:

- a. Perencanaan implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022
- b. Penerapan alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018) 114.

⁶¹ Sugiyono, 114.

- c. Hasil kemampuan kognitif anak kelompok B melalui penerapan alat permainan edukatif tutup botol pintar di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan atau berupa karya seseorang, sekelompok, peristiwa tertentu yang dapat berguna sebagai sumber informasi dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi biasanya dapat berupa teks tertulis, gambar, foto/gambar, artefact juga rekaman audio. Hasil dokumentasi juga dapat dijadikan sebagai bukti data yang valid yang sebelumnya telah diperoleh dari observasi dan wawancara.⁶²

Adapun data yang diperoleh dari teknik dokumentasi adalah sebagai berikut:

- a. Profil lembaga RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura
- b. Visi dan misi lembaga RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura
- c. Data peserta didik RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura
- d. Letak geografis RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura
- e. Aktifitas atau kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan penerapan APE tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B
- f. Dokumen atau foto-foto relevan yang diperoleh dari beberapa sumber informan dimana sumber tersebut telah diakui validitasnya dalam memperkuat analisis penelitian.

⁶²Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd. ,*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, 391.

E. Analisis Data

Menurut Bogdan dan Biklen berpendapat bahwa analisis data merupakan suatu proses sistematis terkait pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, observasi, catatan lapangan, dokumentasi, foto beserta material lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang data yang telah dikumpulkan, sehingga memungkinkan temuan penelitian dapat disajikan dan diinformasikan pada orang lain. Adapun analisis data diawali dari penelusuran dan pencarian catatan pengumpulan data, dilanjutkan dengan mengorganisasikan data kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola dan memilih data yang penting untuk dipelajari dan yang terakhir membuat kesimpulan guna memudahkan pemahaman baik untuk peneliti sendiri maupun untuk orang lain.⁶³

Adapun pada tahap analisis data peneliti berupaya melakukan analisis data yang telah diperoleh melalui beberapa tahapan diantaranya:

1. Reduksi Data

Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pemisahan dan pentransformasian data mentah yang terlihat dalam catatan lapangan tertulis agar agar nantinya dapat lebih difokuskan untuk membuat rangkuman, memilih tema, membuat katagori dan pola tertentu sehingga memiliki makna.

⁶³ Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd. , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, 400.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Data Display dalam konteks ini ialah berupa kumpulan informasi yang telah tersusun dan dapat dijadikan sebagai penarikan kesimpulan serta pengambilan tindakan. Dalam hal ini Prof.Dr. A.Muri Yusuf menyatakan, bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam metode penelitian kualitatif yaitu berupa teks yang bersifat naratif.⁶⁴

3. Penarikan Kesimpulan /Verifikasi

Penarikan kesimpulan dalam suatu penelitian harus dilakukan sesuai urutan tahapan penelitian. Penarikan kesimpulan mencakup beberapa unsur yang harus dipenuhi yaitu:

- a. Kesimpulan berisi analisis yang bersumber pada referensi juga interpretasi dari tema yang diteliti.
- b. Penarikan kesimpulan didalamnya berisi saran-saran yang ditujukan kepada pembaca sehingga dapat dipahami.
- c. Penarikan kesimpulan ditulis secara singkat dan jelas mudah dipahami.
- d. Penarikan kesimpulan tidak menggunakan awalan sebagai penutup.⁶⁵

⁶⁴ Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd. ,*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, 408-409.

⁶⁵ Mila Sari, Tri Siswati, Arico Ayani , dkk, *Metodologi Penelitian*, (Padang Sumatra Barat: PT.GlobalEksekutif Teknologi, 2022), 128.

F. Keabsahan Data

Triangulasi adalah suatu cara pemeriksaan keabsahan data yang paling umum digunakan. Dalam teknik pengumpulan data triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang diperoleh. Cara ini dilakukan dengan memanfaatkan sumber data untuk mengecek atau membandingkan data yang diperoleh sehingga data tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Adapun pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.⁶⁶

Triangulasi sumber yakni untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber (informan), sedangkan triangulasi teknik yakni untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui wawancara yang kemudian dibandingkan dengan hasil data observasi dan dokumentasi.⁶⁷

G. Tahap-tahap Penelitian

Tahapan penelitian dalam hal ini berfungsi untuk memberikan gambaran terkait beberapa tahapan yang dilakukan selama proses penelitian, yang dimulai dari tahap pra penelitian, tahap lapangan dan tahap analisis data. Adapun penjelasannya dapat diuraikan sebagaimana berikut:

⁶⁶ Dr. Muhammad Hasan, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif*, (Penerbit Tahta Media Group, 2022), 14.

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 273.

1. Tahap pra penelitian

a. Menyusun rancangan penelitian

Penelitian ini dilakukan berangkat dari permasalahan dalam suatu peristiwa yang berlangsung dan bisa diamati. Kemudian, dari permasalahan itu peneliti mengangkat menjadi judul penelitian dan membuat matriks penelitian yang selanjutnya dikomunikasikan kepada dosen pembimbing.

b. Memilih tempat penelitian

Sembari melakukan perancangan, peneliti terlebih dahulu menentukan lokasi di mana akan melakukan penelitian. Pada penelitian ini peneliti memilih lokasi penelitian di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura.

c. Melakukan izin penelitian

Berhubung penelitian ini adalah penelitian resmi yang meliputi lokasi penelitian yang formal. Maka, peneliti perlu melakukan perizinan untuk penelitian kepada pihak sekolah demi kelancaran proses penelitian.

d. Memilih informan

Hal yang penting setelah melakukan perizinan yakni dengan memilih beberapa informan yang dianggap mampu memberikan informasi lebih banyak dan layak selama proses penelitian.

e. Menyiapkan instrumen penelitian

Setelah memilih informan yang layak maka selanjutnya adalah mempersiapkan instrumen penelitian dalam rangka kepentingan pengumpulan data yang digunakan berupa kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Tahap Lapangan

Pada tahap lapangan, peneliti harus memperhatikan beberapa ketentuan selama berada di lapangan yakni memahami kondisi lapangan, seperti memahami latar penelitian, penampilan rapi dan sopan, bersikap netral, ikut terlibat dalam kegiatan, berhubungan baik dengan subjek, menentukan alokasi studi serta aktif dalam kegiatan pengumpulan data.

3. Tahap Analisis Data

Tahap ini merupakan tahap penganalisaan data yang telah terkumpul, dan bersifat sistematis sehingga peneliti perlu memfokuskan data, mana yang penting, mana yang harus dibuang melalui beberapa tahap analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan terakhir penarikan kesimpulan.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura

Yayasan Ad-Dzikir pada mulanya muncul berawal dari keinginan KH. Jamaluddin Kafie untuk memberikan pendidikan agama islam kepada anak usia dinidan keprihatinan beliau melihat kondisi masyarakat sekitar yang kurang dalam keagamaanserta adanya dukungan dari beberapa lapisan masyarakat, kemudian beliau mendirikan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yakni Taman Kanak-Kanak Al-quran (TKA). Disamping hal tersebut KH. Jamaluddin Kafie juga mengadakan pembinaan terhadap pemuda-pemuda desa Prenduan dan sekitarnya dalam sebuah organisasi pengajian yang kemudian dinamakan dengan kelompok Ad-Dzikir, adapun kelompok tersebut didalamnya diisi dengan pengajian kerohanian islam dan kesenian. Untuk itulah pada tanggal 20 Desember 1992 beliau benar-benar secara resmi mendirikan yayasan yang diberi nama yakni Yayasan Kelompok Ad-Dzikir.⁶⁸

a. Masa Perintisan

Sejalan dengan berjalannya waktu ke waktu dan kebutuhan akan pendidikan keagamaan, maka KH. Jamaluddin kemudian mendirikan lembaga lanjutan TKA menjadi Taman Pendidikan Al-quran (TPA), dimana pada lembaga tersebut didalamnya berisikan mater-materi ajar

⁶⁸Raudhatul Athfal Ad-Dzikir,” Sejarah singkat Raudhatul Athfal Ad-Dzikir”, 14 Juni 2022.

yang meliputi: akidah, akhlaq, ibadah, Al-quran, tafsir, hadist, bahasa arab, imla', mahfudhat dan nahwu shorrof. Adapun materi-materi tersebut disusun oleh beliau sendiri dengan alasan karena beliau terinspirasi dari pendidikan masa kecil, sehingga tenaga pengajar di lembaga tersebut semua berasal dari alumni beberapa pondok pesantren dan perguruan tinggi sekitar dengan tujuan guna memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengamalkan ilmu yang telah didapat selama menjadi santri sehingga nantinya dapat berdampak pada kesejahteraan masyarakat.

b. Masa Perkembangan

Melihat antusiasnya masyarakat sekitar Desa Prenduan terhadap keinginan dan kegigihan KH. Jamaluddin Kafie terhadap dunia pendidikan, juga ditambahkan dukungan segenap masyarakat terhadap pentingnya kebutuhan pendidikan terhadap putra dan putrinya maka, pada tahun 1993 didirikanlah lembaga baru sesuai berdasarkan program pemerintah lalu dibukalah lembaga Raudhatul Athfal Ad-Dzikir (RA) khusus bagi anak usia dini (4-6 tahun) dan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pada mulanya terdapat 14 kelompok belajar dengan jumlah murid 5 orang dan 1 orang guru. Berdasarkan berjalannya waktu, lembaga RA Ad-Dzikir kini semakin banyak diketahui oleh khalayak masyarakat dan terus berkembang maju, diketahui hingga saat ini pada tahun 2021-2022 tercatat sudah 109 peserta didik yang mengenyam pendidikan di RA Ad-Dzikir

dengan 19 guru yang siap berkiprah dan mengabdikan pada lembaga tersebut.

Selain lembaga TKA,TPA,PAUD, dan RA pada tahun 1997,KH. Jamaluddin Kafie juga turut mendirikan lembaga Madrasah Diniyah Takmiliah (MDT) yang terdiri dari 6 kelas. Murid pertama yakni berjumlah 12 anak dengan perencanaan kurikulum yang dibuat secara mandiri oleh Pendiri Yayasan yakni antara lain: akidah,akhlaq,ibadah,fiqih,bahasa arab,tarikh nabi dan nahwu shorrof. Setelah KH.Jamaluddin Kafie wafat pada tahun 2005,maka putra-putranyalah yang kemudian melanjutkan perjuangan dan cita-cita almarhum dengan mendirikan Sekolah Dasar Islam (SDI) pada tahun pelajaran 2011-2012 dengan harapan agar mereka (anak didik) tetap terdidik dalam satu lembaga pendidikan yang sama yakni Yayasan Ad-Dzikir sehingga anak didik sejak dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan sekolah dasar tidak lagi memerlukan adaptasi seperti semula. Adapun peserta didik pertama kali sejak lembaga SDI dibuka yakni berjumlah 64 siswa dan 11 orang tenaga pengajar. ⁶⁹

⁶⁹Raudhatul Athfal Ad-Dzikir,” Sejarah singkat Raudhatul Athfal Ad-Dzikir”,14 Juni 2022.

2. Profil Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura ⁷⁰

- a. Nama : RA.Ad-Dzikir
- b. NPSN : 69749569
- c. Terakreditasi : B
- d. Alamat :Jln.PLN NO. 01 RT. 001 RW. 001 Desa
Prenduan, Kec. Pragaan, Kab. Sumenep Madura.
- e. No.Telp : 082330050560
- f. Kepala Sekolah : Fitriyah S.Pd
- g. Tahun Berdiri : 1993

3. Visi Misi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura

a. Visi

Membina generasi bangsa sehingga memiliki keimanan, keterampilan dan berakhlaq mulia dengan harapan mampu bertahan dalam menjalani tantangan hidup sesuai dengan perkembangan zaman.

b. Misi

- 1) Membiasakan sikap dan perilaku secara islami dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Melatih dan mengembangkan kecerdasan anak dalam berfikir dan berucap.
- 3) Mengembangkan kemandirian anak melalui kegiatan life skill
- 4) Menciptakan lingkungan pendidikan yang menyenangkan dan kondusif.

⁷⁰Raudhatul Athfal Ad-Dzikir,” Profil Raudhatul Athfal Ad-Dzikir”,14 Juni 2022.

- 5) Mewujudkan sistem pendidikan yang berlandaskan IMTAQ dan IPTEK.⁷¹
4. Letak Geografis RA Ad-Dzikir Sumenep Madura⁷²
- Sebelah Barat : perumahan warga
 - Sebelah Timur : perumahan warga
 - Sebelah Utara : jalan raya Pragaan -Prenduan
 - Sebelah Selatan : perumahan warga
5. Data Guru dan Peserta Didik

Tabel 4.1
Daftar Guru Raudhatul Athfal Sumenep Madura

NO	NAMA	KETERANGAN
1	Firiyah, S. Pd	Kepala Sekolah
2	Istianah, S. Pd. I	Wakil dan Sekretaris Sekolah
3	Zulfiyah, S. Pd	Bendahara Sekolah
4	Sholehah, S. Ag	Guru
5	Khoiratul Amina, S. Pd	Guru
6	Imamah, S. Pd	Guru
7	Halimi, S.Pd	Guru
8	Asna, S. Sos.I	Guru
9	Nikmatillah	Guru
10	Sayyidah, S. Pd	Guru
11	Anisah Umar, S. Pd	Guru
12	Junainah, S. Pd	Guru
13	Nurul Muntihanah, S. Pd	Guru
14	Aisiyyah, S. Pd	Guru
15	Khoirun Nisa', S. Pd.I	Guru

⁷¹ Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, "Visi Misi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir", 14 Juni 2022.

⁷² Observasi di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep, 14 Juni 2022.

16	Siti Fatimah	Guru
17	Hozaimah	Guru
18	Ulfatus Syarifah	Operator Sekolah

Sumber : Dokumentasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura

Tabel 4.2

Jumlah Peserta Didik Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022

NO	NAMA	JUMLAH SISWA
1	Kelompok A	55
2	Kelompok B	54

Sumber: Dokumentasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura

B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data berisi tentang uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada BAB III. Uraian ini terdiri atas deskripsi data yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Hasil analisis data merupakan temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk pola, tema, kecenderungan dan motif yang muncul dari data. Di samping itu, temuan dapat berupa penyajian kategori, sistem klasifikasi, dan tipologi. Setelah melalui proses penelitian selama kurang lebih 1 bulan dan telah memperoleh data di lapangan, selanjutnya data yang telah terkumpul akan disajikan kemudian dianalisis secara mendetail agar memperoleh data yang jelas.

Penelitian ini dilakukan pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, dimulai pada tanggal 12 juni 2022 hingga 10 Agustus 2022.

1. Perencanaan Implementasi Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar dalam Mengembangkan Kognitif Anak kelompok B di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022.

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain bagi anak dapat menjadi stimulus atau rangsangan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak usia dini. Bermain tidak hanya sekedar mengisi kekosongan saja, tetapi dengan kegiatan bermain anak dapat memiliki kesempatan untuk mengekspresikan apa yang anak rasakan dan apa yang anak pikirkan. Metode bermain dapat diterapkan oleh guru melalui banyak kegiatan ataupun dengan menggunakan alat peraga dengan tujuan agar anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Bermain menjadi salah satu kegiatan yang sering dilakukan oleh guru untuk mencapai indikator perkembangan anak didik yang kurang optimal. Berdasarkan observasi peneliti menemukan terdapat beberapa dari anak kelompok B yang kognitifnya masih kurang dan belum mencapai indikator, terlihat pada saat pembelajaran berlangsung masih ada beberapa anak yang belum bisa mengenal angka dengan sempurna serta kurangnya fokus konsentrasi anak pada saat guru menjelaskan pelajaran.⁷³

Melihat proses kegiatan bermain yang dilakukan oleh guru dan anak kelompok B, hal tersebut tentunya tidak pernah lepas dari adanya perencanaan yang dilakukan oleh para pendidik. Di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir telah membuat beberapa perencanaan sebelum melaksanakan implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar yakni dengan

⁷³Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, 2022.

menyusun rencana pembelajaran harian, menyiapkan sarana atau media pendukung, menentukan metode dan menyiapkan ape tutup botol pintar.

⁷⁴Hal tersebut sebagaimana yang dijelaskan Kepala RA. Ad-Dzikir :

“ Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran selama satu minggu itu kami membuat rppm, nah dari rppm itu kami perkecil lagi menjadi rpph. Rpph tersebut digunakan dalam satu hari saja, ya dalam rpph kami bagi lagi menjadi beberapa sub-sub tema, kemudian metodenya apa, kalau disini biasanya kami pake metode bermain, bernyanyi, tanya jawab, eksperimen dan penugasan ”. ⁷⁵

Dari penjelasan Kepala Raudhatul Athfal Ad-Dzikir tersebut, jika diperjelas yakni sebagai berikut:

a. Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti pada RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura yakni terdapat langkah awal yang perlu dipersiapkan sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar yaitu berupa penyusunan beberapa tema dalam perencanaan pembelajaran. Setelah guru menetapkan tema kemudian guru akan menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang dibuat untuk dilaksanakan pada satu kali pertemuan. RPPH dibuat oleh pendidik kemudian di ajukan kepada Kepala Sekolah untuk di teliti, dan jika sudah sesuai dengan ketentuan dan telah disetujui oleh Kepala Sekolah selanjutnya RPPH diserahkan kembali kepada pendidik yang bersangkutan untuk kemudian diterapkan dalam pembelajaran. RPPH berisi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan, metode, alat dan bahan, yang akan digunakan dalam pembelajaran, selain itu di dalam rpph juga terdapat susunan kegiatan

⁷⁴Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, 2022.

⁷⁵Fitriyah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep 20 Juli 2022.

pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pembukaan, inti, penutup serta evaluasi atau penilaian yang akan dicapai oleh anak pada setiap harinya.

Hal ini senada dengan hasil wawancara peneliti kepada salah satu guru kelas B yang bernama ibu Anis yang menyatakan bahwa penyusunan dan penetapan tema merupakan konsep awal yang harus dilakukan para guru RA. Ad-Dzikir sebelum melaksanakan penerapan APE tutup botol pintar:

“ Baik mba, jadi sebelum KBM dimulai tentunya kami disini mendiskusikan dulu tema apa yang akan dipakai pada satu tahun kedepan, dalam satu semester itu temanya apa terus sub temanya tentang apa saja, nanti kegiatannya kalau pakai APE tutup botol itu nanti kami mencari permainan apa yang cocok dengan APE yang akan dipakai juga begitu.”⁷⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa langkah pertama yang akan dilakukan oleh pendidik di RA. Ad-Dzikir ini ialah menyusun dan menetapkan tema, kemudian menentukan kegiatan bermain dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal tersebut dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

b. Menyiapkan alat permainan edukatif tutup botol pintar

Membuat alat permainan edukatif tutup botol pintar harus disesuaikan dengan indikator yang akan dicapai berdasarkan usia anak. alat permainan edukatif berupa tutup botol pintar dirancang guna sebagai alat bantu mengajar sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Ape tutup botol pintar dapat selain dapat dijadikan sebagai hiburan, ape tersebut juga

⁷⁶ Khoirun Nisa, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep 20 Juli 2022

dapat memudahkan anak dalam memahami pembelajaran. APE tutup botol pintar di desain untuk menarik perhatian anak agar lebih fokus, merangsang perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak. Dengan menggunakan media pembelajaran bisa menambah semangat belajar anak. hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan salah satu guru kelas:

“Iya sebelum melaksanakan permainan dengan tutup botol pintar harus menyiapkan alat permainannya dulu, membuat alat permainan tutup botol pintar harus disesuaikan dengan indikator yang akan dicapai dan didasarkan pula dengan karakteristik usia anak, tujuan dibuatnya ape tutup botol ini sebagai ranggsangan bagi anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif,afektif dan psikomotorik. Sedangkan kalau untuk manfaatnya ya pastinya pertama untuk memudahkan guru menyampaikan materi, kedua memudahkan anak dalam memahami apa yang disampaikan guru,meningkatkan kreatifitas guru dan memotivasi anak untuk lebih giat belajar”⁷⁷.

Dalam proses pembuatan alat permainan edukatif tutup botol pintar terdapat beberapa alat dan bahan yang perlu dipersiapkan guru agar nanti hasilnya sesuai dengan apa yang diharapkan. Sebagaimana yang diungkapkan guru kelas B:

“Untuk alat dan bahan pembuatan APE tutup botol yakni gunting,penggaris,spidol,lem tembak,karet,kertas origami,kardus bekas dan tutu botol”⁷⁸.



Gambar 4.1
Alat dan bahan serta proses pembuatan APE tutup botol⁷⁹

⁷⁷ Istianah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 2 Agustus 2022

⁷⁸ Sulfiyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 26 Juli 2022

⁷⁹ Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, ‘‘ Alat dan bahan pembuatan APE tutup botol pintar’’, Sumenep,20 Juli 2022.

Hal tersebut juga didukung oleh penjelasan ibu Fitriyah selaku Kepala Sekolah:

“ Untuk proses pembuatannya APE ini dilakukan di kediaman masing-masing para guru mbak, tujuannya agar para guru lebih fokus dalam berkarya, jadi antar satu guru dengan guru yang lainnya itu bentuk APE nya sama tapi hiasannya berbeda. Iya dibuatnya dirumah lalu kemudian dikumpulkan di kantor supaya gampang ngambilnya”⁸⁰

c. Menyiapkan sarana media pendukung

Selain menyiapkan alat permainan edukatif berupa tutup botol menyiapkan sarana atau media pendukung lainnya juga sangat penting, media pendukung yang dimaksud disini yakni sebagai media yang dapat dikolaborasikan dengan alat permainan edukatif tutup botol sehingga dalam pelaksanaannya membuat anak tidak mudah bosan, dalam hal ini media tambahan sebagai sarana pendukung dalam menunjang perkembangan kemampuan kognitif anak antara lain seperti bongkar pasang, balok, kartu angka, kartu bergambar dan *puzzle* angka. Hal tersebut sebagaimana yang dipaparkan oleh guru kelompok B:

“ Iya mbak, disini juga media lain sebagai pendukung untuk menunjang perkembangan kognitif anak, seperti bongkar pasang, balok, plastisin, kartu angka dan kartu bergambar. Nah biasanya media-media itu saya kolaborasikan dengan APE tutup botol supaya anak itu tidak mudah bosan”⁸¹

Selain dengan perencanaan yang telah disebutkan dan dijelaskan oleh beberapa guru kelas kelompok B dan Kepala RA. Ad-Dzikir diatas, terdapat pula beberapa kegiatan tambahan yakni pembiasaan praktek sholat dan kegiatan menghitung anggota kelas. Kegiatan pembiasaan

⁸⁰ Fitriyah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep 20 Juli 2022

⁸¹ Junainah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep 1 Agustus 2022

praktek sholat telah diterapkan sejak awal berdirinya lembaga RA. Ad-Dzikir, kegiatan tersebut dilakukan setiap hari sabtu sebagai bentuk pengembangan moral dan agama anak. Kegiatan praktek sholat tersebut merupakan salah satu program pembiasaan yang sudah terjadwal setiap hari Sabtu pagi sebelum pembelajaran dimulai. Kegiatan tersebut dilakukan yakni untuk melatih anak menghafal baik gerakan maupun bacaan wudhu serta doa-doa harian. Kegiatan ini dimulai dari proses praktik wudhu bersama, adzan, iqomah serta proses sholat hingga selesai. Pembiasaan praktek sholat ini menjadi salah satu upaya positif yang perlu dilakukan untuk mengembangkan dan menumbuhkan karakter terpuji pada diri anak sehingga anak dapat memiliki hati dan pikiran yang selalu dihiasi dengan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.⁸²

Selain itu, kegiatan praktek sholat tersebut diadakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan melatih daya ingat anak terhadap bacaan dan gerakan sholat. Kegiatan tersebut sangat penting untuk diberikan kepada anak usia dini karena pada masa ini anak sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat yang dapat dipersiapkan agar nantinya dapat diteruskan kejenjang tingkat pendidikan berikutnya. Program kegiatan keagamaan ini tidak hanya dilakukan disekolah saja, akan tetapi anak-anak juga ditugaskan untuk menghafal niat, bacaan sholat dan doa sesudah sholat dirumah.

⁸²Observasi Raudhatul Athfa Ad-Dzikir, 2022

Sedangkan pada kegiatan menghitung jumlah anggota kelas dilakukan setiap hari setelah guru melakukan pembukaan, kegiatan tersebut telah menjadi bentuk pembiasaan sejak anak berada pada kelompok A, sehingga ketika anak mulai memasuki kelas kelompok B mereka tidak perlu diperintah atau diingatkan kembali, anak akan melakukan kegiatan tersebut secara mandiri. Adapun tujuan diadakannya program pembiasaan tersebut yakni sebagai salah satu faktor pendukung dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. hal tersebut sebagaimana yang dipaparkan oleh Kepala Raudhatul Athfal Ad-Dzikir:

83

“ Kalau untuk program khusus untuk kognitif itu belum ada, disini yang ada pembiasaan praktek sholat dan kegiatan pembiasaan berhitung. Kalau pembiasaan praktek sholat biasanya dilaksanakan setiap akhir pekan atau hari sabtu, sedangkan pembiasaan menghitung jumlah anggota kelas itu dilakukan setiap hari sesudah pembukaan biasanya anak-anak itu langsung berhitung tanpa disuruh karna sudah jadi kebiasaan sejak di kelas A’ ”.⁸⁴
Senada dengan pemaparan Kepala RA, ibu Sulfiyah selaku guru kelas

juga menambahkan:

“ Iya disini ada program praktek sholat dan menghitung jumlah anggota kelas, program praktek sholat bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak yakni melalui gerakan dan bacaan sholat, sedangkan pembiasaan menghitung jumlah anggota kelas bertujuan untuk melatih ingatan anak terkait angka’ ”.⁸⁵
Sependapat dengan pemaparan diatas, salah satu wali murid juga

menjelaskan hal yang sama:

“ Menurut saya pembiasaan yang ada di sekolah ini seperti praktek sholat dan berhitung dikelas dapat membantu mengembangkan

⁸³ Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, 2022.

⁸⁴ Fitriyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 20 Juli 2022

⁸⁵ Sulfiyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 26 Juli 2022

kognitif anak,apagi pembiasaan tersebut dilakukan setiap hari,maka otomatis kan anak akan terus ingat, selain itu juga pembiasaan praktek sholat pada akan membantu anak untuk lebih mudah dan ingat baik dalam bacaan maupun gerakannya”⁸⁶

2. Penerapan Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022.

Proses kedua yang menjadi indikator penting dalam perkembangan kognitif anak yakni implementasi dari alat permainan edukatif tutup botol pintar. Implementasi ape tutup botol pintar tidak akan memberikan dampak apapun bila hanya berhenti pada tahap perencanaan atau konsepnya saja. Tetapi alat permainan edukatif tutup botol pintar tersebut harus di implementasikan atau diterapkan ke dalam suatu bentuk kegiatan yang bersifat menyenangkan, sehingga anak dapat belajar secara aktif dan penuh suka cita dalam proses pembelajaran sehingga nantinya anak mampu dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif mereka. Adapun wujud pengimplementasian ape tutup botol pintar yang di lakukan di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir terbagi dalam beberapa kegiatan antara lain pertama, bermain matematika dasar seperti berhitung dengan tutup botol, bermain penjumlahan dengan benda konkrit, mengelompokkan warna, ukuran tutup botoldan yang kedua yakni bermain tebak kata dan huruf dengan tutup botol pintar.⁸⁷ Hal tersebut sebagaimana yang di paparkan oleh guru kelompok B berikut:

“ Di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir ini untuk mengembangkan kognitifnya anak selain dari penugasan bisa juga dengan media. Salah

⁸⁶ Ibu Hosainah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep 4 Agustus 2022

⁸⁷ Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2021.

satu nya dengan ape, atau alat permainan edukatif. Kami disini memakai ape tutup botol pintar. Ape tutup botol ini bisa dipakai oleh guru untuk mengembangkan kognitifnya anak kelompok B yang dilakukan dengan berbagai macam kegiatan bermain. Seperti bermain matematika dasar yakni berhitung, mengenal bentuk angka, belajar konsep bilangan, terus ada juga bermain bahasa tebak kata dan huruf, seperti mencari huruf yang hilang”.⁸⁸

Senada dengan apa yang dipaparkan oleh guru kelompok B, Kepala RA. Ad-Dzikir juga menambahkan :

“ Untuk ape tutup botol pintar itu kami kemas menjadi beberapa macam permainan mbak, ada permainan matematika sederhana seperti berhitung, penjumlahan, terus ada permainan bahasa seperti mengenal huruf vokal dan konsonan, itu beberapa kegiatan yang biasa kami terapkan nah untuk selebihnya guru-guru kelas bisa mengkolaborasikan dengan media atau ape lainnya, biar anak-anak tidak bosan gitu mbak”.⁸⁹

Implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar mulai diterapkan sekitar 1 tahun yang lalu pada anak usia 5-6 atau kelompok B, alat permainan edukatif tutup botol pintar tersebut dirancang dan dibuat guna memudahkan proses kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini ape tutup botol dapat membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran dan menjadi hiburan edukasi terhadap anak sehingga anak menjadi lebih mudah dan fokus dalam memahami setiap materi yang disampaikan. Seperti yang di jelaskan oleh Kepala RA. Ad-Dzikir :

“ Penerapan alat permainan edukatif tutup botol pintar telah diterapkan sekitar satu tahun yang lalu, yaitu pada tahun 2021. Penerapan alat permainan edukatif tutup botol ini awalnya hanya menjadi mainan anak saja, nah karena melihat perkembangan kognitif pada anak kelompok B masih kurang, misalnya tentang warna-warna, bentuk-bentuk angka, huruf geometri, nah itu anak-anak masih kurang. Untuk mengatasi kekurangan anak itu kami sepakat di raker

⁸⁸ Sulfiyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 26 Juli 2022.

⁸⁹ Fitriyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 20 Juli 2022.

untuk mencoba membuat kreasi baru ape dari tutup botol. Ya memang sih saya awalnya terinspirasi dari you tobe saja,lalu kemudian tahun 2020 saya coba ajukan bersama di raker guru dan alhamdulillah kami usaha coba membuatnya, tapi waktu itu ape tutup botol cuma dijadikan sebagai mainan anak saja mbak dan mulai diterapkannya di KBM itu di tahun 2021 kemarin ” .⁹⁰

Seiring dengan pernyataan diatas, ibu Istianah selaku Wakasek dan guru kelas B juga memberikan pernyataan terkait implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar adalah sebagai berikut:

“ Untuk implementasi dari alat permainan edukatif ini dilakukan setiap hari di sela-sela jam pelajaran biasanya setelah anak-anak selesai mengaji,baca bahasa dan mengerjakan tugas baik dari majalah atau dari guru, baru anak-anak bisa diberikan permainan dengan media tutup botol. Untuk kegiatan permainannya biasanya itu tergantung dari setiap guru mbak mau dibuat main apa, intinya di setiap masing-masing bentuk permainan harus ada unsur indikatorperkembangan kognitifnya, seperti warna,angka bilangan,abjad,pemecahan masalah” .⁹¹

Dari beberapa pernyataan kegiatan yang telah dipaparkan di atas, jika diperinci penjelasannya yakni sebagai berikut:

a. Matematika Dasar

Ilmu matematika memiliki peranan penting dalam kurikulum pendidikan anak usia dini, matematika dasar ialah suatu kemampuan permulaan yang dapat dikuasai oleh anak usia 5-6 tahun dalam mengembangkan keterampilan kognitif yang memungkinkan mereka untuk berpikir dan bernalar tentang bilangan. Ilmu hitung atau aritmatika sangat dibutuhkan bagi anak usia diniguna menyelesaikan berbagai persoalan yang ada dalam kehidupansehari-hari. Pembelajaran konsep matematika dasar ini dapat diajarkan kepada anak tidak hanya melalui

⁹⁰ Fitriyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 20 Juli 2022.

⁹¹ Istianah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 3 Agustus 2022.

lagu atau kegiatan bernyanyi, akan tetapi pembelajaran akan lebih bermakna jika anak dapat mempelajarinya melalui kegiatan yang nyata dengan media konkrit sehingga dapat memudahkan anak dalam memahami konsep matematika dasar. Karena pada dasarnya perkembangan kognitif anak itu tidak hanya bagaimana anak dapat mengucapkan kata dengan benar, atau bagaimana anak dapat memberikan respon, tetapi juga berhubungan dengan indikator pencapaian perkembangan kognitif anak yang berkaitan dengan warna, bentuk, ukuran, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan dan jarak. Maka dari itu, melalui kegiatan bermain sambil belajar ini, anak dapat mengeksplor pengetahuan mereka untuk lebih tahu secara mendalam mengenai hal tersebut dengan bermain menggunakan alat permainan edukatif tutup botol pintar dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B.

Pada Raudhatul Athfal Ad-Dzikir terdapat beberapa kegiatan bermain untuk mengenalkan konsep matematika dasar pada anak diantaranya:

- 1) permainan mengklasifikasikan warna tutup botol

Kegiatan ini dilaksanakan di sela-sela waktu pembelajaran sebagai penghilang kejenuhan pada anak. Dalam kegiatan ini anak dapat mengenal beberapa macam warna dari alat permainan edukatif tutup botol. Pada kegiatan ini guru akan membagi anak menjadi dua kelompok dan masing-masing kelompok, anak-anak bergantian satu

persatu dalam melakukan permainan. Pada permainan ini guru terlebih dahulu menjelaskan macam-macam warna tutup botol dengan memperlihatkan pada anak, kemudian guru akan memberikan instruksi pada anak untuk mencari dan mengumpulkan tutup botol sesuai masing-masing warna yang telah ditentukan dan diperintahkan guru pada setiap anak, lalu terakhir guru akan meminta setiap anak menuliskan jumlah angka pada papan kecil yang sudah disediakan guru.⁹² Hal tersebut sebagaimana yang di jelaskan oleh guru kelompok B:

“ Untuk permainan mengklasifikasikan warna ini, pertama saya jelasin dulu macam-macam warna nya sambil menunjukkan tutup botol nya ke anak-anak, lalu kemudian saya kasi instruksi pada setiap anak untuk mencari dan mengumpulkan warna tutup botol yang berbeda. Misalnya si A disuruh cari warna putih, si B cari dan temukan tutup botol yang warnanya hitam, nah nanti anak itu akan lari adu cepet-cepetan untuk mencari dan mengumpulkan warna tutup botol yang sudah di tentukan, lalu kemudian menuliskan jumlah angkanya dipapan kecil yang sudah saya siapkan tadi, gitu mbak”.⁹³



Gambar 4.2
Permainan mengklasifikasikan warna tutup botol⁹⁴

⁹² Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2022.

⁹³ Sulfiyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 25 Juli 2022.

⁹⁴ Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, ‘‘Permainan mengklasifikasikan warna tutup botol’’, Sumenep 27 Juli 2022.

Dalam kegiatan ini anak bermain dengan sangat senang dan gembira, walaupun masih terdapat beberapa anak yang masih belum sepenuhnya mampu melakukan permainan tersebut, namun dengan perintah yang berulang-ulang dari guru, dapat membuat anak tidak mudah menyerah dalam mencari dan menemukan tutup botol sesuai warna yang di instruksikan oleh guru. Permainan mengklasifikasikan warna ini menuntut anak untuk lebih fokus dalam mengingat warna-warna tutup botol dan perintah sehingga nantinya dapat memberikan respon timbal balik yang tepat dan benar.⁹⁵

2) Permainan mengurutkan tutup botol

Mengurutkan benda merupakan kemampuan yang dapat dikuasai anak dalam menyusun dan menghitung setiap obyek secara berurutan, mengurutkan susunan obyek-obyek tersebut dapat dilakukan berdasarkan karakteristik ukurannya dengan tujuan untuk menempatkan benda dalam deretan tertentu menurut aturan yang diinginkan. Kegiatan ini memadukan antara hiburan dan pendidikan, dalam hal ini anak dapat bermain dengan mengurutkan tutup botol dari yang paling kecil ke yang paling besar, atau bisa juga dengan mengurutkan angka bilangannya yang terdapat pada tutup botol, mulai angka yang paling kecil sampai dengan angka yang paling besar. Permainan ini dilakukan anak bersama teman-teman pada jam

⁹⁵Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, 2022.

istirahat sekolah.⁹⁶ Permainan ini dapat mengenalkan anak pada bentuk besar dan kecil melalui permainan edukatif tutup botol pintar, alat permainan edukatif tutup botol pintar ini sungguh membuat anak larut dalam bermain bersama teman sebaya mereka, tak heran jika waktu istirahat tiba anak-anak cenderung lebih senang bermain didalam kelas. Hal tersebut diungkapkan wali murid:

“ Menurut saya permainan-permainan disekolah ini lumayan banyak sehingga waktu jam istirahatpun anak-anak bermain dengan permainan yang disediakan disekolah bersama teman-teman. Seperti permainan tutup botol, permainan bongkar pasang. Jadi sewaktu jam istirahat anak tidak lari-lari kesana kesini, tetapi bermain sambil belajar didalam kelas’ .⁹⁷



Gambar 4.3

Permainan mengurutkan tutup botol⁹⁸

Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar membuat anak tidak hanya melakukan permainan semata,tetapi dengan media tutup botol dapat membantu anak dalam proses belajar mereka, tidak hanya sekedar menjadi hiburan saja, ape tutup botol pintar juga menjadi jembatan bagi

⁹⁶ Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2022.

⁹⁷ Ibu Tini, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 5 Agustus 2022.

⁹⁸ Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, ‘ ‘ Permainan mengurutkan tutup botol’’, Sumenep, 3 Agustus 2022.

anak dalam melakukan proses interaksi secara verbal bersama teman sehingga membuat anak cenderung lebih senang bermain didalam kelas.

3) Permainan penjumlahan

Permainan penjumlahan dan pengurangan dapat dilakukan dengan melibatkan benda konkrit, baik berupa model tiruan, atau gambar, di mana anak dapat memanipulasi benda tersebut. Kegiatan bermain pejumlahan dan pengurangan ini harus dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata anak yakni melalui benda-benda yang ada di sekitar anak. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, bercerita, menyanyi, maupun kegiatan menghitung langsung menggunakan alat manipulatif. Pada Raudhatul Athfal Ad-Dzikir guru menggunakan media konkrit yakni permen dan tutup botol. Kegiatan bermain ini sudah ada dalam RPPH yang telah direncanakan. Rencana yang dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan ini adalah menyiapkan bahan yaitu alat permainan edukatif tutup botol dan permen. Adapun cara bermainnya, yakni guru akan menunjuk 2 orang anak secara bergantian untuk melakukan permainan, dimana pada permainan ini anak diberikan kesempatan untuk berpikir secara simbolik terkait penjumlahan dengan media permen dan tutup botol.⁹⁹

⁹⁹ Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2022.



Gambar 4.4
Permainan penjumlahan dengan media konkrit¹⁰⁰

Permainan ini adalah salah satu bentuk permainan yang paling disukai oleh anak-anak kelompok B, karena menantang anak untuk berlatih berpikir keras dalam memecahkan sebuah masalah, selain permainan ini menantang permainan ini juga membuat anak menjadi aktif, aktif dalam bertanya, aktif menjawab, sehingga dari keaktifan siswa tersebut guru memberikan apresiasi berupa hadiah permen bagi anak-anak yang benar dan aktif dalam bertanya dan, menjawab di dalam proses bermain sambil belajar tersebut.¹⁰¹

Hal itu diungkapkan guru kelas:

“Yang paling disenangi anak-anak itu kalau lagi bermain hitung-hitungan atau penjumlahan mbak, karena ada hadiah permen nya. Jadi ini salah satu bentuk inisiatif para guru untuk sebagai apresiasi pada anak, tujuannya apa?. Ya sebagai rangsangan pertama, karena biasanya anak-anak itu kalo bermain sama angka pasti kurang semangat, nah makanya kita kasih hadiah biar mereka itu bisa semangat buat belajar, bisa aktif tanya, jawab begitu, untuk anak yang masih kurang juga kita kasih kok semuanya”.¹⁰²

Anak-anak sangat aktif sekali bermain penjumlahan dengan media konkrit, mereka sangat bersemangat dalam melakukan permainan, dan

¹⁰⁰ Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, “Permainan penjumlahan dengan media konkrit”, Sumenep 20 Juli 2022.

¹⁰¹ Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2022.

¹⁰² Sulfiyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 27 Juli 2022.

sebagai hadiah keaktifannya dalam bermain mereka semua mendapatkan hadiah berupa permen dari guru. Seperti pernyataan salah satu anak berikut:

“ Belajar itu menghitung permen sama tutup botol bu, belajar warna-warna juga dari tutup botolnya, senang banget bu, terus yang bisa jawab dapat permen bu”¹⁰³

Setelah semua anak mendapat giliran bermain, guru kembali mengulang penjelasannya terhadap permainan penjumlahan yang telah dimainkan anak sebelumnya, guru mengulas ulang bagaimana cara menghitung penjumlahan dengan permen dan tutup botol serta mencontohkan pula melalui berhitung dengan jarimatika beserta cara penulisan angka dipapan tulis.

4) Permainan menyusun pola dengan tutup botol pintar

Pola adalah salah satu bagian dari kemampuan penalaran matematik. Permainan pola ialah suatu bentuk permainan yang didalamnya membuat urutan-urutan tertentu berdasarkan karakteristik seperti dari warna, bentuk, benda, suara atau gerakan-gerakan yang dapat dilakukan. Permainan menyusun pola dengan media alat permainan edukatif tutup botol pintar termasuk dalam salah satu pola visual karena bentuknya yang tampak dan jelas dilihat oleh mata. Sebelumnya guru telah merencanakan permainan ini dengan menyesuaikan pada rpph yang telah ditentukan yakni dengan tema identitas dan sub tema anggota tubuh, maka didalam permainan ini guru dapat membagi anak menjadi dua group, di setiap group masing-masing anak akan bermain dengan menyusun pola lingkaran kecil secara berurutan, dimulai dari kepala, badan, tangan dan kaki sehingga pada akhirnya pola

¹⁰³ Raditia, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep, 27 Agustus 2022.

visual tersebut sempurna berbentuk menjadi pola bentuk orang-orangan.¹⁰⁴

Dengan bermain tutup botol pintar ini, anak juga dapat belajar mengenal kecepatan, kerja sama, dan belajar saling mendukung sesama teman antar kelompok. Sebagaimana penjelasan dari salah satu guru kelas :

“ Kegiatan bermain menyusun pola dengan ape tutup botol ini memang sebelumnya sudah direncanakan dalam rpph ya. Jadi tidak secara mendadak, kalau kemarin -kemarin kita belajar nya tentang angka sekarang kita belajar pola. Belajar pola bisa di ajarkan dimulai dari usia dini, caranya sederhana yakni dengan menyusun sesuai bentuk yang sudah dibuat guru seperti tadi ya. Selain untuk mengasah kemampuan anak dalam mengenal warna, anak juga bisa belajar tentang kerja sama, karna aturan bermainnya dibuat seperti game, jadi setiap anak berkelompok itu adu cepet-cepetan, mana yang lebih dahulu menyelesaikan susunan tutup botol yang benar dengan waktu yang singkat. Jadi anak-anak makin semangat tuh dalam bermain adu cepet, karna yang selesai duluan,dialah yang menang”.



Gambar 4.5
Permainan menyusun pola¹⁰⁵

Implemtasi alat permainan edukatif berupa tutup botol yang dilakukan oleh Raudhatul Athfal Ad-Dzikir cukup efektif dalam kegiatan belajar mengajar, bentuknya yang sederhana dan dikemas dalam beberapa macam kegiatan permainan dapat menarik minat anak dalam belajar,selain itu

¹⁰⁴ Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2022.

¹⁰⁵ Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, “ Permainan menyusun pola”, Sumenep,29 Juli 2022.

implementasi ape tutup botol sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif pada anak kelompok B. hal tersebut dipaparkan oleh guru kelas B:

“ Menurut saya adanya ape tutup botol pintar sangat efektif diterapkan di sela-sela KBM karna yaitu cukup berpengaruh juga dengan kemampuan kognitif anak”¹⁰⁶

Permainan menyusun pola dengan ape tutup botol pintar ini menjadi bentuk permainan kedua yang paling disenangi oleh anak-anak, semua anak sangat antusias dan aktif terlibat dalam permainan tersebut, di dalam permainan tersebut guru membebaskan anak-anak dalam memilih warna dan ukuran tutup botol sehingga anak bebas dalam bereksplorasi. Dalam kegiatan bermain ini anak diajarkan pula untuk saling sportif dan bekerja sama antar kelompok. Dalam kegiatan bermain tersebut guru juga menjelaskan arti menang dan kalah pada setiap permainan pada anak kelompok B, sedangkan anak-anak begitu fokus dalam memperhatikan setiap penjelasan yang telah disampaikan guru. Hal-hal itulah yang juga termasuk cerminan dalam berkembangnya aspek kemampuan kognitif anak, yaitu mendengarkan perintah dan memberikan respon timbal balik yang tepat.

5) Permainan geometri

Mengenal bentuk geometri pada anak usia dini merupakan bagian indikator dalam mengembangkan aspek kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun, kemampuan untuk mengenal bentuk geometri dapat dilakukan melalui suatu bentuk permainan. Permainan mengenal bentuk geometri ini dapat dikolaborasikan dengan beberapa alat permainan

¹⁰⁶ Sulfiyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 27 Juli 2022.

edukatif lainnya, seperti kartu angka bergambar, tutup botol ataupun bongkar pasang. Permainan geometri ini dilaksanakan pada hari sabtu, yang dimulai dari pukul 7.30 wib sampai pukul 09.30 wib. Kemampuan kognitif terhadap anak usia 5-6 tahun dapat di lihat dari bagaimana anak dapat menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Permainan mengenal bentuk geometri ini termasuk kedalam permainan yang memakan waktu relatif lama, hal tersebut dikarenakan pra sarana berupa alat permainan edukatif tutup botol yang terbatas pada setiap kelas dan proses bermainnya yang dilakukan secara perorangan sehingga membutuhkan fokus konsentrasi yang tinggi.¹⁰⁷ Hal tersebut sebagaimana yang dipaparkan guru kelas:

“ Ada permainan mengenal bentuk geometri dek, ini cukup makan waktu lama, karna yaitu anak-anak belum semua nya kan bisa hafal bentuk-bentuk geometri,jadi di RA B ini semua perintah harus diulang berkali-kali jelasin nya, disini yang dibutuhkan adalah konsentrasi, karna jumlah ape tutup botol cuma satu setiap kelas jadi bermain nya pun anak-anak ya harus satu per satu bergantian” .¹⁰⁸



Gambar 4.6
Permainan geometri dari tutup botol ¹⁰⁹

¹⁰⁷ Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2022.

¹⁰⁸ Junainah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep 5 Agustus 2022.

¹⁰⁹ Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, "Permainan geometri dari tutup botol", Sumenep 5 Agustus 2022.

Permainan geometri ialah suatu permainan yang mengenalkan anak pada macam-macam bentuk secara sederhana, dalam permainan ini anak diperkenalkan dengan tiga macam bentuk yaitu bentuk segitiga, persegi panjang, lingkaran dan kubus atau segi empat. Adapun cara bermainnya sebagaimana yang dijelaskan oleh bu Sulfiyah selaku guru kelas seperti berikut:

“ Jadi cara bermain geometri ini mbak tahap pertama gurunya memberitahu dulu bahwa hari ini kita akan belajar mengenal bentuk geometri, kemudian guru menunjukkan pada anak bentuk-bentuk dari geometri, ada lingkaran, segitiga, persegi panjang, dan segi empat. Nah kemudian guru menjelaskan cara bermain dengan ape tutup botol. Seperti biasa anak-anak diminta untuk berhitung bersama dulu jumlah tutup botol yang telah disediakan yakni 1-20, lalu kemudian guru menjelaskan lagi terkait jumlah dan warna dadu yang akan dimainkan. Sambil menjelaskan sambil pula guru mendemonstrasikan kegiatan bermain tersebut. Pertama-tama guru melempar dadu, misalnya dadunya muncul jumlah angka sebanyak 6 maka guru akan menghitung tutup botol sesuai jumlah angka di dadu lalu kemudian diikat dengan karet sehingga membentuk persegi panjang. Atau misalnya dadu yang dilempar dapat jumlah tiga, jadi nanti kita hitung dulu tutup botolnya tiga lalu diikat lagi dengan karet jadi bentuk segitiga, begitu seterusnya dilanjutkan oleh anak . nah.. kalau melempar dadunya selesai, tahap berikutnya guru akan meminta anak untuk menghubungkan atau menarik garis yang cocok antara bentuk geometri dengan nama atau tulisannya itu nanti dihubungkan, gitu mbak sampai semua anak mendapat giliran dalam bermain”.¹¹⁰

Selaras dengan apa yang dijelaskan ibu Sulfiyah diatas, ibu Istianah juga memaparkan :

“ Permainan mengenal bentuk geometri tidak hanya dimainkan dengan ape tutup botol, tetapi dalam permainan ini juga anak-anak akan diminta untuk mengubungkan atau menarik garis antara bentuk-bentuk geometri dengan tulisannya ”.¹¹¹

¹¹⁰ Sulfiyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 27 Juli 2022.

¹¹¹ Istianah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 3 Agustus 2022.

Dari observasi yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa permainan mengenal bentuk geometri ini anak dapat belajar tentang bentuk-bentuk dari geometri seperti persegi panjang, segitiga, lingkaran dan segi empat. Selain anak belajar mengenal geometri anak juga belajar cara menghubungkan dengan menarik garis antara bentuk geometri dengan tulisannya.

b. Permainan tebak dan susun huruf

Permainan tebak dan susun huruf ialah salah satu bentuk betuk permainan yang termasuk pada indikator perkembangan kognitif yakni mengenal pola A-B-C-D. Permainan ini diterapkan pada anak kelompok B dengan tujuan untuk merangsang kemampuan aspek bahasa anak. Pada Raudhatul Athfal Ad-Dzikir kegiatan permainan ini dilakukan pada hari rabu setelah anak-anak menyelesaikan tugas kolase, dalam melakukan permainan tersebut guru terlebih dahulu menjelaskan bentuk-bentuk huruf abjad, kemudian guru menjelaskan huruf-huruf yang termasuk dalam kelompok huruf vokal dan konsonan. Setelah guru menjelaskan pada guru kemudian mendemonstrasikan tata cara bermain sehingga anak dapat melakukan permainan sesuai apa yang dijelaskan guru. Permainan tebak dan susun huruf ini dilakukan perorangan agar anak tidak berebut antar satu sama lain, adapun permainan tebak dan susun huruf ini dapat dikolaborasikan dengan media lainnya seperti gambar dan kartu bergambar.¹¹² Hal tersebut dijelaskan oleh Kepala RA. Ad-Dzikir:

“ Permainan tebak dan susun huruf ini kami terapkan pada anak kelompok B untuk mengenalkan anak pada konsep huruf mbak, di permainan itu guru-guru dapat mengkolaborasikan dengan gambar

¹¹² Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2022.

atau kartu bergambar,tujuannya selain untuk mengembangkan indikator perkembangan kognitif anak juga untuk merangsang kemampuan anak dalam segi bahasa ”. ¹¹³



Gambar 4.7
Permainan tebak dan susun huruf dari tutup botol ¹¹⁴

Lebih lanjut guru kelas kelompok B juga mengungkapkan hal yang sama:

“ Jadi cara bermain tebak dan susun huruf ini pertama guru akan memberikan penjelasan terkait bentuk-bentuk huruf vokal dan konsonan,kemudian guru akan meminta anak bergantian menebak huruf apa saja yang ada di gambar yang sudah guru sediakan,nah nanti misalnya ada gambar donat, nanti guru akan menanyakan pada anak gambar donat,hurufnya apa aja? nanti guru akan meminta anak untuk menyusun kata DONAT, atau guru meminta anak menyebutkan huruf awalnya dari gambar yang ditunjukkan dengan menggunakan ape tutup botol. Selain itu guru juga akan meminta anak untuk mencari huruf yang hilang juga bisa mbak ”. ¹¹⁵

Implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar tidak pernah lepas dari adanya kelebihan dan kekurangan didalamnya. Dalam hal ini terdapat beberapa kelebihan dari ape tutup botol pintar diantaranya: 1) dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar. 2) menarik minat anak dalam belajar. 3) memudahkan anak dalam memahami

¹¹³ Fitriyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 20 Juli 2022.

¹¹⁴ Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, “ Permainan tebak dan susun huruf dengan tutup botol”, Sumenep 4 Agustus 2022.

¹¹⁵ Sulfiyah, di wawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep 27 Juli 2022.

pembelajaran.¹¹⁶ Adapun kekurangan dari implementasi alat permainan edukatif terhadap anak kelompok B sebagaimana yang diungkapkan salah satu guru kelas:

“Kelebihan dari ape tutup botol pintar ini yaitu memudahkan anak dalam memahami materi, memudahkan guru dalam menjelaskan pembelajaran dan menarik minat dan memotivasi anak dalam belajar. Sedangkan kalau kekurangannya yaitu ape tutup botol di sekolah ini terbatas, karena di setiap kelas cuma buat satu, jadi anak-anak itu rebutan, terus ketika anak-anak dikelompokkan dalam bermain, mereka cenderung suka ngobrol sendiri”.¹¹⁷

“Untuk solusi dari kendala tersebut, biasanya saya memberikan arahan dan penjelasan pada anak bahwa keterbatasan media atau ape yang ada di sekolah harus dimainkan secara bersama tidak boleh berebut anak diajarkan untuk belajar ngantri dan terakhir mencuri perhatian dan fokus anak biasanya dengan tanya jawab, tebak-tebakan dan bernyanyi”.¹¹⁸

Dari hasil observasi tentang kegiatan bermain tebak dan susun huruf dapat disimpulkan bahwa dalam permainan ini anak dapat belajar mengenal susunan abjad, mengenal huruf vokal dan konsonan melalui tebak dan susun huruf dari gambar yang telah dipersiapkan oleh guru. Implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam hal ini memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihannya yaitu dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memudahkan anak dalam memahami pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar anak dan mengembangkan daya kreatifitas guru. Sedangkan untuk kekurangan APE tutup botol ini antara lain keterbatasan alat permainan edukatif tutup botol, anak cenderung ngobrol sendiri dan kurang fokus ketika

¹¹⁶ Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2022.

¹¹⁷ Junainah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep 1 Agustus 2022.

¹¹⁸ Junainah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep 1 Agustus 2022.

dibuat kelompok dan anak cenderung berebut APE tutup botol. Adapun untuk mengatasi kendala yang dihadapi seperti tersebut, guru-guru di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir menyiasatinya dengan memberikan tanya jawab,tebak-tebakan atau bernyanyi bersama.

Itulah beberapa bentuk kegiatan bermain dari implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif pada anak kelompok B yang telah diterapkan di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura.



3. Hasil Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar.

Implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar yang sudah dijalankan sekitar 1 tahun di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir ini tidak pernah lepas dari perbaikan-perbaikan di setiap minggunya. Perbaikan-perbaikan tersebut diperoleh dari hasil evaluasi para guru beserta kepala Raudhatul Athfal Ad-Dzikir. Adapun hal-hal yang di evaluasi terkait apa saja yang menjadi pendorong dan penghambat dari proses pembelajaran dalam mengembangkan aspek kognitif anak dan juga terkait progres yang telah dicapai anak setelah adanya kegiatan-kegiatan bermain melalui alat permainan edukatif tutup botol pintar ini.

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh Raudhatul Athfal Ad-Dzikir bertujuan untuk melihat sejauh mana hasil perkembangan kognitif yang telah dicapai oleh anak kelompok B atau anak usia 5-6 tahun. Dalam hal ini terdapat beberapa macam bentuk evaluasi yang telah dilaksanakan Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, yakni evaluasi harian, evaluasi mingguan, dan evaluasi setiap tema. Jika diperinci¹¹⁹ adalah sebagai berikut:

a. Evaluasi harian

Evaluasi atau penilaian harian ini dilakukan guru kelas pada setiap harinya. Ketika hendak pulang, guru sedikit mengulang materi-materi yang telah diberikan. Evaluasi yang dilakukan guru dapat berupa bernyanyi, tanya jawab, dan beberapa kuis menarik sebagai syarat bagi anak untuk

¹¹⁹ Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2022.

diperbolehkan pulang terlebih dahulu. Dengan penilaian tertulis harian, guru dapat menilai seberapa besar kemampuan anak dalam menyerap apa yang disampaikan guru dengan menggunakan format penilaian yang telah ditetapkan di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir.¹²⁰ Pada skala pencapaian perkembangan harian anak tersebut, terdapat beberapa aspek perkembangan anak untuk dinilai, salah satunya ialah aspek perkembangan kognitif.

Penilaian yang dilakukan adalah dengan memberikan skala pencapaian BB (1), MB (2), BSH (3), dan BSB(4). BB untuk belum berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru. MB masih berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru. BSH berkembang sesuai harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan guru dan BSB berkembang sangat baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Menjadi guru bagi anak usia dini memang tidaklah mudah, harus sabar dan telaten. Sabar dalam membimbing anak belajar, sabar dalam menghadapi tingkah laku anak, sabar juga dalam menilai setiap perkembangan masing-masing anak. Hal ini disebabkan karena proses perkembangan anak usia dini yang begitu pesat membuat guru harus tahu apakah anak sudah berkembang atau masih perlu stimulasi lebih dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Tidak hanya guru yang harus tahu,

¹²⁰ Observasi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 2022.

begitu pula dengan orang tua yang wajib mengetahui setiap proses tumbuh kembang anaknya di sekolah. Maka dari itu, di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir melakukan proses evaluasi atau penilaian tertulis terhadap perkembangan yang dilakukan anak setiap harinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh salah satu guru di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir sebagai berikut:

“ Kalau evaluasi harian kami menggunakan skala pencapaian perkembangan anak. Kita mengisinya setiap hari, di evaluasi ini ada 2 bentuk penilaian. Pertama untuk semua aspek perkembangan anak itu dengan menggunakan ceklist, kedua untuk penilaian masing-masing indikator lingkup perkembangan itu menggunakan angka seperti 4,2,3,1. Setelah selesai kegiatan belajar dan anak-anak sudah pulang, apa saja yang dilakukan tadi pada saat pembelajaran, dalam melakukan kegiatan apa anak bisa atau masih dibantu itu dicatat biar ga lupa. Tujuannya apa? Sebagai catatan tertulis bahwa perkembangan anak ooo sudah bisa ini, oo anak ini masih belum bisa ini. Memang guru itu harus peka tiap harinya begini dan itu harus diamati per anak. Ya biar nanti wali murid juga tau perkembangan yang dicapai oleh anak-anaknya”¹²¹

Dari observasi yang dilakukan peneliti dengan melihat catatan guru kelas terkait hasil penilaian anak, didapatkan beberapa anak yang perkembangan kognitifnya masih belum optimal, hal ini disebabkan oleh ketidakhadiran anak di sekolah. Anak sering tidak masuk sekolah tanpa alasan yang jelas sehingga menyebabkan banyak materi pembelajaran yang tertinggal, bahkan tidak tahu sama sekali. Hal tersebut terjadi karena peran orang tua yang belum maksimal dalam mendampingi anaknya. Solusi yang dilakukan sekolah yakni dengan melakukan kegiatan *home visit* untuk mengetahui secara jelas apa yang melatar belakangi anak sehingga perkembangan kognitifnya menjadi kurang optimal.

¹²¹ Sulfiyah, diwawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep, 27 Juli 2022.

b. Evaluasi mingguan

Bila terdapat evaluasi harian terdapat pula evaluasi mingguan. Evaluasi mingguan ini dilaksanakan seminggu sekali. Terdapat beberapa jenis evaluasi mingguan yang dilaksanakan Raudhatul Athfal Ad-Dzikir untuk mengetahui perkembangan kognitif anak, yakni evaluasi akhir pekan, rapat mingguan dan evaluasi setiap tema. Penjelasannya ialah sebagai berikut:

1) Evaluasi akhir pekan

Evaluasi ini dilaksanakan pada akhir pekan yakni pada hari sabtu yang di lakukan bersama guru dan anak. Hal-hal yang dievaluasi ialah terkait pengulangan-pengulangan temalagu-lagu dan semua materi yang telah dipelajari dalam satu minggu atau pun di minggu sebelumnya. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar anak selalu mengingat dan tidak mudah lupa terhadap materi yang telah diajarkan tersebut. Sebagaimana pemaparan dari guru kelompok B:

“ Selain penilaian harian ada juga penilaian mingguan, evaluasinya setiap hari sabtu bersama anak-anak, di hari sabtu itu kita membahas semua materi selama satu minggu itu. Kadang saya membahas lagu-lagu, geometri, cara menulis angka dan huruf biar tidak terbalik atau materi di tema yang sebelumnya. Biar anak-anak itu tetap ingat apa-apa yang sudah di pelajari dalam satu minggu itu ”.¹²²

2) Rapat mingguan

Rapat ini dilaksanakan pada setiap hari minggu pagi bersama semua para guru beserta kepala sekolah. Hal-hal yang dibahas

¹²² Junainah , diwawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep, 1 Agustus 2022

mengenai segala sesuatu yang menyangkut perkembangan anak, pendorong dan penghambatnya, baik dari fasilitas atau alat dan media, perilaku anak, serta solusi yang didapatkan. Hal ini berdasarkan pemaparan dari Kepala Raudhatul Athfal Ad-Dzikir sebagai berikut:

“Di sekolah ini juga ada rapat mingguannya mbak. Rapat ini diadakan setiap hari minggu ,kadang juga sabtu ya, jamnya itu menyesuaikan banyak tidaknya yang akan dibahas mbak,kalau rapatnya dihari sabtu biasanya sehabis anak-anak pulang sekolah, tapi kalau rapatnya dihari minggu biasanya sekitar jam 08.30 sampai jam 10.00 wib. Dirapat itu kita bahas banyak, dari masalah-masalah yang ada sampai dengan mencari solusinya”.¹²³

3) Evaluasi setiap sub tema

Evaluasi ini dilakukan setelah sub tema tertentu telah berakhir. Pada hari terakhir di tema tersebut, guru membuat PR secara tertulis yang akan dikerjakan oleh anak dan tentunya ditemani dengan wali murid di rumah. Sehingga orang tua tahu terhadap perkembangan anak-anak selama di sekolah. Dan ketika hari pertama di tema yang baru, anak-anak akan mengumpulkan PR tersebut. Namun terdapat pula beberapa anak yang mengumpulkan PR dengan tidak tepat waktu karena disebabkan keadaan orang tua yang masih sibuk bekerja. Sebagaimana penjelasan dari salah satu guru kelas B:

“ Untuk evaluasi setiap tema itu kita ada PR mbak. Kita buat PR kalau satu sub temanya sudah selesai. Di PR itu kita masukkan semua materi sesuai tema, tugasnya biasanya terkait

¹²³ Fitriyah , diwawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep, 20 Juli 2022.

penjumlahan dan pengurangan, kemudian ada bahasa dengan menuliskan kalimat, atau menghafal asmaul husna dan bernyanyi sesuai sub tema, dengan PR tersebut orang tua dapat membantu anak-anak dalam mengerjakan tugas di rumah.. Kemudian, besoknya dikumpulkan lagi ke gurunya. Tapi kendalanya itu mbak, kadang anak-anak telat banget yang ngumpulkan. Ada yang 2 hari baru dikumpulkan, malah ada juga yang sampai satu minggu baru dikumpulkan. Gimana lagi ya kita sebagai guru ga bisa ngatur wali murid, kita hanya mengingatkan saja”.¹²⁴

Evaluasi ini lagi-lagi melibatkan peran orang tua, karena memang 3 pilar pendidikan harus berpadu menjadi satu, antara guru, murid dan orang tua yang seharusnya saling mendukung dan bekerja sama satu sama lain agar nantinya dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang maksimal.

Dari hasil observasi yang di lakukan peneliti dan dengan melihat pula beberapa proses kegiatan evaluasi yang telah dilakukan oleh guru di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, maka dapat diperoleh hasil perkembangan kognitif anak kelompok B melalui implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar yakni sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹²⁴ Istianah, diwawancarai oleh Iftitahatul Fauzah, Sumenep, 3 Agustus 2022.

Tabel 4.3
Hasil Perkembangan Kognitif Anak Melalui APE Tutup Botol Pintar¹²⁵

HASIL PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KLP.B MELALUI APE TUTUP BOTOL PINTAR							
No	Nama	Berhitung 1-20 dengan tutup botol	Mengklasifikasi warna tutup botol & mengurutkan bentuk tutup botol pintar	Bermain penjumlahan dengan benda konkrit (tubol &permen)	Menyusun tutup botol	Bermain tebak dan susun huruf dengan tutup botol	Bermain geometri
1	Azmil	4	4	4	4	4	4
2	Radit	4	3	3	4	3	3
3	rafisqy	3	2	3	4	3	3
4	Hendra	3	3	2	3	4	3
5	Azmy	3	3	2	3	4	3
6	Diva	3	2	3	4	4	2
7	Zida	2	2	2	3	3	2
8	Aisyah	4	4	4	4	4	4
9	Dafa	2	3	3	4	3	4
10	Meisya	4	4	4	4	3	3
11	Nabila	3	3	2	4	4	3
12	Nafis	2	2	4	4	3	4
13	Nizam	2	2	3	4	3	2
14	Nadia	1	1	1	3	2	3

Keterangan:

Skor 1: BB

Skor2 : MB

Skor3 : BSH

Skor4 : BSB

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada anak kelompok Bmelalui implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar sangat berpengaruh terhadap pengembangan kognitif anak. Diketahui bahwa pada indikator berhitung 1-20 dengan alat permainan edukatif tutup botol terdapat 1 anak BB, 4 anak MB,4 anak BSH dan 4 anak

¹²⁵ Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, “ Hasil Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Melalui APE Tutup Botol Pintar”,25 Juli 2022.

BSB. Kemudian pada indikator mengklasifikasikan warna dan mengurutkan bentuk tutup botol 1 anak BB, 5 anak MB, 5 anak BSH dan 3 anak BSB. Pada kegiatan bermain penjumlahan dengan benda konkrit terdapat 1 anak BB, 4 anak MB, 5 anak BSH dan 4 anak BSB. Pada kegiatan bermain menyusun tutup botol 0 anak BB, 4 anak MB, 4 anak BSH dan 10 anak BSB. Pada kegiatan bermain tebak kata dan huruf 0 anak BB, 1 anak MB, 7 anak BSH dan 6 anak atau BSB. Pada kegiatan bermain bentuk geometri 0 anak BB, 3 anak MB, 7 anak, BSH dan 4 anak BSB.¹²⁶

Pada saat anak memasuki usia 4-6 tahun susunan syaraf pada anak sudah berfungsi dengan sangat baik, itulah yang membuat anak mampu mengkoordinasikan fungsi otak dan gerak. Selain itu, anak berada pada masa operasional konkrit sehingga anak mengalami masa peka yang tinggi dan berpikir kritis terhadap suatu hal tertentu. Untuk itulah pembelajaran dengan menggunakan media konkrit akan memberikan pembelajaran bermakna sehingga akan sangat membantu anak dalam menghasilkan indikator perkembangan kemampuan kognitif mereka dengan baik. Perkembangan kognitif menjadi salah satu komponen utama yang sangat penting dan perlu untuk dikembangkan, dengan alat permainan edukatif berupa tutup botol pintar tersebut dapat membantu anak untuk mencapai indikator perkembangan kognitif seperti mengajarkan anak bagaimana belajar memecahan masalah sederhana, membantu anak berpikir logis melalui ape tutup botol pintar. Hal tersebut sebagaimana yang dipaparkan guru kelas:

¹²⁶ Observasi di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir 25 Juli 2022.

“ Perkembangan kognitif anak di kelas saya sudah lumayan bagus,meskipun masih ada beberapa yang masih perlu bantuan dan bimbingan guru dalam mengerjakan tugas. Kemampuan kognitif anak di kelas saya sebelum adanya ape tutup botol banyak yang belum mencapai indikator, tapi setelah adanya permainan dengan tutup botol pintar dapat membantu anak seperti mengenal warna, memahami konsep angka huruf dan bilangannya”¹²⁷.

Selaras dengan pendapat ibu Sulfiyah diatas, ibu Junainah selaku guru kelas kelompok juga mengungkapkan hal yang sama terkait hasil perkembangan kognitif anak :

“ Kalau di kelas saya alhamdulillah kemampuan kognitif anak sudah berkembang mencapai indikator usia anak,cuma ada satu anak saya yang masih perlu bimbingan ekstra karna memang dari anaknya kemampuannya agak sedikit lambat, jadi yaitu adanya alat permainan edukatif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu anak memudahkan pemahamannya. Jadi anak itu senang bermain sambil belajar”¹²⁸.

Sependapat dengan apa yang diungkapkan diatas, Kepala RA. Ad-Dzikir juga mengatakan bahwa:

“ Untuk anak usia dini semua aspek perkembangan anak itu penting untuk dikembangkan termasuk dengan kognitif. Kenapa?.. Karna anak kelompok B itu akan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya,makanya setiap guru itu wajib melihat oo, anak saya yang ini motoriknya kurang, oo.. anak saya yang itu kognitifnya sudah mencapai indikator. Nah makanya fungsi dari adanya penerapan ape tutup botol ini tidak hanya sekedar untuk mengembangkan atau meningkatkan kreatifitas guru saja,tetapi juga sebagai sarana untuk menunjang ketercapaian aspek perkembangan pada anak. dan alhamdulillah setelah kurang lebih satu tahun diterapkannya ape tutup botol pintar dalam KBM, perkembangan kognitif anak yang semula masih kurang dan belum mencapai indikator, setelah adanya media ini anak semakin aktif, mereka dapat belajar banyak macam warna,juga dikelompok B ini perkembangan calistung anak sudah baik,walaupun ya biasa mbak,tidak semua anak perkembangannya sama, jadi semuanya butuh proses dan latihan”¹²⁹.

¹²⁷ Sulfiyah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauza, Sumenep, 26 Juli 2022

¹²⁸ Junainah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep, 1 Agustus 2022.

¹²⁹ Fitriyah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep, 20 Juli 2022.

Sependapat dengan hasil observasi dan wawancara antara guru kelas B dan Kepala RA Ad-Dzikir, hal serupa juga dilakukan oleh peneliti dengan beberapa wali murid diantaranya sebagai berikut:

“ Alhamdulillah perkembangan anak saya saat ini lebih meningkat, dia lebih aktif dan semangat dalam belajar. Menurut saya permainan-permainan yang ada disekolah ini lumayan banyak dan cukup memadai, jadi anak-anak senang bermain sambil belajar. Kalau untuk perkembangan kognitif anak saya dia sudah bisa ya membedakan macam-macam warna, menulis huruf namanya dia sendiri itu udah bisa, cuma kalau dari angka anak saya masih kurang ya kalau masalah penjumlahan jadi harus diulang-ulang terus belajarnya”.¹³⁰
Senada dengan pemaparan wali murid diatas, wali dari ananda widad

juga menyampaikan hal yang sama:

“Kalau anak saya pada awalnya dia susah sekali disuruh belajar, semenjak ada permainan tutup botol anak saya jadi tambah semangat belajarnya, yang awalnya dia kurang misalnya seperti bentuk-bentuk geometri itu sekarang sudah bisa, untuk warna juga udah bisa. Iya kalau dirumah kebetulan saya juga buat permainan tutup botol saya juga menyediakan permainan yang beragam jadi sekalian bisa nambah-nambah pengetahuan anak gitu mbak.”¹³¹

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media tutup botol dapat menjadi salah satu cara dalam memperkenalkan anak pada konsep huruf dan angka, yang mana hal tersebut termasuk pada lingkup indikator pencapaian perkembangan kognitif anak tingkat usia 5-6 tahun. APE tutup botol pintar dihadirkan kepada anak usia 5-6 tahun atau kelompok B guna memberikan pembelajaran yang bersifat nyata dan jelas sehingga dapat menarik minat anak dalam belajar sambil bermain. Selain itu ketika guru mengajak anak menghitung benda yang

¹³⁰ Ibu Tini, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep, 5 Agustus 2022.

¹³¹ Ibu Hosainah, di wawancarai oleh Ifitahatul Fauzah, Sumenep, 5 Agustus 2022.

tersedia, guru selalu melibatkan anak dalam sebuah diskusi untuk memperluas kemampuan kognitif mereka. Dengan berbagai diskusi berupa tanya jawab yang dilakukan antara murid dengan guru dapat merangsang daya pikir anak secara kritis. Adanya implementasi dari alat permainan edukatif tutup botol pintar sangat berpengaruh terhadap aspek peningkatan perkembangan kognitif terhadap anak kelompok B (usia 5-6 tahun).

Tabel 4.4
Temuan Penelitian

NO	Fokus Penelitian	Hasil Penyajian Data yang Diperoleh
1	Perencanaan implementasi APE tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA.Ad-Dzikir Sumenep Madura	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyusun tema dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) b. Menyiapkan alat permainan edukatif tutup botol pintar c. Menyiapkan sarana media pendukung pembelajaran seperti kartu angka, kartu bergambar, bongkar pasang dan balok
2	Penerapan APE tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA.Ad-Dzikir Sumenep Madura	Implementasi APE tutup botol di bagi atas beberapa macam kegiatan bermain: <ul style="list-style-type: none"> a) Permainan matematika dasar : <ul style="list-style-type: none"> 1. Permainan mengklasifikasikan warna tutup botol 2. Permainan mengurutkan tutup botol 3. Permainan menyusun pola 4. Permainan bentuk geometri 5. Permainan penjumlahan b) Permainan tebak dan susun huruf dari tutup botol
3	Hasil perkembangan kognitif anak kelompok B melalui APE tutup botol pintar	Terdapat beberapa evaluasi dari implementasi APE tutup botol untuk melihat hasil perkembangan kognitif anak yaitu: <ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi harian b. Evaluasi mingguan: <ul style="list-style-type: none"> 1. Rapat mingguan 2. Evaluasi akhir pekan 3. Evaluasi setiap tema Hasil yang didapat dari implementasi APE tutup botol pintar terhadap perkembangan kognitif kelompok B yakni: <ul style="list-style-type: none"> 1) Mampu mengklasifikasikan 2) Memahami konsep huruf dan angka 3) Memahami simbol

C. Pembahasan Temuan

Pembahasan temuan berisi tentang uraian data yang diperoleh dari lapangan yang sebelumnya di sajikan dalam bentuk penyajian data. Kemudian data-data tersebut dikaitkan dengan teori sesuai dengan fokus penelitian. Berikut penjelasannya:

1. Perencanaan Implementasi Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022.

Dalam mengimplementasikan suatu kegiatan tertentu diperlukan adanya suatu konsep rancangan perencanaan yang matang agar dapat mencapai proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan dapat mencapai pula tujuan yang telah di tentukan. Hal tersebut juga dilakukan oleh Raudhatul Athfal Ad-Dzikir, sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa konsep implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura dapat dilakukan dengan berbagai strategi yang bersifat menyenangkan, mengingat anak usia dini merupakan pribadi yang unik, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan anak usia dini banyak belajar melalui kegiatan bermain.

Dalam merancang perencanaan implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar harus dirancang dengan memperhatikan karakteristik usia anak, harus memenuhi syarat-syarat pembuatan alat permainan (APE),

menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak yang nantinya akan dicapai, menyiapkan rencana pembelajaran harian dan mingguan dengan menetapkan tema dan sub tema materi, metode yang akan digunakan dan terakhir mengemas alat dan media pembelajaran dengan sekreatif mungkin agar dapat menarik minat anak dan membuat anak merasa senang terhadap alat permainan tersebut.

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rancangan bagi guru atau pendidik dalam menentukan kegiatan bermain dengan memfasilitasi anak-anak dalam belajar. Rencana pelaksanaan dibuat sebelum proses KBM dilaksanakan dengan mengacu pada karakteristik usia, sosial, budaya dan kebutuhan individual anak. Menurut Cunnigham mengemukakan bahwa konsep perencanaan merupakan kegiatan memilih atau menyeleksi dan menghubungkan sesuatu berupa pengetahuan, fakta, imajinasi dan asumsi untuk mencapai kepentingan di masa yang akan datang.

Sesuai dengan pemaparan tokoh di atas, Uno Hamzah juga berpendapat bahwa suatu konsep perencanaan atau rancangan desain ialah sebagai suatu upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya mengapa siswa tidak hanya melakukan interaksi dengan guru sebagai sumber belajar, tetapi juga siswa dapat berinteraksi dengan semua yang menjadi sumber media dalam proses belajar. Karna sebagaimana yang dikemukakan Uno Hamzah bahwa pembelajaran memusatkan perhatiannya pada “ bagaimana membelajarkan siswa”, bukan pada “ apa yang di pelajari siswa ”.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kesesuaian antara pendapat Uno dengan hasil penelitian peneliti terkait konsep implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar. Pada proses kegiatan pembelajaran pada anak usia dini guru atau pendidik membutuhkan adanya suatu konsep perencanaan dengan menentukan rancangan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang lembaga gunakan, mengidentifikasi kegiatan dari APE yang akan dilaksanakan, proses penyusunan materi, penggunaan metode dan media pembelajaran pada satu alokasi waktu yang akan dilaksanakan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Penerapan Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022.

Alat permainan edukatif merupakan suatu alat yang dapat membantu anak untuk dapat menyalurkan naluri bermainnya. Adang Ismail mengartikan alat permainan edukatif sebagai suatu bentuk permainan yang di rancang secara khusus dan didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan serta dapat membantu setiap proses pertumbuhan dan perkembangan terhadap anak usia dini.¹³² Alat permainan edukatif memiliki peranan yang penting, selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar pada siswa, alat permainan edukatif ini juga di rancang sedemikian rupa agar dapat menarik minat anak untuk belajar.

¹³² M. Fadilah, *Bermain dan Permainan*, 56.

Berdasarkan temuan penelitian, bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B melalui alat permainan edukatif tutup botol pintar guru sebelumnya guru telah menyusun konsep implementasi APE tutup botol yakni dengan menyusun dan menetapkan tema dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai langkah awal sebelum di terapkannya APE tutup botol pintar.

Alat permainan edukatif tutup botol pintar dilaksanakan setiap hari di sela-sela waktu pembelajaran sebagai hiburan agar anak tidak jenuh, sekaligus tetap berada pada lingkup belajar. Penerapan alat permainan edukatif sangat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, dalam pelaksanaannya guru membuat kelompok kecil untuk melakukan permainan, kemudian guru menjelaskan aturan dalam setiap bentuk permainan dan terakhir anak-anak melakukan proses bermain dengan penuh semangat dan rasa senang.

Tutup botol pintar merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dirancang sendiri oleh pendidik di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Permainan tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan lambang bilangan, huruf beserta geometri (persegi panjang, lingkaran dan segi empat) pada anak. Pendidik dapat membuat beragam kegiatan permainan dengan menggunakan media tutup botol pintar ini berdasarkan tema pembelajaran yang dipakai. Dalam buku pedoman permainan berhitung permulaan yang dikutip oleh Eny Hidayati dan Hagus

Muhayanto di jelaskan bahwa “ tutup botol adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif,dikarenakan media tutup botol merupakan benda konkrit yang dapat dilihat, disentuh,diraba,berwujud, serta dapat di ungkapkan melalui verbal.”¹³³

Lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai oleh anak kelompok B atau usia 5-6 tahun yaitu menyangkut warna,ukuran,bentuk, rasa,jarak, dan kecepatan. Dalam hal ini dapat diimplementasikan melalui kegiatan bermain. Menurut ahli pendidikan anak, cara belajar anak yang paling efektif adalah dengan melalui bermain atau permainan. Dengan kegiatan bermain anak dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya dilingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi. Melalui bermain dan permainan anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, seperti mengenal aturan, cara berinteraksi dan bersosialisasi, cara bekerja sama dan mengembangkan kemampuannya.¹³⁴

Pada Raudhatul Athfal Ad-Dzikir terdapat beberapa bentuk permainan dari implementasi alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B. Kegiatan-kegiatan bermain tersebut antara lain:

¹³³ Eny Hidayati dan Hagus Muhayanto, *Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Tutup Botol Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kepuhrejo Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan*,(Jurnal Care,2016),Vol 03,N0.2,57

¹³⁴ Fadilah, *Bermain dan Permainan*,11-12.

a) Bermain matematika dasar

Menurut *The National Council of Teachers of Mathematic* mengemukakan bahwa pondasi pengenalan matematika harus dimulai sejak usia dini dengan memberikan kesempatan pada anak mengeksplorasi pengalaman mereka secara aktif sehingga anak dapat memahami konsep-konsep matematika yang berkaitan dengan pola-pola, urutan, pengklasifikasian, ukuran, dan konsep bilangan.¹³⁵ Adapun pada RA. Ad-Dzikir terdapat beberapa pembelajaran konsep matematika yang dapat diterapkan pada anak usia 5-6 tahun antara lain:

1. Permainan mengklasifikasikan warna tutup botol

Permainan ini mengenalkan anak pada macam-macam warna dasar seperti putih, merah, hitam, hijau, kuning dan biru. Tidak hanya mengenal warna, di dalam permainan ini anak juga dapat belajar tentang jarak dan kecepatan. Permainan tersebut dapat melatih fokus anak melalui perintah guru. Pengelompokan benda atau memiliki kesamaan ialah salah satu proses penting yang dapat di pelajari oleh anak usia dini. Sebagaimana pendapat Milko bahwa penerapan konsep dasar matematika dapat diajarkan pada anak usia 3-5 tahun melalui kegiatan-kegiatan bermain yang mendukung perkembangan kemampuan anak-anak dalam menggolongkan atau mengelompokkan baik berdasarkan bentuk, warna, ukuran maupun tekstur suatu benda.

¹³⁵ Corol Seefeldt & Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), 383.

2. Permainan mengurutkan tutup botol

Permainan ini adalah permainan yang dapat mengenalkan anak pada bentuk atau ukuran dari tutup botol. Di dalam permainan tersebut anak dapat menyusun tutup botol berdasarkan urutannya seperti besar-kecilnya ukuran tutup botol atau mengurutkan angka bilangannya dari angka yang paling kecil sampai dengan angka yang paling besar. Dalam permainan tersebut anak mampu mengidentifikasi alat permainan tutup botol pintar dengan cara melihat, mengamati benda yang ada didepannya sehingga anak dapat belajar sekaligus bermain bersama teman sebaya mereka.

3. Permainan penjumlahan dengan media konkrit

Permainan ini adalah salah satu bentuk permainan untuk mengenalkan anak pada konsep matematika secara sederhana melalui benda konkrit. Dalam permainan ini guru akan meminta anak untuk menjumlahkan jumlah permen atau tutup botol sesuai dengan apa yang telah guru persiapkan. Kegiatan bermain dengan menghitung penjumlahan sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto bahwa berhitung dengan penjumlahan merupakan salah satu bagian dari konsep matematika yang nantinya diperlukan untuk mengembangkan keterampilan menghitung sebagai bentuk kesiapan dalam memecahkan masalah di jenjang sekolah berikutnya.

Adapun menurut Piaget menyatakan bahwa tujuan diperkenalkannya konsep matematika dasar pada anak usia dini yakni untuk melatih anak usia dini dalam berpikir secara logis sehingga nantinya anak menjadi lebih siap menerima pembelajaran matematika di jenjang pendidikan selanjutnya. Keberhasilan pembelajaran berhitung penjumlahan sangat dipengaruhi oleh adanya faktor kematangan pada diri anak, anak kelompok B berada pada tahap pra operasional dimana pada tahapan usia tersebut anak cenderung lebih aktif dan memiliki rasa ingin tahunya yang besar. Untuk itulah penting bagi guru dan orang tua untuk memberikan stimulus ataupun rangsangan berupa permainan yang dapat mengembangkan kemampuan aspek kognitif pada anak.

4. Permainan menyusun pola

Pola adalah salah satu bagian dari kemampuan penalaran matematik. Permainan pola adalah suatu bentuk permainan yang didalamnya mengajarkan pada anak cara membuat urutan-urutan tertentu berdasarkan karakteristik seperti dari warna, bentuk, benda, suara atau gerakan-gerakan yang dapat dilakukan. Permainan menyusun pola dengan media alat permainan edukatif tutup botol pintar termasuk dalam salah satu pola visual karena bentuknya yang tampak dan jelas dilihat oleh mata. Sebagaimana pendapat Sujiono yang berpendapat bahwa menyusun pola dapat mengembangkan kemampuan berfikir terhadap anak usia dini yakni seperti

mengamati, mengumpulkan, mengurutkan serta dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan matematika yakni pada saat anak mengkomunikasikan terkait penyusunan pola dari APE tutup botol pintar.

Senada dengan pendapat Suyanto, Smith juga mengemukakan bahwa mengenal pola menjadi dasar awal dalam mengenal konsep matematika, kemampuan menyusun pola melalui permainan tutup botol pintar merupakan bentuk logis dari pemecahan masalah dengan menggunakan media pembelajaran.¹³⁶

5. Permainan geometri

Mengenal bentuk geometri melalui alat permainan edukatif tutup botol pintar dimulai dengan mengidentifikasi alat permainan kemudian anak-anak akan mengamati bentuk-bentuk geometri seperti bentuk segitiga, persegi panjang, lingkaran dan terakhir kubus atau segiempat. Dari hasil penelitian diketahui bahwa perkembangan kognitif anak pada indikator mengenal bentuk geometri sudah semakin berkembang. Hal tersebut senada dengan pendapat Piaget dalam Santrock, yang menjelaskan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional yakni salah satu perkembangan aspek kognitifnya berpikir secara intuitif. Adapun berpikir secara intuitif ialah tingkat kemampuan untuk menciptakan sesuatu, berpikir secara kreatif seperti menggambar, menyusun

¹³⁶ Syariati Masyithoh, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Pola ABC-ABC Melalui Media Gelang Warna di Kelompok A Paud Gemsana*, (Jurnal Pendidikan Anak, 2015), Vol.IV, 589.

balok, membentuk suatu benda melalui benda-benda yang ada di sekitarnya.¹³⁷

Sedangkan menurut Desy Wahyu mengutip Martini dan Jamaris mengemukakan bahwa perilaku anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dikaitkan dengan pembelajaran kognitif pada anak usia dini. Dalam perkembangannya anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari benda-benda nyata yang berada di sekitarnya yang dapat digunakan untuk bermain. Kemampuan mengenal bentuk geometri sangat berkaitan erat hubungannya dengan ilmu matematika. Kemampuan dasar matematika dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, mengenal tata letak seperti diatas, dibawah, disamping serta kemampuan anak dalam menyusun pola.¹³⁸

b) Permainan tebak dan susun huruf

Permainan ini adalah suatu bentuk permainan yang dapat menstimulus atau memberikan rangsangan terhadap perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Permainan ini dapat mengenalkan konsep huruf dan membaca permulaan. Permainan tebak dan susun huruf yang dilakukan di kelompok B di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir ini dimainkan dengan cara menebak huruf atau menyusun huruf berdasarkan gambar atau kartu bergambar yang ditunjukkan oleh

¹³⁷Desy Wahyu Rustiyanti, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

¹³⁸Desy Wahyu Rustiyanti, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*. 26

guru kemudian anak membacanya sesuai dengan masing-masing gambar yang telah diberikan pada anak.

Permainan ini dibagi atas 2 kelompok dan masing-masing anak bergiliran dalam memainkannya. Adapun menurut Hartati berpendapat bahwa kegiatan membaca pada hakikatnya merupakan kegiatan fisik dan mental guna menemukan makna dari tulisan, melalui pengenalan huruf-huruf abjad. Kegiatan membaca dapat dikatakan sebagai kegiatan fisik karena pada saat membaca bagian-bagian tubuh khususnya mata bergerak bersamaan dengan daya pikir khususnya persepsi dan ingatan yang terlibat didalamnya.¹³⁹

3. Hasil Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar

Evaluasi atau penilaian merupakan kegiatan pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengetahui hasil pencapaian pertumbuhan dan perkembangan terhadap anak yang melalui kegiatan proses pembelajaran. Tujuannya yakni untuk mengetahui dan menindaklanjuti tumbuh kembang anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran.¹⁴⁰ Evaluasi yang dilakukan di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu evaluasi harian, mingguan dan evaluasi setiap tema. Evaluasi harian yakni evaluasi yang dilakukan pada setiap harinya. Evaluasi harian ini berisi tentang beberapa macam alat evaluasi pembelajaran maupun kegiatan

¹³⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 84.

¹⁴⁰ Suyadi dan Dahlia, *Implementasi*, 112.

evaluasi. Seperti checklist perkembangan harian anak. Checklist adalah instrumen yang disusun berdasarkan aspek dan indikator perkembangan sesuai kelompok usia, ada yang menggunakan skala nilai dan ada yang tidak.¹⁴¹ Penilaian ini dimulai dengan guru yang melakukan observasi anak saat pembelajaran berlangsung hingga akhir pembelajaran.

Hal ini sebagaimana dengan apa yang dikemukakan dalam Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Lampiran V bahwa “Penilaian dilakukan mulai dari anak datang di satuan PAUD, selama proses pembelajaran, saat istirahat, sampai anak pulang. Hasil penilaian dapat dirangkum dalam kurun waktu harian, mingguan, atau bulanan.”¹⁴²

Evaluasi mingguan dan evaluasi setiap tema adalah evaluasi yang menghadirkan wali murid sebagai evaluasi anak di rumah. Yaitu melalui kegiatan penugasan PR di setiap temanya. Hal ini senada dengan Leli Halimah yang menyitir pendapat Ferguson mengemukakan bahwa pendidik harus mampu bekerja sama dengan orang tua masing-masing.

Sebagaimana teori Jean Piaget, yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional konkrit yang ditandai dengan karakteristik utama yaitu anak mulai mempresentasikan objek yang ditemuinya dengan menggunakan pemikiran simbolis, logis dan menganggap benda mati seperti hidup. Oleh sebab itu pada

¹⁴¹ Suyadi dan Dahlia, 125.

¹⁴² Sekretarian Negara RI, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

penelitian ini, peneliti memfokuskan pada indikator perkembangan kognitif yakni: menggunakan simbol, mengklasifikasikan dan memahami angka.

a) Menggunakan simbol

Kemampuan berfikir simbolik berada pada tahap awal pra operasional dimana pada tahap tersebut anak mulai membayangkan secara mental suatu objek tertentu yang tidak ada dihadapannya. Mutiah berpendapat bahwa berfikir simbolik yakni anak dapat mempresentasikan benda yang tidak ada dihadapannya dengan menggunakan simbol/lambang dan huruf. Kemampuan berfikir simbolik merupakan proses mengekspresikan bayangan dengan memperagakan kembali suatu tindakan dengan menggunakan berbagai macam objek. Piaget juga berpendapat bahwa berfikir simbolik yakni, anak mulai mempresentasikan objek berdasarkan apa yang ada pada bayangan atau imajinasi anak seperti, mencoret sebuah gambar, bermain tanah untuk membuat bangunan, membayangkan diri menjadi seorang tokoh/animasi kartun, menulis, bernyanyi serta berbicara.

¹⁴³

Menurut Piaget anak pada usia 5-6 tahun berada pada tahap pra oprasional proses berpikir anak berpusat pada penguasaan simbol-simbol, seperti: kata-kata, gambaran mental atau aksi yang mewakili sesuatu. Salah satu karakteristik lain dari berpikir secara simbolis ini yakni

¹⁴³ Felani Henrianti, dkk, *Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Jurnal Kumara Cendekia, 2021), Vol.9 N0.4, 213

anakmampu memiliki daya fantasi yang tinggi dengan menggunakan atau menganggap suatu benda tertentu sebagai objek nyata.¹⁴⁴

Dari paparan yang telah dijelaskan diatas, maka bisa diambil kesimpulan yakni berpikir simbolik merupakan kemampuan seseorang dalam proses mengingat dan berpikir suatu objek tertentu yang tidak ada dihadapannya dengan menggunakan simbol/lambang serta huruf.

b) Mampu mengklasifikasikan

Salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan adalah konsep pengenalan konsep matematika yang dapat dipelajari melalui kegiatan bermain. Dalam hal ini Suyanto mengemukakan bahwa konsep matematika anak usia dini meliputi menghitung, angkadan klasifikasi. Menurut Hildayani,^{dkk} menjelaskan klasifikasi ialah kemampuan untuk memilih dan mengelompokkan benda atau objek berdasarkan satu ciri tertentu. Sedangkan menurut Platz menyatakan bahwa pengembangan konsep klasifikasi dimulai dengan adanya kemampuan anak dalam mengelompokkan dan memilah objek berdasarkan warna, bentuk, ukuran yang kemudian dapat dilanjutkan dengan mengelompokkan berdasarkan fungsi dan hubungan.¹⁴⁵

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa mengklasifikasikan dalam kegiatan pembelajaran yakni kemampuan anak dalam mengelompokkan objek berdasarkan jenisnya, seperti mengelompokkan sesuai warna, bentuk maupun ukuran yang sama.

¹⁴⁴ didith Pramuditya Ambara dkk, *Asesmen Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 16.

¹⁴⁵ Aidilla Rani dkk, *Kemampuan Klasifikasi Anak Usia 5-6 Tahun* (Jurnal PENA PAUD, 2020), Vol.01, 55

c) Memahami angka

Kemampuan memahami angka (aritmatika) merupakan kemampuan yang berhubungan dengan penguasaan konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan yakni: mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, memberi nilai bilangan, mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan, menghubungkan bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan bilangan.¹⁴⁶

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa guru-guru di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir telah mampu dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B. Hal tersebut terbukti setelah dilakukannya evaluasi atau penilaian terhadap anak kelompok B terdapat hasil perkembangan kemampuan kognitif yang dicapai oleh anak melalui alat permainan edukatif tutup botol pintar, yakni kemampuan dalam memahami konsep huruf dan angka diperoleh data dari 14 anak diketahui bahwa pada indikator berhitung 1-20 dengan alat permainan edukatif tutup botol terdapat 1 anak BB, 4 anak MB, 4 anak BSH dan 4 anak BSB. Kemudian pada indikator kemampuan mengklasifikasikan warna dan mengurutkan bentuk tutup botol terdapat 1 anak BB, 5 anak MB, 5 anak BSH dan 3 anak BSB. Pada kemampuan mengenal simbol diketahui pada indikator kegiatan bermain penjumlahan dengan benda konkrit terdapat 1 anak BB,

¹⁴⁶ Ahmad Susanto, 62

4 anak MB, 5 anak BSH dan 4 anak BSB. Pada kegiatan bermain menyusun tutup botol 0 anak BB, 4 anak MB, 4 anak BSH dan 10 anak BSB. Pada kegiatan bermain tebak kata dan huruf 0 anak BB, 1 anak MB, 7 anak BSH dan 6 anak atau BSB. Pada kegiatan bermain bentuk geometri 0 anak BB, 3 anak MB, 7 anak, BSH dan 4 anak BSB.

Adanya implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar sangat efektif untuk diterapkan pada kegiatan proses belajar mengajar, alat permainan edukatif tutup botol pintar dapat mengenalkan banyak sekali pengetahuan untuk merangsang kemampuan berpikir anak, seperti warna, ukuran, jumlah dan lain sebagainya. Hal tersebut dikarenakan alat permainan edukatif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan kognitif pada anak kelompok B atau anak usia 5-6 tahun.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penyajian data yang bersumber dari observasi, wawancara dan dokumentasi terkait “ Implementasi Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar Dalam Mengembangkan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di RA Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022”. Maka dapat disimpulkan sebagaimana berikut:

1. Perencanaan implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura dapat berupa: a) Menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) yang didalamnya berisi tentang tema dan sub tema yang telah ditentukan, metode pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan anak. b) Menyiapkan alat permainan edukatif yakni tutup botol pintar sebagai media pembelajaran dengan memperhatikan syarat-syarat pembuatan APE. c) Menyiapkan media APE lainnya sebagai bahan media pendukung perkembangan kognitif pada anak seperti bongkar pasang, plastisin, kolase, puzzle dan lain sebagainya. d) Pada Raudhatul Athfal Ad-Dzikir terdapat dua program pembiasaan untuk melatih kognitif anak yakni praktik sholat dan kegiatan menghitung anggota kelas yang dilakukan pada setiap hari dan pada pada hari sabtu untuk pembelajaran pembiasaan praktik sholat beriamaaah.

2. Penerapan alat permainan edukatif tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir yang telah dirancang dengan konsep yang telah ditentukan dan disesuaikan dengan indikator perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dan diintegrasikan kedalam beberapa macam kegiatan bermain, antara lain : bermain matematika dasar seperti bermain mengklasifikasikan tutup botol berdasarkan warna, bermain mengurutkan tutup botol, bermain berhitung, bermain penjumlahan dengan media konkrit, bermain menyusun pola dengan tutup botol, bermain geometri dengan tutup botol dan terakhir bermain tebak dan susun huruf dari tutup botol.
3. Hasil perkembangan kognitif anak kelompok B di RA.Ad-Dzikir Sumenep Madura melalui penerapan APE tutup botol pintar berkembang lebih optimal dengan melihat hasil data perkembangan kognitif anak yakni dari 14 orang anak yang belum berkembang (BB) 2 orang anak, mulai berkembang (MB) 5 orang anak, berkembang sesuai harapan (BSH) 3 orang anak, dan berkembang sangat baik (BSB) 4 orang anak. Adapun hasil perkembangan kognitif yang telah dicapai anak meliputi kemampuan anak dalam mengklasifikasikan, kemampuan anak dalam mengenal angka dan huruf serta kemampuan anak dalam mengenal simbol.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas,maka dapat dikemukakan saran sehingga dapat menjadi sebuah bahan masukan dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan perkembangan kognitif anak di RA.Ad-Dzikir Sumenep. Adapun saran-saran dari penulis antara lain:

1. Kepada Kepala RA. Ad-Dzikir hendaknya guru lebih menambahkan lagi sarana dan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung proses kegiatan bermain sehingga dengan adanya sarana seperti media pembelajaran dapat mempermudah anak dalam memahami pelajaran.
2. Kepada guru-guru RA. Ad-Dzikir hendaknya guru lebih memperhatikan lagi kegiatan-kegiatan apa saja yang dapat mengembangkan kognitif pada anak serta penyediaan alat permainan edukatif sesuai dengan jumlah anak.
3. Kepada wali murid RA. Ad-Dzikir hendaknya lebih meluangkan waktu bersama anak karena di usia inilah masa-masa perkembangan anak mulai meningkat, jadi manfaatkanlah waktu dan kesempatan untuk membantu anak menuju perkembangannya yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti,Wini. Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwanida I Bandar Lampung. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.
- Didith, Pramunditya Ambara dkk. *Asesmen Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu,2014
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada, 2007
- Cahyani Kusuma Tesya, M.Pd, Heni Listiana, M.Pd.I. Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana, 2021.
- Claudia Muluke Inggried, Amatus Yudi Ismanto,Yolanda Bataha. Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kec.Pinolosian,Kab.Bolaang Mongondow Selatan, e-Journal Keperawatan, 2017. Vol.5.No.1.
- Departemen Agama RI, Al-Quran Al-Karim dan Terjemahannya. Semarang: Kaya TohaPutra, 2009.
- Departemen Agama RI, Al-quran Dan Terjemahnya. Bandung: PT Syamil Cipta Media, 2017
- Dr. Hasan Muhammad, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif*. Penerbit Tahta Media Group,2 022
- Dr. Khadijah, Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, Jakarta: Kencana,2020.
- Dr. Mamik, *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015.
- Fadilah M, M,Pd.I, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017
- Henrianti Felani, dkk, *Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Kumara Cendekia, 2021, Vol.9 N0.4.
- Hidayati Eny dan Hagus Muhayanto, *Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Tutup Botol Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kepuhrejo Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan*, Jurnal Care, 2016,Vol 03,N0.2.

<https://pustakapaud.blogspot.com/2016/08/definisi-permainan-manfaat-bermain-bagi-pembelajaran-anak.html?m=1> diakses pada 14 Mei 2022

- Jahja Yudrik, Psikologi Perkembangan. Jakarta: Kencana,2011.
- Jawati Ramaikis, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Umami II. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Padang,t.th. Vol.1.No.1
- Latif Mukhtar, Rita Zubaidah, Zukhairina, Muhammad Afandi. Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016.
- Mursidah Anisah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbahan Tutup Botol Bekas Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak, Skripsi, Universitas Islam Negeri Medan Sumatra Utara,2020.
- Mutiah Diana, Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010
- Masyithoh Syariati, Peningkatan Kemampuan Mengenal Pola ABC-ABC Melalui Media Gelang Warna di Kelompok A Paud Gemsana, Jurnal Pendidikan Anak, 2015, Vol.IV
- Nurani Yuliani, Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks, 2013
- Nurfadila dkk, Panduan APE Aman Bagi Anak. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021
- Pane Sari Elvina, Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Kelompok B Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Peraturan Pemerintah No 137 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014
- Pusat Bahasa DEPDIKNAS, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Jakarta: Balai Pustaka, 2008
- Rahma Dian, Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Fikri, Artikel Penelitian:Universitas Tanjungpura Pontianak, 2017
- Rani Aidilla dkk, Kemampuan Klasifikasi Anak Usia 5-6 Tahun Jurnal PENA PAUD, 2020,Vol.01

- Sari Mila, Tri Siswati, Arico Ayani, dkk, Metodologi Penelitian. Padang Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Sekretarian Negara RI, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Saripuddin Aip, Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD, Depok: Rajawali Pres, 2020
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2018
- Suryana Dadan, Nelti Rizka, Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana, 2019.
- Susanto Ahmad, Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014
- Seefeldt Corol & Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2008
- Tim Penyusun. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. UIN Khas Jember Press: Jember, 2021.
- Veptianingsih, Pengaruh Permainan Tutup Botol Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019
- Wahyu Rustiyanti Desy. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014
- Zaman Badru, M.Pd, Makalah Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-kanak, Universitas Pendidikan Indonesia, 2006.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Iftitahatul Fauzah
NIM : T20185038
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Jember, 7 Oktober 2022
Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Iftitahatul Fauzah
NIM. T20185038

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode penelitian	Fokus penelitian
Implementasi Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B di RA.Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022	<ol style="list-style-type: none"> Implementasi alat permainan edukatif tutup botol pintar Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun 	<ol style="list-style-type: none"> Syarat-syarat alat permainan edukatif: <ol style="list-style-type: none"> Teknis Edukatif Estetika Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun: <ol style="list-style-type: none"> Anak mampu mengenal angka dan huruf sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, berpikir konkrit, anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Anak mampu mengklasifikasikan (bentuk,warna,ukuran ,sifat) Anakmampu mengenal simbol 	<ol style="list-style-type: none"> Primer: <ol style="list-style-type: none"> Kepala RA. Ad-Dzikir Guru kelas RA.B Wali murid RA.B Siswa RA.B Sekunder: <ol style="list-style-type: none"> Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan penelitian: Kualitatif Jenis penelitian: Studi kasus Lokasi penelitian: RA.Ad-Dzikir Sumenep Madura Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana perencanaan implementasi APE tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B? Bagaimana penerapan APE tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif anak kelompok B? Bagaimana hasil perkembangan kognitif anak kelompok B melalui APE tutup botol pintar?

PEDOMAN PENELITIAN

A. Kepada Kepala Raudhatul Athfal Ad-Dzikir

1. Bagaimana sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Ad-Dzikir ?
2. Apa visi dan misi berdirinya Raudhatul Athfal Ad-Dzikir ?
3. Apa pendapat ibu tentang implementasi APE tutup botol pintar ?
4. Perencanaan apa yang dilakukan sekolah sebelum melaksanakan implementasi APE tutup botol pintar ?
5. Metode/strategi apa yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok B ?
6. Kegiatan bermain apa saja yang dapat diberikan pada anak kelompok B dengan APE tutup botol pintar ?
7. Apa tujuan dan manfaat dibuatnya APE tutup botol ?
8. Kapan pertama kali APE tutup botol pintar diterapkan pada anak kelompok B?
9. Apa saja sarana atau fasilitas sebagai pendukung dalam menunjang perkembangan kognitif pada anak ?
10. Adakah peningkatan pada perkembangan kognitif anak setelah diterapkan APE tutup botol ?
11. Bagaimana evaluasi yang dilakukan sekolah dalam mengembangkan kognitif anak serta bagaimana hasil yang didapat setelah anak melakukan permainan dari APE tutup botol pintar ?

B. Kepada Guru Kelas Kelompok B Raudhatul Athfal Ad-Dzikir

1. Perencanaan apa yang ibu guru buat sebelum melaksanakan pembelajaran?
2. Metode pembelajaran apa yang digunakan di kelas dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak ?
3. Bagaimana peran guru sebagai pendidik dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak kelompok B?
4. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak kelompok B?
5. Bagaimana perkembangan kognitif anak kelompok B sebelum dan sesudah di berikan APE tutup botol pintar ?
6. Menurut ibu apakah alat permainan edukatif tutup botol berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B?
7. Menurut ibu apakah APE tutup botol sudah efektif untuk diterapkan pada anak kelompok B?
8. Apa saja kegiatan permainan dari APE tutup botol pintar dalam mengembangkan kognitif pada anak ?
9. Bagaimana hasil perkembangan kemampuan kognitif pada anak kelompok B setelah diberikan APE tutup botol pintar?
10. Bagaimana evaluasi yang dilakukan setelah melaksanakan kegiatan tersebut dalam mengembangkan kognitif anak?
11. Apa saja media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak?
12. Bagaimana pendapat anda mengenai APE tutup botol pintar ?
13. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam kegiatan tersebut dalam mengembangkan kognitif anak ?
14. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala tersebut?

C. Kepada Wali Murid

1. Mengapa ibu/ bapak mempercayakan putra/putrinya untuk bersekolah di Raudhatul Athfal Ad-Dzikir?

2. Apa pendapat ibu mengenai program pembiasaan praktek sholat ?
3. bagaimana perkembangan kognitif anak ibu setelah anak tersebut bermain dengan alat permainan edukatif tutup botol pintar?
4. Menurut ibu apakah permainan-permainan yang telah disediakan RA. Ad-Dzikir ini sudah cukup memadai ?
5. Apakah dirumah ibu juga menyediakan APE untuk anak ?

D. Kepada Peserta Didik

1. Kegiatan permainan apa yang paling disukai saat pembelajaran ?
2. Apakah adek senang bermain dengan alat permainan edukatif tutup botol pintar ?

OBSERVASI

1. Letak geografis Raudhatul Athfal Ad-Dzikir
2. Perkembangan kognitif anak
3. Lembar observasi
4. Buku kurikulum (STTPA) RA. B
5. Proses kegiatan penerapan APE tutup botol pintar

DOKUMENTASI

1. Visi dan misi Raudhatul Athfal Ad-Dzikir
2. Data jumlah guru Raudhatul Athfal Ad-Dzikir
3. Data jumlah peserta didik Raudhatul Athfal Ad-Dzikir
4. Kegiatan penerapan APE tutup botol pintar

LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3876/In.20/3.a/PP.009/06/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala RA. Ad-Dzikir

Jl. PLN No.1Kec.Pragaan Kab.Sumenep Madura

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20185038
Nama : IFTITAHATUL FAUZH
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF TUTUP BOTOL PINTAR DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AD-DZIKIR SUMENEP MADURA TAHUN PELAJARAN 2021/2022

" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Fitriyah S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 Juni 2022



Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

MASHUDI



YAYASAN AD-DZIKIR PRAGAAN

Akte Notaris Syaifurrahman, S.H, M.H. No. 18. 5 November 2008

RAUDLATUL ATHFAL (RA) AD-DZIKIR PRAGAAN

Jln. PLN No. 1 Pragaan Laok Pragaan Sumenep

P R A G A A N

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/028/403.53 /RA.A/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : FITRIYAH, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : RA AD-DZIKIR PRAGAAN
alamat : JLN. PLN No. 1 Pragaan Sumenep

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : IFTITAHATUL FAUZH
NIM : T20185038
Fakultas/ Jurusan : FTIK/ PIAUD
Universitas : UIN KHAS JEMBER

adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul "IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF TUTUP BOTOL PINTAR DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI RA AD-DZIKIR SUMENEP MADURA TAHUN PELAJARAN 2021/2022" sejak 14 Juni 2022 sampai dengan 11 Agustus 2022, dan telah pula membahas hasil penelitiannya pada kami.

Sumenep, 15 Agustus 2022

Kepala RA AD-DZIKIR


FITRIYAH, S.Pd

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Ifitahatul Fauzah

NIM : T20185038

Judul : Implementasi Alat Permainan Edukatif Tutup Botol Pintar dalam Mengembangkan Kognitif Pada Anak Kelompok B di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura Tahun Pelajaran 2021/2022

Lokasi : Raudhatul Athfal Ad-Dzikir Sumenep Madura

No.	Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1	Senin, 14 Juni 2022	Permohonan dan penyerahan surat izin penelitian kepada Kepala RA Ad-Dzikir, Fitriyah, S.Pd	
2	Rabu, 20 Juli 2022	Observasi dan wawancara kepada Kepala RA Ad-Dzikir, Fitriyah, S.Pd	
3	Senin-Jumat, 25-29 Juli 2022	Observasi dan wawancara guru kelas Sullyah, S.Pd	
4	Senin, 1 Agustus 2022	Wawancara dengan guru kelas Junainah, S.Pd	
5	Selasa-Rabu, 2-3 Agustus 2022	Observasi dan wawancara guru kelas Istianah, S.Pd 1	
6	Jumat, 4-5 Agustus 2022	Wawancara dengan wali murid Mama Rafisqy dan putranya	
7	Jumat 5 Agustus 2022	Wawancara dengan wali murid Mama Widad dan putrinya	
8	Jumat 12 Agustus 2022	Permohonan surat keterangan telah selesai melakukan penelitian di RA. Ad-Dzikir Sumenep Madura	

Sumenep, 12 Agustus 2022

Mengetahui,

Kepala RA. Ad-Dzikir



**Data awal perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun
(kelompok B) di RA. Ad-Dzikir**

No	Nama	Indikator Perkembangan				Ket
		1	2	3	4	
1	Azmil	MB	MB	BSH	BSH	BSH
2	Radit	BB	MB	MB	MB	MB
3	Rafisqy	BB	BB	MB	MB	MB
4	Hendra	BB	BB	MB	MB	MB
5	Azmy	BB	BB	BB	MB	MB
6	Diva	BB	BB	MB	MB	MB
7	Zida	BB	BB	BB	BB	BB
8	Aisyah	MB	MB	MB	MB	MB
9	Dafa	MB	BB	MB	MB	MB
10	Meisya	MB	MB	MB	MB	MB
11	Nabila	BB	MB	MB	MB	MB
12	Nafis	BB	MB	MB	MB	MB
13	Nizam	BB	BB	MB	MB	MB
14	Nadia	BB	BB	BB	BB	BB

Observasi guru terkait implementasi APE tutup botol pintar

No	Langkah-langkah penerapan APE tutup botol pintar	Indikator	Guru	
			Ya	Tidak
1	Menentukan tujuan	Guru menentukan tujuan terhadap perkembangan yang akan dicapai oleh anak	√	
2	Membuat RPPH dan media	Guru merancang materi ajar serta kegiatan yang akan dilakukan selama proses KBM	√	
3	Melaksanakan, membimbing dan mengawasi kegiatan bermain anak	Guru menjelaskan terkait tema dan sub tema yang akan dipelajari Guru menjadi demonstrator	√	
4	Melakukan evaluasi dan penilaian	Guru melakukan penilaian dan evaluasi terhadap perkembangan anak kelompok B	√	

Lembar observasi kemampuan kognitif anak kelompok B melalui kegiatan bermain APE tutup botol pintar

No	Nama	INDIKATOR PERMAINAN APE TUTUP BOTOL PINTAR																			
		Kemampuan anak dalam mengklasifikasikan				Kemampuan berhitung & menghafal 1-20/lebih				Kemampuan menyusun tutup botol dengan baik dan benar				Kemampuan memahami simbol huruf dan angka dari tutup botol				Keaktifan anak baik dalam bertanya atau menjawab			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Azmil			√				√			√				√			√			
2	Radit		√					√		√					√				√		
3	Rafisqy	√						√		√				√				√			
4	Hendra		√					√		√				√				√			
5	Azmy	√						√		√				√				√			
6	Diva		√					√		√				√				√			
7	Zida	√				√				√				√				√			
8	Aisyah			√				√				√			√					√	
9	Dafa		√					√		√				√				√			
10	Meisya			√						√					√				√		
11	Nabila		√					√				√			√				√		
12	Nafis		√					√				√			√				√		
13	Nizam	√						√		√				√				√			
14	Nadia	√						√		√				√				√			



RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA. AD. DZIKIR PRAGAAN
TAHUN PELAJARAN 2022-2023

Tema/sub tema : Aku Hamba Allah / Identitasku
Sub sub tema : Jenis Kelamin
Hari/Tanggal : Sabtu, 23 Juli 2022
Alokasi Waktu : 180 menit
Semester/Minggu : 1 / 1
Kelompok : B
KD : NAM (3.1, 4.1) FISMOT (2.1) KOG (3.6, 4.6) BHS (3.12, 4.12)
SOSEM (2.7) SENI (3.15, 4.15)

- A. Materi dalam kegiatan
- Kisah lahir Nabi Muhammad
 - Berbicara saat mulut kosong
 - Membilang anak yang berjenis kelamin laki-laki
 - Menulis kata "Laki-laki"
 - Sabar menunggu giliran mengaji
 - Mewarnai gambar yang sesuai dengan jenis kelaminnya
 - Bermain tutup botol pintar
- B. Materi yang masuk dalam pembiasaan (SOP)
- SOP Penyambutan dan Penjemputan
 - SOP Cuci Tangan
 - SOP Sebelum dan Sesudah Makan
- C. Alat dan bahan
- Gambar, Pensil warna dll
- D. Kegiatan pembelajaran (pembukaan, inti, penutup)
- I. Kegiatan awal (+ 30 Menit)
- SOP Pembukaan
 - Membaca QS, Al-Lahab, Asmaul Husna, 5 Rukun Islam, 6 Rukun Iman
 - Kisah lahir Nabi Muhammad
 - Menulis kata "Laki-laki"
- II. Kegiatan Inti (+ 60 menit)
- Mengamati
Gambar anak laki-laki dan perempuan
 - Menanya (Guru bertanya kepada anak)
Menanya pakaian anak laki-laki (Celana, Kopyah dll)
 - Mengumpulkan informasi/mencoba
Mewarnai gambar yang sesuai dengan jenis kelamin
 - Menalar
Anak dapat membedakan antara anak laki-laki dan perempuan
 - Mengkomunikasikan
- Berbicara saat mulut kosong
- Membilang anak yang berjenis kelamin laki-laki
- Mewarnai gambar yang sesuai dengan jenis kelaminnya
- Siswa menceritakan kembali apa yang baru di kerjakan
Siswa menceritakan tentang
- Pakaian anak laki-laki (Celana, Kopyah dll)
- Mewarnai gambar yang sesuai dengan jenis kelaminnya
- III. Istirahat (+30 menit)
- Doa sebelum dan sesudah makan, cuci tangan
 - Bermain di luar kelas/di halaman sekolah
- IV. Kegiatan akhir (+ 30 Menit)
- SOP Kepulangan
 - Guru dan murid tanya jawab pembelajaran
 - Guru dan murid menyimpulkan hasil pembelajaran
 - Sabar menunggu giliran mengaji
 - Guru menyampaikan kegiatan esok hari
 - Jangan lupa memakai kaos kaki
 - Guru dan murid berdoa setelah melaksanakan kegiatan, dilanjutkan dengan salam.
- V. Penilaian
1. Tehnik penilaian
 - Observasi
 - Penugasan
 - Hasil karya
 2. Instrumen penilaian

Pragaan, 22 Juli 2022



Guru kelas,

.....

LAMPIRAN FOTO DOKUMENTASI



Kegiatan berbaris dan sambut pagi



Kegiatan berhitung jumlah anggota kelas



APE/media pendukung



pembelajaran Kegiatan praktek sholat



Kegiatan pembelajaran tutup botol pintar



Hasil karya anak



Kegiatan bermain tutup botol

Program Pembelajaran	Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
NUOP	1.2. Menjelaskan												
SOBEM	2.2. Berpikir, berkreasi, dan												
BAHASA	2.3.2. Mengungkapkan												
KOGNITIF	2.3.4. Mengungkapkan												
SEN	2.3.5. Menunjukkan												
PM	2.3.6. Menunjukkan												

Hasil karya anak

LAMPIRAN FOTO DOKUMENTASI



Wawancara Kepala RA Ad-Dzikir



Wawancara guru kelas B



Wawancara guru kelas B



Wawancara guru kelas B



Wawancara wali murid



Wawancara siswa

STRUKTUR ORGANISASI

YAYASAN AD-DZIKIR	KEPALA RA FITRI AL-SYU	KOMITE SEKOLAH
SEKRETARIS RITANA, S.Pi	BENDAHARA SULTI AL-AN	
GURU KELOMPOK A	GERI KELOMPOK B	
PESERTA DIDIK		
MASYARAKAT		

KEADAAN SISWA

BULAN	KELOMPOK A	KELOMPOK B
Juli	25	26
Agustus	25	26
September	27	28
Oktober	27	28
November	27	28
Desember	27	28
Januari	28	27
Februari	28	27
Maret	28	27
April	28	27
Mei		
Juni		

Struktur organisasi sekolah dan data jumlah peserta didik

PROFIL SEKOLAH

RA AD-DZIKIR

PAPAN DATA RA. AD-DZIKIR

VISI, MISI DAN TUJUAN

1. Menanamkan sikap dan perilaku sebagai dasar dalam kehidupan sehari-hari
 2. Menanamkan sikap dan perilaku sebagai dasar dalam kehidupan sehari-hari
 3. Menanamkan sikap dan perilaku sebagai dasar dalam kehidupan sehari-hari
 4. Menanamkan sikap dan perilaku sebagai dasar dalam kehidupan sehari-hari
 5. Menanamkan sikap dan perilaku sebagai dasar dalam kehidupan sehari-hari

Visi & misi RA. Ad-Dzikir

DATA PENYUSUN DAN TERANG KEMENDUKAAN

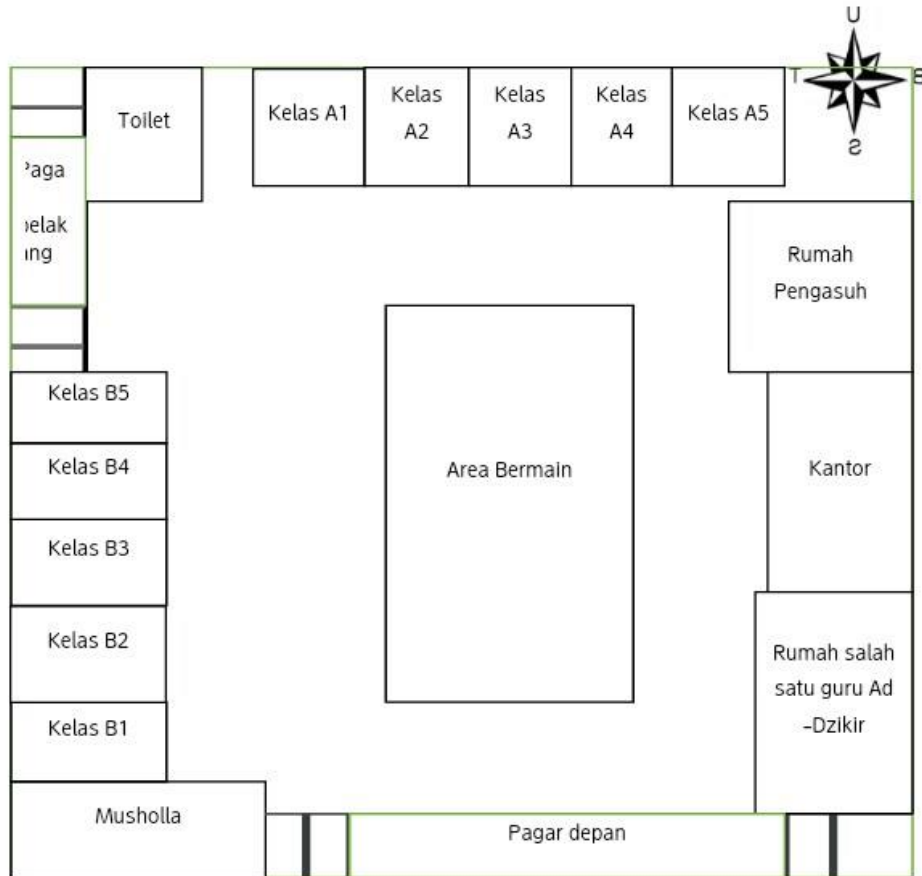
RA AD-DZIKIR

NO	NIK	NAMA	TEMPAT DAN TANGGAL LAHIR	PENDIDIKAN	STATUS
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Data jumlah guru

DENAH LOKASI RA. AD-DZIKIR SUMENEP MADURA

TAHUN PELAJARAN 2021/2022



KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Iftitahatul Fauzah
NIM : T20185038
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Angkatan : 2018
Tempat, tanggal lahir : Sumenep, 20 Desember 1998
Alamat : Dusun Pesisir Prenduan RT001/RW004 Kec.Pragaan Kab.
Sumenep Madura
Email : iftitahatulfauzah123@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SDN Pragaan Laok I : 2006-2011
2. SMP Tahfidz Al-Qur'an Al-Amien Prenduan : 2012-2014
3. SMA Tahfidz Al-Qur'an Al-Amien Prenduan : 2015-2017
4. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2018-2022