

**PENGGUNAAN ALAT PERMAIANAN EDUKATIF INDOOR  
DALAM MENDUKUNG KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
USIA DINI DI RAUDATUL ATHFAL AL BAROKAH  
BANGSALSARI JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:  
Lilik Sri Wahyuni  
NIM: T20165045

**IAIN JEMBER**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH ILMU KEGURUAN  
OKTOBER 2020**

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
DALAM Mendukung KEMAMPUAN KOGNITIF  
ANAK USIA DINI DI RAUDATUL ATHFAL AL BAROKAH  
BANGSALSARI JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Lilik Sri Wahyuni  
NIM: T20165045

Disetujui Pembimbing



Dr. Hj. Mukniyah, M.Pd.I  
NIP. 196405111999032001

**PENGUNAAN ALAT PERMAIANAN EDUKATIF INDOOR  
DALAM MENDUKUNG KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK  
USIA DINI DI RAUDATUL ATHFAL AL BAROKAH  
BANGSALSARI JEMBER**


**SKRIPSI**

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

Hari : Jum'at  
Tanggal : 2 Oktober 2020

Tim Penguji

Ketua

  
**Musyarofah, M.Pd.**  
NIP. 19820302 201101 2 004

Sekertaris

  
**Istifadah, S.Pd., M.Pd.I.**  
NIP. 196804141992032001

Anggota:

1. Dr. H. Mashudi, M.Pd
2. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

  
( )  
  
( )

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

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



## ABSTRAK

Lilik Sri Wahyuni, 2020: *Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember.*

Salah satu kemampuan anak usia dini yang mulai berkembang adalah kemampuan kognitif, anak-anak dituntut untuk mampu memperoleh pengetahuan dari lingkungan sekitar yang bersifat factual. Sehingga anak usia dini mampu mengeksplorasi di lingkungannya, akan tetapi tidak semua anak usia dini yang mampu mengembangkan kemampuan tersebut dalam pembelajaran. Alat Permainan Edukatif Ular Tangga, Puzzle Angka, Dan Topi Angka dapat mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember. Terdapat beberapa anak didik yang kemampuan kognitifnya sulit berkembang, terutama berkaitan dengan matematis-logis. Sehingga diperlukan alat permainan edukatif untuk menstimulus perkembangan kemampuan kognitifnya.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana pelaksanaan permainan Ular Tangga dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember? 2) Bagaimana pelaksanaan permainan Puzzle Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?, 3) Bagaimana pelaksanaan permainan Topi Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan pelaksanaan permainan Ular Tangga dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?. 2) Mendeskripsikan pelaksanaan permainan Puzzle Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?, 3) Mendeskripsikan pelaksanaan permainan Topi Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis penelitian yang digunakan *study kasus*, lokasi penelitian di Raudatul Athfal Al-Barokah, subjek penelitian dengan teknik *puposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dapat mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember, 2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Puzzle Angka dapat mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember, dan 3) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Topi Angka dapat mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember adalah dilakukan dengan: a) guru membagi anak didik menjadi tiga kelompok sesuai dengan indikator pembelajaran tentang APE Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka yang telah dipersiapkan sebelumnya, b) anak didik kelompok I diminta untuk mengurutkan angka(1-10) dari yang terkecil dan terbesar, anak didik kelompok II diminta untuk mengelompokkan ganjil-genap pada angka (1-10) anak yang kelompok ganjil akan menyusun angka ganjil, sedangkan anak sub kelompok genap akan menyusun angka genap. Sedangkan anak didik kelompok III di intruksikan untuk menjawab pertanyaan (Penambahan dan Pengurangan) dengan cara guru memberikan soal dan jawaban angkanya akan di susun menggunakan Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka tersebut.

**Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Alat Permainan Edukatif, Ular Tangga, Puzzle Angka, Topi Angka.**



## DAFTAR ISI

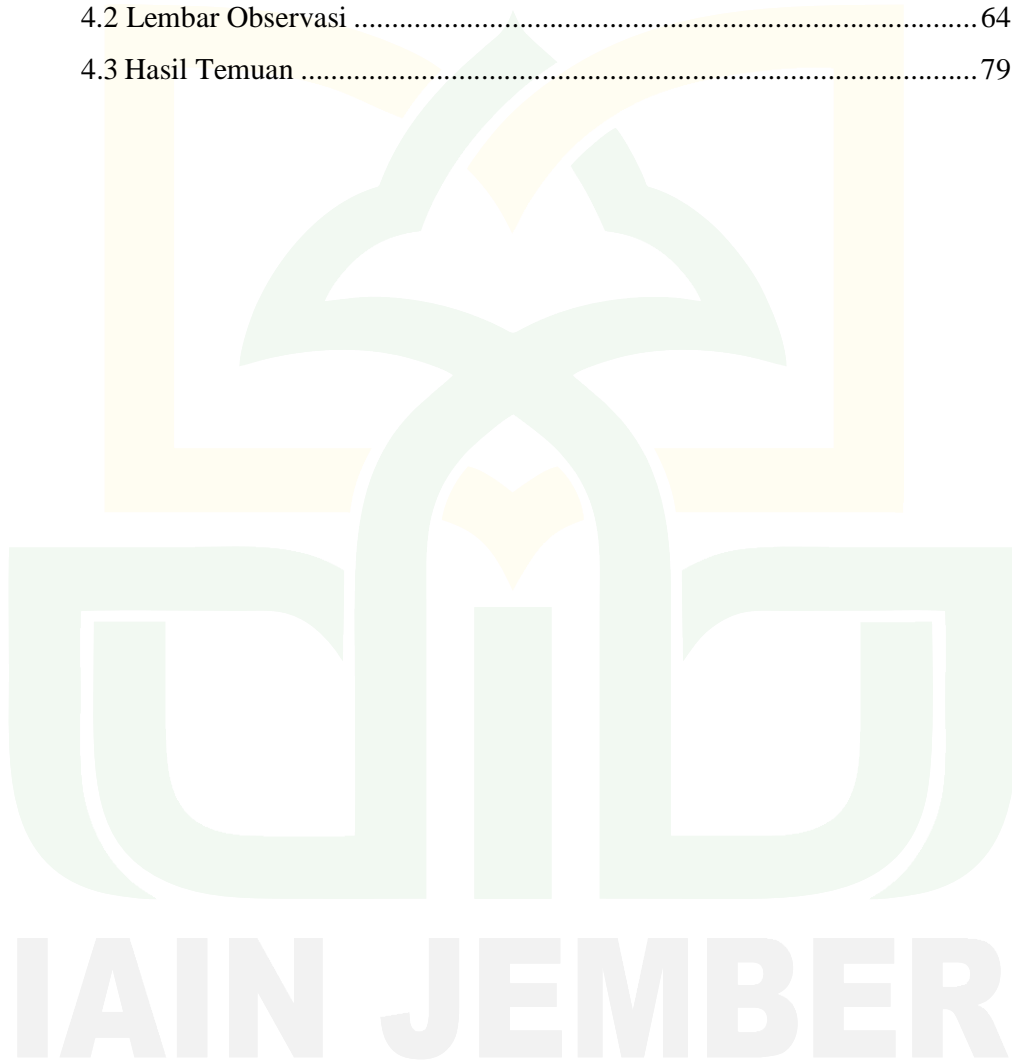
	<b>Hal</b>
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABLE.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Istilah .....	8
F. Sistematika Pembahasan.....	9
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b>	
A. Penelitian Terdahulu .....	11
B. Kajian Teori .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47

B. Lokasi Penelitian.....	48
C. Subjek Penelitian.....	48
D. Teknik Pengumpuln Data.....	49
E. Analisis Data.....	52
F. Keabsahan Data.....	54
G. Tahap-Tahap Penelitian .....	55
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS</b>	
A. Gambaran Objek Penelitian .....	57
B. Penyajian Data dan Analisis.....	63
C. Pembahasan Temuan.....	79
<b>Bab V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	87
B. Saran-Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

**IAIN JEMBER**

## DAFTAR TABEL

	<b>Hal</b>
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian .....	14
4.1 Sarana dan Prasarana RA Al Barokah Bangsalsari Jember .....	62
4.2 Lembar Observasi .....	64
4.3 Hasil Temuan .....	79



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Hal</b>
4.1 Pelaksanaan Pembelajaran dengan permainan Ular Tangga.....	74
4.2 Pelaksanaan Pembelajaran dengan permainan Puzzle Angka.....	76
4.3 Pelaksanaan Pembelajaran dengan permainan Topi Angka .....	78



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi togak penting bagi setiap negara. Beragam upaya dilakukan pemerintah untuk kemajuan pendidikan, seperti penyediaan program pendidikan gratis, adanya sarana dan prasarana yang memadai dan berkualitas, tenaga pendidik yang professional, dan perangkat pembelajaran yang mutakhir. Salah satu upaya pemerintah dalam kemajuan Pendidikan adalah sarana dan prasarana yang memadai dan berkualitas. Media menjadi salah satu sarana komunikasi yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam proses belajar-mengajar, biasanya berupa sarana fisik dalam menyampaikan isi/materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Briggs yang menyatakan bahwa “Media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video, dan slide.”<sup>1</sup>

Penggunaan media pembelajaran yang berkualitas menjadi cerminan proses pembelajaran yang bermutu. Oleh karena itu, untuk penerapannya dibutuhkan tenaga pendidik yang professional untuk memperoleh hasil belajar-mengajar yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini dikenal dengan Alat Permainan Edukatif (APE) karena pendidikan pada anak biasanya berkaitan dengan belajar sambil bermain dan beragam permainan

---

<sup>1</sup> Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK* (Banten: Universitas Terbuka, 2012). 45



bisa menjadi media pembelajaran bagi anak usia dini. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Sudono (dalam Rolina) yang menyatakan:

“Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.”<sup>2</sup>

Perkembangan kognitif menjadi aspek yang sangat berarti dan sangat berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan terhadap ide-ide dan belajar. Selain itu, perkembangan kognitif akan berkembang jika anak didik mampu secara aktif mengamati dan melakukan kegiatan sehari-hari yang nantinya menghubungkan dengan pembelajaran atau permasalahan yang diberikan guru di sekolah. hal tersebut sesuai dengan pendapat Jean Piaget sebagai berikut. “Memandang anak sebagai resipien aktif perkembangan biologisnya. Anak harus dipandang seperti seorang ilmuwan yang sedang mencari jawaban yang melakukan eksperimen terhadap dunia untuk melihat apa yang terjadi.”<sup>3</sup>

Ada beberapa bidang pengembangan kognitif anak usia dini yaitu pengembangan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains. Pada penelitian ini pengembangan aritmatika yang akan diteliti, mengingat intelegensi matematis-logis menjadi acuan orang tua dalam menentukan kecerdasan anak. Banyak orang tua yang menganggap anaknya cerdas juga kemampuan berhitung anaknya berkembang dengan baik. Selain

<sup>2</sup> Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif untuk AUD* (Yogyakarta: Ombak, 2012). 4

<sup>3</sup> Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016). 12

itu, matematika tidak hanya hal menghitung dan menjawab soal-soal saja, melainkan juga digunakan di dalam kehidupan sehari-hari. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Adityasari sebagai berikut. “Matematika itu bukanlah hanya sekedar berhitung angka-angka, matematika adalah bagian dari kehidupan sehari-hari dan bukanlah suatu yang abstrak.”<sup>4</sup>

Anak usia dini merupakan masa berkembangnya berbagai aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotor. Bahkan anak usia dini dapat dikatakan sebagai masa berkembang yang paling cepat, sehingga dalam usia dini perlu adanya penanaman pendidikan awal yang baik untuk kemudian dapat memasuki pendidikan selanjutnya. anak usia dini terbagi menjadi dua yaitu kelompok bermain (play group) dan taman kanak – kanak (kinder garten). Kelompok bermain (play group) adalah suatu lembaga pendidikan untuk anak prasekolah umur 2 – 3 tahun, sedangkan taman kanak – kanak (kinder garten) adalah lembaga pendidikan untuk anak prasekolah umur 4 – 6 tahun.<sup>5</sup> Untuk anak usia 3 – 4 tahun masih termasuk dalam kelompok bermain, namun juga sering dimasukan dalam taman kanak – kanak.

Pada kelompok TK termasuk dalam usia 4 – 6 tahun. Tahap pendidikan anak usia dini merupakan tahap perkembangan yang masih awal, salah satunya adalah berkembangnya kemampuan kognitif dasar yaitu matematika, pengenalan huruf, dsb. Pada tahap ini diharapkan anak mempunyai pendidikan dasar yang baik sehingga dalam pendidikan

---

<sup>4</sup> Khadijah, 52

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2014). 98

selanjutnya tidak mengalami kesulitan. Selain pengenalan huruf aspek yang paling penting adalah belajar matematika.

Alat permainan edukatif banyak ragamnya yang menarik minat siswa dalam mendukung kemampuan kognitif yaitu media Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka. Ketiga APE tersebut yang dapat melatih siswa dalam memahami dan menganalisis pola angka-angka dan memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir. Permainan Edukatif yang menyenangkan dan variatif dapat menjadikan siswa mampu dengan cepat mengenal angka dan memecahkan masalah dari kegiatan penambahan dan pengurangan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Roudhotul Jannah, dkk yaitu:

“Permainan Ular Tangga bertujuan agar siswa dengan mudah mampu menghitung cepat dan semua siswa lebih bersemangat sehingga meminimalkan rasa jemu dalam kegiatan berhitung.”<sup>6</sup>

“Permainan Puzzle Angka akan melatih pemecahan masalah dan dapat mengerti angka dan berhitung.”<sup>7</sup>

“Permainan Topi Angka yang menarik akan membuat suasana alam permainan menjadi bebas berekspresi, seperti suasana ulang tahun.”<sup>8</sup>

Ketiga permainan edukatif tersebut mampu mendukung dalam perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini, selain menarik dalam

---

<sup>6</sup> Roudhotul Jannah, dkk. *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2018). 163

<sup>7</sup> Jannah, 161.

<sup>8</sup> Jannah, 169.

pembelajarannya siswa tidak merasa terbebani dalam belajar, karena dengan suasana yang ceria tersebut siswa tidak akan jenuh dalam belajar di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember pada tanggal 02-03 Desember 2019 ditemukan bahwa kemampuan kognitif pada anak sudah sesuai dengan standar tingkat perkembangan anak usia 5 – 6 tahun. Hal ini terlihat setelah seluruh anak diberikan soal -soal kognitif menggunakan permainan Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka. Sehingga, pembelajaran sudah dianggap mampu mendukung kemampuan kognitif. Selain itu, keunikan pada Lembaga ini yaitu, guru mampu berkreasi dan berinovasi dalam pembuatan beragam Alat Permainan Edukatif menggunakan berbagai bahan, baik itu bahan bekas dan bahan rumah tangga. Walaupun menggunakan bahan-bahan yang ada guru mampu membuat anak didiknya tertarik untuk belajar sambil bermain menggunakan alat-alat permainan tersebut.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik untuk meliti tentang *Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember.*

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan Ular Tangga dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?

2. Bagaimana pelaksanaan permainan Puzzle Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?
3. Bagaimana pelaksanaan permainan Topi Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan Ular Tangga dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan Puzzle Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember.
3. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan Topi Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini antara lain adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang signifikan bagi semua pihak serta memperkaya kajian mengenai



wawasan keilmuan terutama mengenai penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat secara praktis bagi beberapa pihak yaitu:

### a. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti yang dapat menyalurkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dan diterapkan dalam memecahkan masalah terkait penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini.

### b. Guru

Bagi tenaga pendidik anak usia dini, hasil penelitian ini bermanfaat dalam menentukan Alat Permainan Edukatif dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini.

### c. Anak Didik

Bagi anak didik, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat terutama dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini dan juga menghilangkan rasa jenuh dalam proses pembelajaran karena menggunakan permainan yang sangat menarik minat.

### d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini bisa dijadikan landasan atau referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya, selain itu penelitian ini bisa

menambah wawasan peneliti lain untuk bahan bandingan dengan penelitian yang dilakukan.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan sebagai acuan peneliti dalam menghindari adanya kesalahtafsiran dalam menginterpretasikan isi dari karya tulis ini. Maka dari itu peneliti perlu menjelaskan dan menegaskan definisi dari setiap kata-kata yang mendukung judul pada penelitian ini. Berikut ini pengertian dari setiap variable adalah sebagai berikut.

### 1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Penggunaan Alat Permainan Edukatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang mampu melatih siswa dalam mendukung perkembangan kemampuan kognitif dan memecahkan masalah dengan kemampuan berpikir. Permainan Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka menjadi permainan edukatif yang menyenangkan dan variatif dalam menjadikan anak didik mampu dengan cepat mengenal angka dan memecahkan masalah dari kegiatan penambahan dan pengurangan.

### 2. Kemampuan Kognitif

Kemampuan Kognitif dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam menggunakan angka dengan baik dan menumbuhkan penalaran anak. Selain itu kemampuan kognitif pada penelitian ini dihubungkan dengan kecerdasan *Logis-Matematis*, sehingga anak didik diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan berhitung (pertambahan dan pengurangan) pada

kehidupan sehari-hari dan mengembangkan kemampuan berhitung dengan menciptakan sesuatu dengan angka serta penalaran.

### 3. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini (AUD) dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah kelompok B, yang mana pada usia tersebut kecerdasan kognitif siswa sudah mulai berkembang dan juga pada usia 5-6 tahun anak sudah mulai diperkenalkan berhitung dengan cara penambahan dan pengurangan. Sehingga, anak mampu memecahkan masalah matematika melalui soal-soal tersebut.

Berdasarkan judul *Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember*, peneliti akan membahas tiga permainan edukatif berupa permainan Ular Tangga, Puzzle Angka, Topi Angka dalam mendukung kemampuan kognitif yang berkaitan dengan pola berpikir anak usia dini dalam memecahkan masalah dalam berhitung yang tidak membuat anak didik merasa bosan dan jenuh. Sehingga, kemampuan kognitif peserta didik akan berkembang.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur yang akan dibahas oleh peneliti. Pembahasan mulai bab I sampai dengan bab II, karena hal tersebut masih bersifat pengajuan untuk penelitian.

Bab satu dalam pembahasan ini mencakup beberapa hal, yakni judul sementara berdasarkan problem riset yang sudah diangkat oleh peneliti dan

selanjutnya mengemukakan alasan peneliti dalam melakukan penelitian ini, selanjutnya disusul dengan menentukan fokus, tujuan dan manfaat penelitian.

Bab dua membahas tentang metode penelitian, dalam bab ini membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian.

Bab tiga memuat metode dan prosedur penelitian yang di dalamnya pendekatan penelitian dan jenis penelitian, lokasi penelitian dengan pertimbangannya, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat memuat hasil penelitian dari judul *Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember* yang nantinya akan ada pembahasan lebih lanjut terkait hasil penelitian tersebut.

Bab lima berisi tentang pemaparan simpulan dari penelitian yang dilengkapi dengan saran dari peneliti dan diakhiri dengan penutup. Pada bab ini juga terdapat gambaran dari hasil penelitian secara keseluruhan dan saran yang diberikan juga bersifat konstruktif terkait dengan penelitian yang dilakukan.

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan mencantumkan beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian, dengan tujuan untuk menjaga keaslian penelitian yang dilakukan. Terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Seli Muharliah mahasiswa Universitas Mataram pada tahun 2014 dengan judul *“Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Se-Kecamatan Selaparang Tahun Pelajaran 2013/2014”*.

Fokus penelitian sebagai berikut:

- 1) APE apa saja yang digunakan dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun yang ada di PAUD Se-Kecamatan Selaparang Tahun Ajaran 2013/2014?
- 2) APE apa saja yang dominan digunakan dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun yang ada di PAUD Se-Kecamatan Selaparang Tahun Ajaran 2013/2014?
- 3) APE apa saja yang efektif digunakan dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun yang ada di PAUD Se-Kecamatan Selaparang Tahun Ajaran 2013/2014?

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian survey yaitu pengambilan sampel



dilakukan dengan Stratified Proportional Random Sampling yang populasinya terdiri dari 44 lembaga dengan 145 orang guru dan pengambilan wilayah di 3 Kelurahan yaitu Kelurahan Monjok, Monjok Barat dan Monjok Timur. Maka didapatkanlah 9 lembaga dengan 22 orang guru sebagai sampel populasi yang ada di PAUD Se-Kecamatan Selaparang.<sup>9</sup>

Terdapat korelasi antara penelitian Seli dengan penelitian ini, yaitu peneliti dapat menelaah dan menambah wawasan terkait penelitian Alat Permainan Edukatif dalam mengembangkan kognitif anak. Sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Liya Nurul Arifah mahasiswa IAIN Salatiga pada tahun 2017 dengan judul “*Peningkatan Ape Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A Melalui peraga Rumah Warnadi Paud Cerdas Ceria Jetis Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018.*” Fokus dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah permainan edukatif dengan peraga rumah warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A di PAUD Cerdas Ceria Jetis Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018 ?

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak dengan usia 2 - 4 tahun yang tergabung dalam Kelompok A dan berjumlah 25 anak. Metode yang digunakan

<sup>9</sup> Serli Muharliah, *Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Se-Kecamatan Selaparang Tahun Pelajaran 2013/2014.* (Skripsi Universitas Mataram, Mataram 2014)

untuk pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi dan instrumen. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, Siklus I pada Rabu, 27 September 2017 dan Siklus II pada Kamis, 3 Oktober 2017. Subjek penelitian adalah kelompok A sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, dilaksanakan di PAUD Cerdas Ceria Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018.<sup>10</sup>

Korelasi antara penelitian Liya dengan penelitian ini, yaitu peneliti menjadi bahan perbandingan baik itu perbedaan dan persamaan terkait penelitian Alat Permainan Edukatif dalam mengembangkan kognitif anak. Sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Ramona Siska Putri Alami mahasiswa IAIN Bengkulu pada tahun 2018 dengan judul “*Permainan Edukatif Balok dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu*”. Fokus dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana permainan edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini di Paud al-Fadilah Kota Bengkulu?

Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui beberapa cara yaitu melalui observasi, saat observasi peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengobservasi proses permainan edukatif balok, Cara yang kedua adalah wawancara, yang

<sup>10</sup> Liya Nurul Arifah, *Peningkatan Ape Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A Melalui Peraga Rumah Warnadi Paud Cerdas Ceria Jetis Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*. (Skripsi IAIN Salatiga, Salatiga 2017)

dilakukan antara peneliti dengan kepala sekolah dan 2 orang guru kelas. Cara yang ketiga yaitu dokumentasi berupa dokumen sekolah dan foto-foto kegiatan selama proses penelitian.<sup>11</sup>

Terdapat korelasi antara penelitian Ramona dengan penelitian ini, yaitu peneliti dapat menelaah dan menambah wawasan terkait penelitian Alat Permainan Edukatif dalam mengembangkan kognitif anak. Sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

**Tabel 2.1**

**Persamaan dan Perbedaan penelitian**

NO	Nama/Judul/Tahun	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Seli Muharliah. 2014. <i>“Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Se-Kecamatan Selaparang Tahun Pelajaran 2013/2014”</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) APE apa saja yang digunakan dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun yang ada di PAUD Se-Kecamatan Selaparang Tahun Ajaran 2013/2014?</li> <li>2) APE apa saja yang dominan digunakan dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun yang ada di PAUD Se-Kecamatan Selaparang Tahun Ajaran 2013/2014?</li> <li>3) APE apa saja yang efektif digunakan dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun yang ada di PAUD Se-Kecamatan</li> </ol>	Hasil pengamatan dan wawancara setiap lembaga PAUD dan TK di Se-Kecamatan Selaparang diperoleh data terkait dengan pengadaan APE, didapatkan hasil identifikasi penggunaan APE Se-Kecamatan Selaparang dikatakan belum optimal, karena beberapa lembaga pembelajarannya berpusat pada guru dan belum sepenuhnya menggunakan APE sebagai salah satu pendukung pembelajaran serta masih minimnya jumlah	Perbedaan penelitian Seli Muharliah dengan penelitian ini terletak pada pendekatan penelitiannya. Pada penelitian Seli Muharliah menggunakan penelitian survey, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

<sup>11</sup> Ramona Siska Putri Alami, *Permainan Edukatif Balok dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu*. (Skripsi IAIN Bengkulu, Bengkulu 2018)

NO	Nama/Judul/Tahun	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
		Selaparang Tahun Ajaran 2013/2014?	APE yang dimiliki oleh beberapa lembaga.	
2	Liya Nurul Arifah. 2017. <i>“Peningkatan Ape Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A Melalui peraga Rumah Warnadi Paud Cerdas Ceria Jetis Kecamatan Bandung Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018”</i> .	1) Apakah permainan edukatif dengan peraga rumah warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A di PAUD Cerdas Ceria Jetis Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018 ?	Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa rumah warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif warna pada anak usia dini di PAUD Cerdas Ceria Jetis Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil nilai keberhasilan rata-rata kelas pada Pra Siklus 55 dengan persentase keberhasilan 32%, meningkat pada siklus I sebesar 17 menjadi 72 dengan persentase keberhasilan 56%, dan pada siklus II meningkat 14 menjadi 86% dengan persentase keberhasilan menjadi 96%. Artinya, ada peningkatan yang baik dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II.	Perbedaan penelitian Liya Nurul Arifah dengan penelitian ini terletak pada pendekatan penelitiannya. Pada penelitian Liya Nurul Arifah menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.
3	Ramona Siska Putri Alami. 2018. <i>“Permainan Edukatif</i>	1) Bagaimana permainan	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan	Perbedaan penelitian Ramona Siska

NO	Nama/Judul/Tahun	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	<i>Balok dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu”</i>	edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini di Paud al-Fadilah Kota Bengkulu?	edukatif balok dalam pengembangan kognitif anak usia dini di paud al-fadilah kota bengkulu terlebih telah mengembangkan kognitif sebagai buktinya, siswa dapat memahami tentang bagaimana cara bermain edukatif balok serta bersosialisasi dengan teman dan guru, sehingga permainan tersebut sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru serta dapat menumbuh kembangkan daya ingat anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.	Putri Alami dengan penelitian ini terletak pada APE yang digunakan dalam penelitiannya. Pada penelitian Ramona Siska Putri Alami menggunakan APE balok, sedangkan penelitian ini menggunakan APE Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka..

Berdasarkan kajian sejenis tersebut, penelitian ini melanjutkan penelitian terdahulu atau penelitian sebelumnya. Sehingga, posisi penelitian yang akan dilakukan bukan plagiasi dari penelitian yang sudah ada. Kajian ini juga berbeda dengan penelitian sebelumnya, baik itu dari segi lokasi dan pendekatan yang digunakan. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang Penggunaan Media Ular Tangga, strategi Puzzle Angka, dan Topi Angka Anak Usia 5-6 Tahun di Raudatul Athfal Al-Barokah Bangsalsari Jember.



## **B. Kajian Teori**

Kajian teori ini berisikan tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam penelitian. Pembahasan teori yang terkait dengan penelitian secara luas dan mendalam akan semakin memperluas wawasan penelitian dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan tujuan.

### **1. Alat Permainan Edukatif**

#### **a. Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Istilah alat permainan sering kali dilengkapi menggunakan istilah yang lain yaitu Alat Permainan Edukatif yang disingkat APE. Banyak ahli yang mencoba memberikan pengertian secara khusus mengenai APE ini. Mayke Sugianto mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Pengertian Alat Permainan Edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan untuk usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi Alat Permainan Edukatif diatas, Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PAUD) Depdiknas 2003 mendefinisikan Alat Permainan Edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau

peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>12</sup>

Kedua pengertian tersebut menggaris bawahi bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan Alat Permainan Edukatif adalah bahwa pada Alat Permainan Edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkan pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek- aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut.

Pemahaman lebih mendalam mengenai apakah suatu alat permainan dapat dikategorikan sebagai Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini atau tidak, terdapat beberapa ciri yang harus dipenuhinya yaitu;

1. Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak usi dini,
2. Difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak usia dini,
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.

---

<sup>12</sup> <https://www.duniapaud.com>, diakses 17.20, 2 februari 2020.

5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak,
6. Bersifat konstruktif ada sesuatu yang dihasilkan,
7. Mengandung nilai pendidikan.

Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak usia dini. APE untuk setiap kelompok usia dirancang secara berbeda. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat fundamental untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuan yang dimiliki anak. APE juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya.<sup>13</sup>

Pada tahun 1972, Dewan Nasional Indonesia untuk kesejahteraan sosial memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). APE ini merupakan pengembangan proyek pembuat buku keluarga dan balita yang dikelola oleh kantor Menteri urusan peranan wanita. Karena keberhasilan proyek tersebut, APE digunakan di seluruh wilayah Indonesia melalui program BKKBN dan ibu-ibu PKK.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK* (Banten: Universitas Terbuka, 2012). 5.3

<sup>14</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010). 285

### **b. Pentingnya Alat Permainan Edukatif**

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah istilah yang menunjuk pada alat peraga yang secara spesial diberikan kepada anak-anak usia dini, khususnya usia antara 0-6 tahun. APE juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak, diantara adalah sebagai berikut.<sup>15</sup>

1. Melatih konsentrasi anak
2. Mengajar dengan lebih cepat
3. Mengatasi keterbatasan waktu
4. Mengatasi keterbatasan tempat
5. Mengatasi keterbatasan bahasa
6. Membangkitkan emosi manusia
7. Menambah daya pengertian
8. Menambah daya ingat anak
9. Menambah kesegaran dalam mengajar

### **c. Karakteristik Alat Permainan Edukatif**

Jumlah alat permainan sangat beragam bentuknya, bahkan tidak dapat diidentifikasi secara pasti, akan tetapi tidak semua alat permainan tersebut dapat digolongkan menjadi alat permainan yang edukatif. Alat permainan dapat dikatakan edukatif apabila memiliki kriteria sebagai berikut.

---

<sup>15</sup> Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta, 2009), 113-116

1. Sesuai dengan usia anak.

Setiap Alat Permainan Edukatif harus disesuaikan dengan usia anak. Sebab apabila tidak sesuai akan dapat membahayakan bagi anak. Oleh karena itu dalam memberikan Alat Permainan Edukatif kepada anak harus betul-betul memperhatikan usia anak, supaya anak dapat menggunakan Alat Permainan Edukatif dengan aman dan nyaman

2. Membantu merangsang tumbuh kembang anak,

Ciri utama dari alat permainan dikatakan edukatif yaitu dapat membantu menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena salah satu tujuan dibuatnya alat permainan edukatif ialah untuk memudahkan mencapai standar pertumbuhan dan perkembangan anak, serta dapat dijadikan sarana pembelajaran anak. Maka dari itu, alat permainan dikatakan edukatif, apabila dapat berfungsi sebagai sarana mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak.

3. Menarik dan bervariasi,

Bentuk menarik dan bervariasi merupakan kunci alat permainan disukai oleh anak-anak. Jika alat permainan menarik dan bervariasi anak akan merasa senang dan antusias dalam memainkannya. Dengan demikian, Alat Permainan Edukatif juga harus berbentuk yang menarik dan bervariasi supaya anak menjadi senang dan tidak bosan dalam mengikuti aktivitas bermain.

#### 4. Memiliki banyak kegunaan

Alat permainan yang baik dan edukatif ialah yang bisa digunakan atau dimainkan dengan berbagai cara dan mampu merangsang berbagai perkembangan anak. Kalau permainan edukatif hanya monoton saja akan menimbulkan kebosanan pada diri anak.

#### 5. Aman digunakan

Keamanan pada saat anak bermain merupakan prioritas utama yang patut menjadi perhatian orang tua maupun pendidik. Alat Permainan Edukatif yang baik adalah alat permainan yang aman digunakan.

#### 6. Bentuknya sederhana

Alat permainan dikatakan edukatif tidak harus berbentuk rumit, akan tetapi lebih bersifat sederhana, baik bentuk maupun cara memainkannya. Hal ini, dikarenakan cara berpikir anak masih sederhana.

#### 7. Melibatkan aktivitas anak.<sup>16</sup>

Kriteria terakhir dari alat permainan dikatakan edukatif, yaitu dapat melibatkan aktivitas anak. Maksudnya Alat Permainan Edukatif harus lebih ditekankan pada bermain aktif bukan pasif. Anak secara langsung terlibat aktif dalam permainan, baik fisik maupun psikis. Bermain aktif pertumbuhan dan perkembangan anak akan berjalan lebih maksimal. Jadi Alat

<sup>16</sup> M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta, 2018), 62-65

Permainan Edukatif harus dapat membantu kegiatan aktif anak-anak, seperti berjalan, berlari, berayunan, dan melempar.

#### **d. Jenis Alat Permainan Edukatif**

Menurut Anggani Sudono (dalam Suyadi), perkembangan APE di Indonesia mengikuti jejak pengembangan APE Montessori dan Peabody. Berikut dikemukakan secara singkat kedua jenis permainan edukatif yang dikembangkan Montessori dan Peabody.

##### **1. Alat Permainan Edukatif (APE) Montessori**

Montessori menggunakan tiga prinsip utama dalam memberikan APE pada anak, yaitu pendidikan usia dini (*early childhood*), lingkungan pembelajaran (*the learn environment*), dan peran guru (*the role of the teacher*).

##### **2. Alat Permainan Edukatif (APE) Peabody**

Penemuan Peabody dinilai sangat mendasar dan dapat diterapkan dalam semua ragam budaya. Berbagai alat permainan edukatif yang diciptakan Peabody di program, sehingga dapat memberikan pengetahuan dasar yang mengacu pada pengembangan bahasa secara intensif, yaitu pengetahuan bentuk, warna, serta berbagai kosa kata sederhana yang mudah dipahami anak.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Suyadi, 287-289.

## **e. Media Ular Tangga**

### **1. Filosofi**

Strategi ini untuk melatih siswa dalam memahami dan menganalisis pola angka –angka dan memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berfikir. Strategi yang menyenangkan dan fariatif dapat menjadikan siswa mampu dengan cepat mengenal angka dan memecahkan masalah dari kegiatan penambahan dan pengurangan. Strategi yang diterapkan adalah Ular Tangga. Strategi ini bertujuan agar siswa dengan mudah mampu menghitung cepat dalam kegiatan penambahan ataupun pengurangan.Semua siswa akan lebih bersemangat sehingga meminimalisasi rasa jemu dalam kegiatan berhitung. Aktivitas yang menyenangkan memudahkan siswa menyerap ilmu dengan baik sehingga merasa ketagihan dalam melakukannya.

### **2. Karakter yang dikembangkan**

- a. Menumbuhkan rasa percaya diri
- b. Menanamkan keberanian
- c. Membiasakan sikap disiplin
- d. Menumbuhkan rasa tanggung jawab

### **3. Bahan-bahan atau alat yang dibutuhkan**

- a. Papan banner berukuran 3x3 m yang berbentuk kotak-kotak. Pada tiap –tiap kotak terdapat gambar yang dominan disukai oleh anak-anak, seperti polisi, TNI, guru, dokter, dan lain sebagainya



- b. Dadu yang terbuat dari kertas karton berbentuk balok berukuran 20x20 cm yang dibungkus banner dan terdapat symbol yang menunjukkan angka 1-6 pada tiap-tiap sisinya.

**a) Langkah-langkah yang dilakukan**

Membuat gambar di halaman sekolah. Jika halamannya masih tanah maka bisa mengumpulkan bebatuan kecil-kecil yang digunakan sebagai pembatas angka. Dapat juga mengambil tongkat untuk digariskan pada tanah sebagai pembatas angka. Jika halaman sekolah sudah terbuat dari semen maka bisa menggunakan kapur untuk digariskan pada halaman tersebut. Dadu bisa terbuat dari kotak bekas kardus, dipotong kotak dengan ukuran yang sama sebanyak 6 sisi, kemudian dilem atau distaples. Kemudian, diberi symbol lingkaran kecil-kecil yang menunjukkan angka 1-6 di tiap-tiap sisinya.<sup>18</sup>

**b) Modifikasi**

Strategi Ular Tangga bisa digunakan sebagai kreasi kegiatan tambahan dalam pelajaran olahraga maupaun sebagai hiburan disela pembelajaran di kelas untuk jenjang yang lebih tinggi.<sup>19</sup>

**f. Strategi Puzzle Angka**

Puzzle merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan. Puzzle ragamnya

<sup>18</sup> Jannah, 163.

<sup>19</sup> Jannah, 164.

sangat banyak, mulai dari berbentuk binatang, anggota tubuh, hewan dan pohon -pohonan. Puzzle ini lebih dirancang sebagai media melatih kreatifitas anak usia dini. Alat permainan berupa puzzle ini dapat digunakan mulai anak usia 2 sampai 8 tahun. Yang membedakan dimasing -masing usia hanyalah tingkat kerumitan puzzle. Semakin usia anak bertambah, maka bentuk puzzle pun akan semakin rumit.<sup>20</sup>

Puzzle Angka dapat dimanfaatkan sebagai media menstimulasi kecerdasan matematis – logis. Karena dengan alat permainan ini anak dapat mengerti angka dan berbagai hal yang berhubungan dengan hitungan. Cara bermain Puzzle Angka seperti halnya bermain puzzle pada umumnya, yakni menyusun potongan – potongan angka kedalam papan yang telah tersedia sesuai dengan bentuk angka masing -masing. Dalam hal ini anak dapat mengerti angka dan berhitung mulai angka satu sampai sepuluh.<sup>21</sup>

#### **g. Strategi Topi Angka**

##### **1. Filosofi**

Topi Angka merupakan nama strategi pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran matematis -logis. Nama Topi Angka dijadikan sebuah strategi karena anak – anak usia dini suka sekali dengan topi, apalagi topi yang digunakan saat ulang tahun. Hal tersebut karena desain topinya yang menarik juga membuat

<sup>20</sup> M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta, 2018), 112

<sup>21</sup> Fadlillah, 146.

suasana dalam permainan menjadi bebas berekspresi, seperti suasana ada anak yang sedang ulang tahun. Dengan suasana yang kondusif tersebut maka diselipkan pembelajaran matematis -logis tanpa mengurangi keceriaan anak -anak. Pendekatan strategi ini dilakukan dengan berkelompok maka pembelajaran Topi Angka selain menggunakan pendekatan matematis – logis juga menggunakan pendekatan interpersonal, sedangkan modalitas strategi permainan ini adalah kinestetik dan visual permainan ini adalah kinestetik dan visual.

## **2. Karakter yang dikembangkan**

- 1) Kekompakan: dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk selalu kompak mengikuti permainan ini.
- 2) Kerjasama: karakter ini dibangun saat anak – anak sanggup memakai Topi Angka dan berjajar rapi.
- 3) Kemandirian: pendidikan karakter ini dikembangkan disaat anak belajar memakai topi sendiri dan bagi anak yang menyebutkan angka yang ada di topi temannya.
- 4) Berani mengambil keputusan: karakter ini dikembangkan saat anak berani menyebutkan angka yang diketahuinya.

## **3. Bahan-bahan atau alat yang dibutuhkan**

- 1) Topi ulang tahun yang ditemplei angka, satu topi satu angka mulai dari angka 1 sampai dengan angka 10.
- 2) Kepingan binatang yang dibentuk dari kertas emas.

**a) Langkah-langkah yang dilakukan**

- 1) Menyiapkan topi yang biasa digunakan saat ulang tahun, lalu ditemplei angka dengan desain yang menarik mulai dari angka 1-5, atau dari angka 5-10, dan ada juga topi yang tidak ditemplei angka.
- 2) Menyiapkan kepingan bintang yang berasal dari kertas emas, digunakan untuk memberikan poin bagi yang mampu menyebutkan angka di topi.
- 3) Memperkenalkan kepada anak-anak angka-angka yang ada di topi ulang tahun tersebut.
- 4) Memperkenalkan permainan dan membuat kesepakatan dengan anak-anak.
- 5) Awal permainan anak-anak diminta membuat lingkaran dan bernyanyi bersama. Setelah nyanyian selesai, anak-anak diminta segera duduk, bagi yang tidak segera duduk, dialah yang terpilih untuk menyebutkan angka-angka yang ada di topi. Bagi yang tidak terpilih, memakai topi dan berbaris berjajar.
- 6) Bagi anak yang bertugas menebak berdiri di depan anak-anak yang menggunakan topi.
- 7) Guru menunjukkan sejumlah jari sesuai angka yang tertera di Topi Angka yang telah dipakai anak-anak.
- 8) Siswa yang bertugas segera mendekati temannya yang menggunakan Topi Angka yang menurutnya sesuai

dengan jumlah jari guru dan memosisikan temannya di depan, agar teman yang lainnya dapat melihat.

9) Apabila anak yang bertugas dapat menyebutkan dan memosisikan temannya yang memakai Topi Angka sesuai dengan jari guru, anak tersebut mendapatkan poin berupa bintang.

10) Permainan strategi ini dilanjutkan oleh siswa yang ditunjuk oleh pemain sebelumnya.<sup>22</sup>

#### **b) Modifikasi**

Permainan dengan strategi ini dapat dimodifikasi menjadi lebih komplis sehingga dapat diterapkan pada pendidikan lebih lanjut.<sup>23</sup>

## **2. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Perkembangan Kognitif**

Menurut Neiser Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.

Selanjutnya Pudjiati dan masykouri menyatakan bahwa kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar, berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya,

<sup>22</sup> Roudhotul Jannah, *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences....*, 170

<sup>23</sup> Jannah, 170.

serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Permendikbud (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) RI, nomor 137 tahun 2014, pasal 10, bab IV, ayat 1 bahwa (1) kognitif merupakan belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, (2) berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat, dan (3) berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda imajinasinya dalam bentuk gambar.<sup>24</sup>

Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut kognisi, dalam kognisi anak dapat menyelesaikan masalah lingkungan sendiri, untuk menggambarkan perilaku manusia yang berkaitan dengan kemampuan intelektual dapat dilihat sebagai berikut.<sup>25</sup>

- a) Idiot IQ. 0-29 yaitu kelompok individu terbelakang yang paling rendah tidak dapat berbicara atau mengucapkan beberapa kata saja dan biasanya tidak dapat mengurus dirinya sendiri.

---

<sup>24</sup> Portaldik.id. Diakses pada tanggal 5 Oktober 2020 pukul 10.07

<sup>25</sup> Khadijah, 33

- b) *Imbecile* IQ. 30-40 yaitu kelompok ini setingkat lebih tinggi dari anak idiot, ia dapat belajar berbahasa dan dapat mengurus dirinya sendiri dengan pengawasan yang teliti.
- c) Moron atau Debil IQ. 50-69 yaitu kelompok ini sampai tingkat tertentu dapat belajar membaca, menulis dan membuat perhitungan-perhitungan sederhana dan dapat diberikan pekerjaan rutin.
- d) Bodoh IQ. 70-79 yaitu kelompok ini berada diatas kelompok terbelakang dan dibawah kelompok normal.
- e) Normal Rendah IQ. 80-89 yaitu kelompok ini termasuk pada kelompok normal.
- f) Normal Sedang IQ. 90-109 yaitu kelompok ini termasuk kelompok normal yang merupakan kelompok terbesar presentasinya dalam populasi penduduk.
- g) Normal Tinggi IQ. 110-119 yaitu kelompok ini termasuk kelompok normal tetapi berada pada tingkat yang tinggi.
- h) Cerdas IQ. 120-129 yaitu kelompok ini sangat berhasil dalam pekerjaan sekolah, mereka sering sekali terdapat dalam kelas biasa.
- i) Sangat Cerdas IQ. 130-139 yaitu kelompok ini lebih cakap dalam membaca, mempunyai pengetahuan tentang bilangan yang sangat baik, perbendaharaan kata yang luas, dan cepat memahami pengertian yang abstrak.

- j) Jenius 140 ke atas yaitu kelompok ini kemampuan sangat luar biasa, mereka pada umumnya memiliki kemampuan memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang baru walaupun mereka tidak sekolah.

**b. Bidang Pengembangan Kognitif AUD**

- a) Pengembangan Auditory AUD merupakan pengembangan kemampuan anak usia dini dalam mendengar yang melalui proses menerima kumpulan bunyi benda, kosa kata atau kalimat yang memiliki makna dalam topik tertentu.
- b) Pengembangan Visual AUD adalah kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang dikembangkan antara lain mengenali benda-benda, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks, mengenal benda berdasarkan ukuran, bentuk, atau warnanya.
- c) Pengembangan Taktil AUD adalah kemampuan yang berhubungan dengan indera peraba (tekstur) anak usia dini. Kemampuan yang dikembangkan yaitu mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, dan panas-dingin.
- d) Pengembangan Kinestetik AUD adalah kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan atau motoric halus anak usia dini yang mempengaruhi



perkembangan kognitif. Tujuan dari pengembangan ini untuk mengoordinasikan keseimbangan, kekuatan dan kelenturan otot-otot tubuh.

e) Pengembangan Aritmatika AUD ini arahkan untuk kemampuan matematika. Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengenali atau menbilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, memberi nilai bilangan pada suatu himpunan dengan nilai bilangan berbeda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dengan menggunakan konsep dari konkrit ke abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

f) Pengembangan Geometri AUD. Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu “*ge*” yang berarti bumi dan “*metrein*” yang berarti mengukur. Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran seperti mengukur benda dengan sederhana, mencipta bentuk geometri, mengenal ukuran Panjang, berat, dan isi, meniru pola dengan empat kubus dan memilih warna menurut warna.

g) Pengembangan Sains Permulaan AUD adalah kemampuan yang berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara sintifik dan logis. Hakikat pengembangan sains pada anak usia dini adalah kegiatan belajar sambil bermain yang menyenangkan dan menarik melalui pengamatan, penyelidikan dan percobaan untuk mencari tahu atau menemukan jawaban tentang segala sesuatu yang ada di dunia sekitar. Pengembangan sains di TK secara umum bertujuan agar anak mampu secara aktif mencari informasi mengenai apa yang ada di sekelilingnya, sedangkan secara khusus permainan sins di TK bertujuan agar anak memiliki kemampuan mengamati berbagai perubahan yang terjadi, melakukan percobaan sederhana, melakukan kegiatan megklasifikasi, membandingkan, memperkirakan, dan mengomunikasikannya serta membangun kreatifitas dan inivasi pada diri anak.<sup>26</sup>

### c. Jenis Bermain dalam Mengembangkan Kofnitif AUD

Aktivitas bermain berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Keterlibatan kognitif dalam kegiatan bermain ini bergerak dari pelibatan kemampuan kognitif secara sederhana kepada kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Adapun jenis-jenis bermain tersebut sebagai berikut.

a) Bermain konstruktif yang berkaitan dengan pelatihan motorik halus anak. Hal tersebut terlihat menyusun balok menjadi sebuah

---

<sup>26</sup> Khadijah, 50

bangunan, atau menyusun lego anak menggunakan jari-jarinya untuk menyusun balok-balok agar tidak jatuh. Selain itu, pada waktu bersamaan, anak juga mengoprasikan kemampuan kognitifnya untuk memikirkan agar baloknya tidak jatuh dan memilih balok-balok yang tepat untuk dijadikan bangunan seperti yang diinginkan. Aktivitas bermain ini terutama dilakukan oleh anak-anak usia 3-5 tahun.

- b) Bermain untuk pengembangan kemampuan dasar IPA yaitu jenis bermain ini ditunjukan untuk mengembangkan kemampuan dasar IPA di taman kanak-kanak. Oleh sebab itu, permainan ini syarat dengan kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas kognitif. Misalnya kegiatan dalam melakukan pengamatan, penyelidikan, kegiatan dalam mendapatkan penemuan dan mengklasifikasi objek dan peristiwa yang berkaitan dengan IPA
- c) Bermain Matematika yaitu seperti permainan yang dilakukan dalam bermain IPA, permainan matematika juga salah satu bentuk permainan yang melibatkan aktivitas kognitif dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih kompleks seperti menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud.
- d) Bermain untuk pengembangan kemampuan kognitif, kemampuan bahasa dan psikososial yaitu bermain drama merupakan refleksi dari pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini yang ditekankan dalam imajinasi atau fantasi.

- e) Bermain sebagai Latihan koordinasi gerakan motorik yaitu bermain sebagai Latihan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengoordinasikan gerakan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus, disebut bermain sebagai sarana Latihan. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak yang melakukan gerakan motorik secara berulang-ulang, seperti berlari, memanjat naik sepeda, dan lain-lain.
- f) Bermain formal yaitu bermain formal dilakukan anak pada waktu ia melakukan permainan yang bersifat pertandingan atau perlombaan. Kegiatan bermain ini telah memiliki aturan, struktur, dan tujuan. Misalnya, bermain untuk menang, seperti yang terjadi pada waktu anak bermain sepak bola dan lain-lain.<sup>27</sup>

#### **d. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Kognitif menurut Ahmad Susanto adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>28</sup> Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Seperti halnya definisi inteligensi menurut Gardner mengemukakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk

<sup>27</sup> Khadijah, 50

<sup>28</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 48.

memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.

Selanjutnya Gardner mengajukan konsep pluralistis dari inteligensi dan membedakannya kepada delapan jenis inteligensi. Dalam kehidupan sehari-hari inteligensi itu tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah inteligensi yaitu inteligensi linguistic, logis, spasial, music, kinestetik, intrapribadi dan antarpribadi, dan naturalistic.<sup>29</sup>

#### e. Teori Tentang Perkembangan Kognitif

Jean Piaget mengidentifikasi empat periode utama dalam perkembangan kognitif, yaitu periode sensorimotor (lahir s/d 2 tahun), periode praoperasional (2 s/d 7 tahun), periode operasi konkret (7 s/d 11 tahun), dan periode operasi normal (11 tahun keatas) Periode sensorimotor ( lahir s/d 2 tahun) mencakup beberapa hal berikut.

- a. Perkembangan ketrampilan memecahkan masalah, yang dibagi menjadi tahap-tahap; reaksi putaran pertama (1- 4 bulan), reaksi putaran kedua (4- 8 bulan), koordinasi skema kedua ( 8- 12 bulan), reaksi putaran ketiga (12 -18 ), dan pemecahan masalah simbolis (18 -24).
- b. Perkembangan Imitasi (peniruan). Peniruan ini dilakukan secara langsung maupun tertunda, yang dimaksud peniruan tertunda

---

<sup>29</sup> Rina Roudhotul Jannah, dkk. *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences...*, 139

adalah anak tidak langsung meniru tingkah laku orang yang dilihatnya melainkan ada rentang waktu beberapa saat baru menirukan. Sedangkan yang secara langsung yaitu anak dapat meniru langsung tingkah laku seseorang.

- c. .Sedangkan tahap praoperasional (2 -7 ) mencakup periode prakonseptual dan periode intuitif. Jean piaget melakukan penelitian terhadap anak dalam ruang tertutup yang terpisah dari lingkungannya. Beberapa penemuannya dianggap terlalu memandang rendah kemampuan anak dan hanya melihat kemampuan anak berdasarkan penampilan motoriknya saja. Banyak penelitian dilakukan yang dilakukan para ahli yang mengoreksi beberapa penemuan Piaget.

Disamping hasil penelitian Jean Piaget, hasil penelitian Lev Vygotsky juga dianggap monumental dalam perkembangan anak. Ia meneliti anak dalam lingkungan sosial- kultural yang dianggapnya sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Pada aspek perkembangan kognitif anak ia mengemukakan konsep ZPD (Zona of Proximal Development), yaitu suatu wilayah dimana anak dan orang yang lebih kompeten (orang dewasa) bekerja sama, dalam hal ini orang yang lebih kompeten membantu anak dan memberikan dorongan untuk melakukan kegiatan.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Siti Aisyah, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016). 5.3

#### f. Matematika di Usia Dini

Jean Piaget menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak, artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu, kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak karena proses belajar harus keluar dari anak itu sendiri.

Matematika adalah suatu yang berkaitan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusum secara hierarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif. Matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui akun aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari bersifat ilmiah. Adapun prinsip-prinsip permainan matematika anak usia dini yaitu permainan matematika diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda konkret alam sekitar, diawali dengan tingkat kesukarannya, dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri, suasana yang menyenangkan, bahasa yang sederhana, sesuai dengan penguasaan berhitung, dan proses evaluasi hasil perkembangan harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Agung Triharso. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini 30 Permainan Matematika dan Sains*. (Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2013) 118

**g. Kecerdasan logis-matematika (berhitung, matematika, bermain angka)**

Kecerdasan ini termasuk yang paling mudah di standarisasikan dan diukur. Kecerdasan ini berupa pikiran analitik dan saintifik, dan dapat dilihat pada ahli sains, prpgramer komputer, akuntan, banker, dan tentu saja ahli matematika. Dalam kaitannya dengan pelajaran, kecerdasan ini sangat berpengaruh pada kemampuan matematika. Tokoh yang terkenal dalam bidang matematika antara lain Madame Currie, Blaise Pascal, dan B.J. Habibie.

Permainan strategi dan eksperimen untuk anak usia 1-6 tahun banyak dijual dipasaran. Namun, sebaiknya anak diperkenalkan dengan benda-benda yang konkret atau nyata terlebih dahulu, selum kebenda-benda abstrak. Dengan benda-benda konkret, anak bisa menyentuh, meraba, dan memegangnya kemudian menjadikannya bahan percobaan.<sup>32</sup>

**h. Pengertian kecerdasan matematis-logis pada anak usia dini**

Kecerdasan matematis-logis didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Agung Triharso, 119.

<sup>33</sup> Roudhotul Jannah, dkk. *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2018). 140



Cerdas secara matematis -logis berarti cerdas angka dan cerdas dalam hukum logika berfikir. Kecerdasan matematis -logis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan hitungan pola dan pemikiran logis dan ilmiah. Hubungan matematika dan logika adalah bahwa keduanya secara ketat mengikuti hukum dasar. Ada konsistensi pemikiran logis. Hukum logika menjelaskan bagaimana argumentasi disusun, bukti dan syarat dinyatakan, serta kesimpulan dibuat. Hukum logika melahirkan pemikiran ilmiah karena hipotesis timbul melalui pengamatan, dan diuji melalui percobaan.<sup>34</sup>

#### **i. Komponen Kecerdasan Matematis -Logis**

Komponen inti dari kecerdasan matematis-logis meliputi kepekaan pada pola -pola dan hubungan logis, pernyataan serta dalil seperti “jika -maka” dan sebab akibat, fungsi logis, dan abstraksi-abstraksi lainnya. Kecerdasan matematis -logis memiliki proses yang khas. Proses tersebut meliputi;

1. Kategorisasi, yakni penyusunan berdasarkan kategori; penggolongan berdasarkan kriteria tertentu.
2. Klasifikasi, yakni penggolongan berdasarkan kaidah atau standar tertentu.
3. Pengambilan kesimpulan;
4. Generalisasi, yakni penyimpulan umum dari suatu kejadian, hal, atau data;

---

<sup>34</sup> Jannah, 140.

5. Penghitungan, yakni kegiatan numerikal, seperti kalkulasi dan menghitung; dan
6. pengujian hipotesis, yakni kegiatan memeriksa dan mencoba sesuatu untuk mengetahui kebenaran dari perkiraan atau dugaan.

Kecerdasan matematis -logis meliputi juga kepekaan heuristik, yakni kepekaan untuk mempertanyakan hal-hal yang mengundang rasa ingin tahu. Kecerdasan ini, meliputi juga kemampuan menemukan alternative solusi dari suatu masalah (sesederhana apa pun masalah itu) dan kemampuan menemukan fitur-fitur (ciri khusus) sesuatu dari kegiatan.<sup>35</sup>

**j. Indikator Kecerdasan Matematis- Logis Anak Usia Dini.**

Anak yang memiliki kecerdasan matematis -logis cenderung berfikir secara numerik dan dalam konteks pola, urutan logis, sebab - akibat, dan kategorial. Pada masa kanak -kanak inilah, penjelajahan berbagai pola, kategori, hubungan sebab -akibat dimulai. Anak -anak secara aktif memanipulasi lingkungan (seperti kategoeri mainan), bereksperimen dengan berbagai hal menggunakan cara-cara yang terkendali. Anak yang cerdas dalam matematis -logis cenderung terus bertanya dan ingin tahu tentang sebab -sebab suatu peristiwa atau gejala dilingkungannya,. Mereka juga cenderung memilih permainan yang memerlukan pemikiran dan strategi.<sup>36</sup>

<sup>35</sup> Roudhotul Jannah, dkk. *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2018). 141

<sup>36</sup> Jannah, 139.

### 3. Pendidikan Anak Usia Dini

#### a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia empat sampai dengan enam tahun. Pendidikan taman kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan taman kanak-kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. Menurut Bihler & Snowman pendidikan anak usia dini disediakan bagi anak usia dua setengah tahun sampai enam tahun.

Sementara itu, Bredecamp menyarankan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, social, emosi, Bahasa, dan fisik anak.

Undang-Undang sistem pendidikan nasional (2003) pada pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dari penjelasan tersebut dapat

disimpulkan bahwa menurut undang-undang sistem pendidikan nasional (2003) batasan anak usia dini di Indonesia adalah dari lahir sampai dengan enam tahun.

Apakah taman kanak-kanak termasuk pendidikan anak usia dini? Apabila melihat rentang usia taman kanak-kanak yakni antara usia empat sampai dengan enam tahun, maka pendidikan taman kanak-kanak termasuk pendidikan anak usia dini dalam pasal 28 ayat (3) undang-undang sistem pendidikan nasional (2003) ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman kanak-kanak, Raudathul Athfal, atau bentuk lain yang sederajat. Dengan demikian cukup jelas bahwa taman kanak-kanak termasuk pendidikan anak usia dini dalam jalur pendidikan formal.

Setelah mencermati apa taman kanak-kanak dan apa pendidikan anak usia dini, maka ada satu hal lagi yang perlu dipahami supaya wawasan tentang pendidikan anak usia dini lebih mantap, yaitu kelompok bermain. Tentu sudah mengenal kelompok bermain yang saat ini sedang berkembang pesat di tanah air khususnya di kota-kota besar. Apakah kelompok bermain termasuk pendidikan formal? dalam rentang usia berapa? dalam undang-undang sistem pendidikan nasional (2003) ditegaskan bahwa kegiatan kelompok bermain disediakan bagi anak pada rentang usia satu sampai dengan empat tahun dan berada dalam pendidikan non formal. Setelah memahami dengan jelas tentang persamaan maupun perbedaan tentang taman

kanak-kanak, pendidikan anak usia dini, dan kelompok bermain, selanjutnya perlu juga memahami bagaimana pandangan beberapa tokoh-tokoh pendidikan anak usia dini.<sup>37</sup>

#### **b. Pandangan Beberapa Tokoh Pendidikan Anak Tentang Pendidikan Taman Kanak-Kanak.**

Froebel memandang pendidikan dapat membantu perkembangan anak secara wajar. Ia menggunakan taman sebagai simbol dari pendidikan anak. Apabila anak mendapat pengasuh yang tepat, maka seperti halnya tanaman muda, anak akan berkembang secara wajar mengikuti hukumnya sendiri. Pendidikan taman kanak-kanak harus mengikuti sifat dan karakter anak. Seperti halnya Froebel, Montessori beranggapan bahwa pendidikan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar mengajar.

Ki Hajar Dewantara telah memberikan sumbangan yang sangat berarti dalam bidang pendidikan, termasuk taman kanak-kanak. Ia memandang anak sebagai kodrat alam yang memiliki pembawaan masing-masing dan kemerdekaan itu juga sangat relative karena dibatasi oleh hak-hak yang patut dimiliki orang lain. Kekuatan kodrati pada anak tiada lain adalah segala kekuatan dalam kehidupan sejak lahir. Kodrat anak bisa baik dan bisa pula sebaliknya. Sesuai pandangan Ki Hajar Dewantara, pendidikan itu sifatnya hanya menuntun bertumbuh kembangnya kekuatan-kekuatan kodrati yang dimiliki anak. Dalam proses tumbuh kembangnya seorang anak, Ki

---

<sup>37</sup> Masitoh, dkk, *Strategi Pembelajaran TK* (Banten: Universitas Terbuka, 2012). 1.6

Hajar Dewantara memandang adanya tiga pusat pendidikan yang disebut dengan “Sistem Tripusat” yaitu 1) keluarga, 2) sekolah, 3) masyarakat.

Mencermati pandangan beberapa tokoh pendidikan tersebut dan dikaitkan dengan konsep pendidikan anak usia dini, tentunya akan dapat memahami tentang hakikat pendidikan anak usia dini.<sup>38</sup>



---

<sup>38</sup> Masitoh, 1.6.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada dasarnya menjadi tuntunan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian. Metode penelitianlah yang menjelaskan mengenai prosedur atau langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti merancang beberapa metode penelitian meliputi, (1) pendekatan dan jenis penelitian, (2) lokasi penelitian, (3) subjek penelitian, dan (4) teknik pengumpulan data, (5) analisis data, (6) keabsahan data, dan (7) tahapan penelitian.<sup>39</sup>

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang jenis datanya bersifat kualitatif, yaitu berupa pernyataan, kalimat, dan dokumen.<sup>40</sup>

Pernyataan, kalimat, dan dokumentasi menjadi hal yang penting dalam penelitian kualitatif karena berkaitan dengan data yang akan diperoleh menggunakan ketiga aspek tersebut.

Pada penelitian ini akan dipaparkan mengenai pemahaman yang mendalam tentang kasus yang terkait dengan pembelajaran berhitung di Raudatul Athfal melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan berbagai sumber informasi yang kompleks( misalnya

---

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2018). 247

<sup>40</sup> Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012). 15

pengamatan, wawancara, bahan audiovisual, dokumen, dan beragam laporan terkait), serta melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus.<sup>41</sup>

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *studi kasus*. Karena penelitian ini bertumpu pada metode penelitian yang berkaitan dengan ilmu sosial dan kasus-kasus atau masalah.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah menunjukkan di mana penelitian tersebut hendak dilakukan. Wilayah penelitian biasanya berisi tentang lokasi (desa, organisasi, peristiwa, teks, dan sebagainya) dan unit analisis.

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Raudatul Athfal yang terletak di Jalan Brantas No. 1, ketertarikan peneliti untuk meneliti di Raudhatul Athfal Al Barokah karena keunikan sekolah tersebut dalam mengatasi permasalahan terkait pembelajaran kognitif. Guru di Raudhatul Athfal mampu menerapkan tiga permainan edukatif (Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka) dalam mendukung kemampuan kognitif anak didik. Pada penerapan ketiga Alat Permainan Edukatif tersebut, guru sudah dianggap berhasil, dan dapat dilihat dari keberhasilan kemampuan anak didik dalam memecahkan masalah mengenai pembelajaran kognitif.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah data apa saja yang ingin diperoleh, siapa saja yang hendak dijadikan informan atau subjek penelitian, bagaimana data akan dicari dan dijaring sehingga validasinya dapat dijamin.

---

<sup>41</sup>John W. Cereswell, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset Memilih diantara Lima Pendekatan* (Yogyakarta: Pusaka Pelajar, 2015). 135



Penelitian ini menggunakan *purposive* dalam menentukan subjek penelitian. Penentuan sumber data pada orang yang diwawancarai dilakukan secara *purposive*, yaitu dipilih dengan pertimbangan tertentu dan tujuan tertentu.<sup>42</sup>

Teknik penentuan subjek penelitian yang dipilih di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember sebagai berikut.

- a. Guru Kelompok B (Titin) di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember
- b. Anak Usia 5-6 Tahun (kelompok B) di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### **a. Observasi**

Observasi adalah proses pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis mengenai perilaku dan proses kerja peserta didik, baik secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Jenis

observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah non partisipan atau peneliti tidak ikut terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.<sup>43</sup>

Selain itu, dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, namun setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2018). 216.

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.....197

dapat melengkapi data (Sugiyono, 2009: 223). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data observasi menggunakan lembar observasi.

Adapun data yang diperoleh dari teknik observasi ini adalah sebagai berikut:

- a) Memperoleh data tentang pelaksanaan, yaitu meliputi cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan permainan Ular Tangga.
- b) Memperoleh data tentang pelaksanaan, yaitu meliputi cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan permainan Puzzle Angka.
- c) Memperoleh data tentang pelaksanaan, yaitu meliputi cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan permainan Topi Angka.

#### **b. Wawancara**

Selain menggunakan metode observasi, dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan metode wawancara. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>44</sup>

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dengan cara narasumber

---

<sup>44</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 186.

diwawancara terkait pendapat atas ide-idenya.<sup>45</sup> Data yang diperoleh melalui teknik wawancara ini adalah:

- a) Pelaksanaan proses pembelajaran meliputi kegiatan belajar-mengajar menggunakan permainan Ular Tangga dalam pembelajaran kognitif.
- b) Pelaksanaan proses pembelajaran meliputi kegiatan belajar-mengajar menggunakan permainan Puzzle Angka dalam pembelajaran kognitif.
- c) Pelaksanaan proses pembelajaran meliputi kegiatan belajar-mengajar menggunakan permainan Topi Angka dalam pembelajaran kognitif.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>46</sup>

Dokumentasi dibutuhkan untuk menguatkan data hasil penelitian dari observasi atau wawancara. Dokumentasi mendukung data dengan bukti-bukti yang berupa catatan harian, foto, file, dll. Data yang diperoleh menggunakan teknik dokumentasi ini adalah sebagai berikut:

- a) Pelaksanaan proses pembelajaran meliputi kegiatan belajar-mengajar menggunakan Permainan Ular Tangga dalam pembelajaran berhitung.
- b) Pelaksanaan proses pembelajaran meliputi kegiatan belajar-mengajar menggunakan Permainan Puzzle Angka” dalam pembelajaran berhitung.
- c) Pelaksanaan proses pembelajaran meliputi kegiatan belajar-mengajar menggunakan Permainan Topi Angka dalam pembelajaran berhitung.

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2018). 233

<sup>46</sup> Sugiyono, 240.

## E. Analisis Data

Analisis data merupakan proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi terus-menerus terhadap data, mengajukan pertanyaan-pertanyaan analitis, dan menulis catatan singkat sepanjang penelitian.<sup>47</sup>

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan seperti bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah data, menyintesis data, mencari dan menemukan pola, menemukan data yang penting dan dapat dipelajari, serta dapat memutuskan suatu data yang perlu disampaikan kepada orang lain.<sup>48</sup>

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dari pemikiran Miles & Huberman. Adapun aktivitas yang dilakukan dalam analisis data yaitu:

### a. Pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dan untuk persiapan lainnya bisa melalui pencatatan, pengetikan, dan penyuntingan. Data yang dikumpulkan melalui observasi berupa data tentang pelaksanaan, yaitu meliputi cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan permainan Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka, sedangkan data yang dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi berupa data pelaksanaan

---

<sup>47</sup> John W. Cereswell, *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan mixed* (Yogyakarta: Pusaka Pelajar, 2010), 274

<sup>48</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 248.

proses pembelajaran yang meliputi kegiatan belajar-mengajar menggunakan permainan Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka.

b. Kondensasi Data

Kondensasi data terjadi terus-menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Bahkan sebelum data benar-benar dikumpulkan, antisipasi akan adanya kondensasi data dilakukan pada saat peneliti memutuskan kerangka kerja konseptual, kasus, pertanyaan, dan pengumpulan data yang harus dipilih. Saat pengumpulan data berlanjut, terjadilah tahapan dari kondensasi data selanjutnya seperti menulis ringkasan, mengode, mengembangkan tema, menghasilkan kategori, dan menulis memo.<sup>49</sup> Ada banyak aspek dengan beragam kategori yang bisa diteliti tetapi setelah dilakukan kondensasi data, penelitian ini mengategorikan dua aspek data yang diperlukan, yaitu cara penyampaian materi oleh guru dan proses pembelajaran berupa kegiatan belajar-mengajar menggunakan permainan Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka.

c. Penyajian Data

Pada tahap ini, analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data yang sudah didapat dalam bentuk uraian. Melalui tahapan ini, peneliti dapat memahami suatu kejadian dan melakukan lebih jauh dalam analisis serta dapat mengambil tindakan berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari penyajian tersebut. Data yang disajikan dalam penelitian ini berupa

---

<sup>49</sup> Matthew B. Miles, A Michael Huberman and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (America: Sage, 2014), 33.

kartu data observasi tentang cara guru menyampaikan materi, kutipan wawancara, dan foto-foto dokumentasi tentang pelaksanaan proses pembelajaran.

#### d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan ini menjadi tahapan akhir dalam analisis data. Peneliti akan menyimpulkan data yang diperoleh pada saat melakukan penelitian. Kesimpulan biasanya berupa temuan baru. Peneliti melakukan pemeriksaan data yang telah diperoleh tersebut dengan cara memverifikasinya. Sehingga, makna-makna yang muncul harus diuji kebenaran, kekokohan, dan kecocokannya, yakni merupakan validitasnya.<sup>50</sup>

Pada tahap ini, data yang berupa kartu data observasi, kutipan wawancara, dan foto-foto dokumentasi yang telah disajikan akan diverifikasi kembali untuk menghindari adanya data yang tidak sesuai dengan penelitian.

#### F. Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dilakukan agar memperoleh hasil yang valid, dapat dipertanggung jawabkan, dan dapat dipercaya kebenarannya oleh berbagai pihak. Keabsahan data merupakan konsep yang menunjukkan keshahihan keadaan data dalam suatu penelitian. Pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan

<sup>50</sup> Mattew B. Miles, A Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*, terj. Tjiejep Rohendi Rohidi, 17-19.

data yang memanfaatkan sesuatu diluar data, untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap data itu.<sup>51</sup>

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber merupakan pengujian kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber yang berupa kajian teori yang terdapat pada penelian, sedangkan triangulasi teknik digunakan untuk menguji redibilitas dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dan teknik yang berbeda yang terdapat pada penelitian terdahulu pada penelitian ini.<sup>52</sup>

## **G. Tahapan Penelitian**

Penelitian dapat dilakukan secara sistematis dengan mengetahui tahapan-tahapan yang dilakukan saat penelitian. Peneliti menyusun tahapan penelitian dan melaksanakannya agar dapat terlaksana secara sistematis.

### **a. Tahap pra penelitian lapangan**

Tahap pra lapangan merupakan tahapan yang dilakukan sebelum peneliti terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian. Pada penelitian pra-lapangan terdapat enam tahapan yang dilalui peneliti, diantaranya:

- 1) Menyusun rancangan penelitian dilakukan dengan membuat kerangka berpikir terkait proposal penelitian yang akan dibuat. Hal tersebut dapat memudahkan peneliti dalam membuat laporan penelitian.
- 2) Memilih lapangan penelitian yaitu memilih lokasi yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan.

<sup>51</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* .....330

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2018), 274.

- 3) Menjajaki dan menilai lapangan. Sebelum memutuskan lokasi penelitian, peneliti akan menjajaki dan menilai kelayakan dan kesesuaian lapangan yang akan menjadi tempat penelitian.
- 4) Mengurus perizinan sangatlah penting dalam prapelaksanaan penelitian karena jika tidak diizinkan maka penelitian akan terhambat.
- 5) Menentukan informan. Pada penelitian ini melakukan penelitian wawancara yang membutuhkan seorang informan yang dapat menjadi narasumber terkait penelitian yang dilakukan.
- 6) Menyiapkan mental dan perlengkapan penelitian. Kekuatan mental akan memengaruhi keefektifan penelitian, karena jika mental peneliti kuat maka penelitian akan berjalan dengan baik. sedangkan perlengkapan penelitian yang sesuai dan memadai akan membantu peneliti dalam memperlancar penyelesaian penelitian.

b. Tahap pelaksanaan penelitian

Tahap ini merupakan yang dilakukan ketika peneliti melakukan penelitian di lapangan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti, yaitu:

- 1) Memahami latar belakang penelitian
- 2) Memasuki lapangan penelitian
- 3) Mengumpulkan data
- 4) Menyempurnakan data yang belum lengkap

c. Tahap pasca penelitian

- 1) Menganalisis data yang diperoleh
- 2) Mengurus perizinan selesai penelitian
- 3) Menyajikan data dalam bentuk laporan
- 4) Merevisi laporan yang telah disempurnakan



## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat RA Al Barokah Bangsalsari Jember.**

Raudhatul Athfal (RA) ini berdiri pada tahun 2014, didirikan oleh Nidzomatil Hikmah, S.Pd.I yang juga menjabat sebagai Kepala Sekolah di Raudhatul Athfal Al Barokah. Dengan Nomor Ijin Operasional: 101235090388 tahun 2014.

Raudhatul Athfal Al Barokah kota Jember terletak di Jln. Brantas No. 1 Kel. Bangsalsari. Kecamatan Bangsalsari. Raudhatul Athfal Al Barokah berdiri pada tahun 2014, yang memiliki bangunan permanen.

Raudhatul Athfal Al Barokah ini memiliki gedung yang semuanya permanen dengan jumlah setidaknya ada 4 gedung yang terdiri dari, gedung A yang terdiri dari kelas A dan gedung B yang terdiri dari kelas B, serta ruang kantor, wc, dan sarana bermain.

Raudhatul Athfal Al Barokah terletak cukup jauh dari keramaian pusat kota (masuk gang kurang lebih 100 M), sehingga tidak mencemaskan orang tua serta guru-guru bila terganggu dari ramainya lalu lintas jalan raya ataupun kebisingan aktivitas di pusat kota Jember. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik.

##### **2. Visi dan Misi RA Al Barokah Bangsalsari Jember**

- a. Visi : **TERWUJUDNYA MADRASAH YANG BERPRESTASI DAN BERNUANSA ISLAMI**

b. Misi:

- a) Melaksanakan pembelajaran PAKEM.
- b) Menyertakan guru dalam penataran dan pelatihan.
- c) Menyelenggarakan dan mengikutkan anak didik dalam lomba akademik dan non akademik.
- d) Memberikan penghargaan pada guru dan murid berprestasi.
- e) Membiasakan anak didik mengucapkan salam.
- f) Melaksanakan sholat wajib berjamaah .
- g) Menyelenggarakan kegiatan – kegiatan PHBI.
- h) Membiasakan warga madrasah berbusana Islami. Mengadakan kegiatan hataman al – qur’an.
- i) Menyelenggarakan hafalan qur’an ( juz ’amma ).<sup>53</sup>

3. Tujuan RA Al Barokah Bangsalsari Jember

- 1) Melaksanakan pembelajaran PAKEM.

Pembelajaran yang memiliki pedoman yang kuat pasti akan membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Sehingga, kegiatan pembelajaran lebih tertata secara sistematis.

- 2) Menyertakan guru dalam penataran dan pelatihan.

Kualitas dan kuantitas pendidik sangat dipentingkan dalam kemajuan pembelajaran disekolah. Sehingga guru diwajibkan untuk melakukan pelatihan.

- 3) Menyelenggarakan dan mengikutkan anak didik dalam lomba akademik dan non akademik.

---

<sup>53</sup> Sumber Data: Dokumen RA Al-Barokah Bangsalsari (Observasi: 6 Maret 2020)

Penyelenggaraan dan mengikut sertakan pendidik dalam kegiatan yang mengasah kemampuan akan mengembangkan kemampuan individu dalam pengalaman langsung di lapangan.

- 4) Memberikan penghargaan pada guru dan murid berprestasi.

Penghargaan bagi pendidik dan peserta didik yang berprestasi akan meningkatkan motivasi dan kinerja dalam proses pembelajaran.

- 5) Membiasakan anak didik mengucapkan salam.

Membiasakan diri dari hal yang sederhana akan membuat anak didik menjadi pribadi yang lebih baik dalam sisi akhlak dan tingkah laku.

- 6) Melaksanakan sholat wajib berjamaah .

Sholat adalah tiang agama yang patut di terapkan kepada anak sedini mungkin. Selain itu, RA sebagai sekolah yang mengedepankan segi agama sehingga kegiatan sholat menjadi program yang wajib dilaksanakan.

- 7) Menyelenggarakan kegiatan – kegiatan PHBI.

Mengikut sertakan anak didik dalam beragam kegiatan akan melatih kepekaan dan kepercayaan diri setiap individu.

- 8) Membiasakan warga madrasah berbusana Islami.

Berbusana yang islami mengajarkan anak untuk berpakaian yang sopan dan sesuai dengan norma-norma islami.

- 9) Mengadakan kegiatan hataman al – qur`an.

Mengadakan kegiatan hataman bukan diikuti peserta didik, melainkan para wali murid. Hal tersebut, mengajarkan kepada orang tua untuk mendukung anak mereka agar lebih mengenal al-quran.

10) Menyelenggarakan hafalan qur'an ( juz 'amma ).

Mengembangkan kemampuan menghafal anak, melalui hafalan juz amma. Selain meningkatkan kemampuan menghafal, anak didik juga secara tidak langsung membaca al quran dan mengamalkannya.

#### 4. Kurikulum dan Pembelajaran RA Al Barokah Bangsalsari Jember

Kurikulum merupakan pedoman atau acuan dalam menjalankan proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan komponen penting dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang efektifitas dan efisien, guru merupakan tokoh kunci padam pelaksanaan dan pengembangan kurikulum.

Guru dan siswa adalah komponen utama dalam sistem pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan, guru merupakan tokoh kunci dalam pelaksanaan pengembangan pendidikan maka dari itu guru berupaya „menyampaikan“ materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pengembangan kurikulum adalah istilah yang komferhensif, didalamnya mencakup perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Setiap filsafat memiliki kelemahan & keunggulannya sendiri, karenanya dalam praktik kurikulu, penerapan aliran filsafat cenderung dilakukan secara elektik sesuai dengan kepentingan yang terkait dengan pendidikan. Kurikulum juga harus mempertimbangkan prilaku individu, kehidupan sosial budaya & ilmu pengetahuan dan teknologi.

Prinsi-prinsip pengembangan kurikulum merupakan esensi dari setiap landasan, baik landasan ilosofis, psikologis, sosialis, maupun ilmu pengetahuan & teknologi. Dalam pembuatan kurikulum harus didasari dengan landasan – landasan yang kuat sebab kurikulum merupakan rancangan atau program pendidikan. Dalam kurikulum tidak hanya mengemukakan satu filsafat, karena filsafat memiliki keunggulan dan kekurangan masing – masing , jadi dalam penerapan filsafat dilakukan secara elektik.

5. Struktur RA Al Barokah Bangsalsari Jember
6. Keadaan guru/Pendidik
  - a. Tugas Guru
  - b. Tugas Karyawan
7. Keadaan Siswa/Peserta didik
  - a. Jumlah Siswa
  - b. Kegiatan Siswa
8. Sarana dan Prasarana RA Al Barokah Bangsalsari Jember

Sarana dan prasarana merupakan salah satu penunjang dari proses pembelajaran di suatu lembaga pendidikan karena sarana dan prasarana sangat membantu terselenggaranya proses belajar dan mengajar. Untuk menunjang proses belajar mengajar Lembaga RA Al Barokah Kota Jember memiliki sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu:

Tabel. 4.1

## Sarana dan Prasarana RA Al Barokah Bangsalsari Jember

No	Nama Gedung	Sarana dan Prasarana
1	Ruang Kantor	a. Meja b. Kursi c. Lemari d. Buku-Buku e. Air Mineral f. Gelas g. Jadwal Pelajaran h. Struktur i. Foto Presidan dan Wakil Presiden
2	Ruang Kelas	a. Meja dan kursi siswa b. Meja dan kursi guru c. Papan tulis d. Kapur tulis dan penghapus e. ATK siswa f. Poster doa, rukun iman, rukun silam, angka, huruf, dan animal g. Sapu dan cikrak h. Gambar karya siswa i. Media pembelajaran/Alat Permainan Edukatif
3	Ruang Bermain	Ayunan, perosotan, putaran, ban bekas
4	Toilet	WC, bak air, gayung, ember, dan sabun cuci tangan. <sup>54</sup>

## 9. Prosedur Penggunaan dan Pemeliharaan Fasilitas Sekolah

Penggunaan fasilitas yang ada di RA Al Barokah kota Jember dengan cara sistematis dengan izin terlebih dahulu, penggunaan melalui kepala sekolah serta pihak guru juga. Pemeliharaan fasilitas yang ada di sekolah dilakukan secara bersama oleh semua pihak, baik itu dari pihak sekolah maupun dari pihak guru yang bersangkutan serta warga masyarakat yang ada dilingkungan sekolah.

<sup>54</sup> Sumber Data: Dokumen RA Al-Barokah Bangsalsari (Observasi: 6 Maret 2020)

## B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data penelitian diperoleh melalui proses pengumpulan data telah dilaksanakan dari tanggal 27 Februari 2020 sampai dengan 14 Maret 2020 di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember. Penelitian tersebut diperoleh menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh akan diproses melalui tahapan-tahapan yang sesuai dengan penelitian kualitatif.

### a. Data Observasi

Pengumpulan data observasi dilakukan peneliti guna memperoleh data terkait perilaku anak didik di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember dan proses pembelajaran guru dan anak didik di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember, tentunya yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diteliti yaitu pembelajaran kognitif menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang berupa Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka. Hal tersebut sesuai dengan pengertian observasi yang digunakan dalam penelitian ini.

Observasi adalah proses pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis mengenai perilaku dan proses kerja peserta didik, baik secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah non partisipan atau peneliti tidak ikut terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.<sup>55</sup>

Proses pengambilan data dengan observasi dilakukan ketika proses awal penelitian yang dikenal dengan observasi awal. Pengambilan data secara observasi yang dilakukan oleh peneliti berupa pencatatan

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.....197

mengenai sesuai tidaknya sekolah dengan penelitian yang akan di lakukan. Pencatatan yang diperoleh berupa keadaan guru, keadaan siswa, dan keadaan proses pembelajaran yang sudah sesuai dengan permasalahan yang diangkat pada penelitian ini.

**Tabel. 4.2**  
**Lembar Observasi**

No	Fokus Penelitian	Data
1	Bagaimana pelaksanaan permainan Ular Tangga dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?	Cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan permainan Ular Tangga sudah sesuai dengan RPPH, yang tertuang pada kegiatan inti yaitu sebagai berikut. a. Guru menjelaskan tentang tujuan dalam pembelajaran menggunakan permainan edukatif Ular Tangga menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak didik. b. Guru membagi kelompok peserta didik dan diajak untuk mengenal permainan Ular Tangga yang tersedia. c. Guru mengajak anak didik untuk bermain dengan permainan Ular Tangga. d. Guru memberikan kompetisi pada setiap kelompok berkaitan dengan kemampuan kognitif menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga. <sup>56</sup>
2	Bagaimana pelaksanaan permainan Puzzle Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?	Cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan permainan Puzzle Angka sudah sesuai dengan RPPH, yang tertuang pada kegiatan inti yaitu sebagai berikut. a. Guru menjelaskan tentang tujuan dalam pembelajaran menggunakan permainan edukatif Puzzle Angka menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak didik. b. Guru membagi kelompok peserta didik dan diajak untuk mengenal

<sup>56</sup> Observasi, Jember, 04 Maret 2020



		<p>permainan Puzzle Angka yang tersedia.</p> <p>c. Guru mengajak anak didik untuk bermain dengan permainan Puzzle Angka.</p> <p>d. Guru memberikan kompetisi pada setiap kelompok berkaitan dengan kemampuan kognitif menggunakan Alat Permainan Edukatif Puzzle Angka<sup>57</sup></p>
3	<p>Bagaimana pelaksanaan permainan Topi Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?</p>	<p>Cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan permainan Topi Angka sudah sesuai dengan RPPH, yang tertuang pada kegiatan inti yaitu sebagai berikut.</p> <p>a. Guru menjelaskan tentang tujuan dalam pembelajaran menggunakan permainan edukatif Topi Angka menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak didik.</p> <p>b. Guru membagi kelompok peserta didik dan diajak untuk mengenal permainan Topi Angka yang tersedia.</p> <p>c. Guru mengajak anak didik untuk bermain dengan permainan Topi Angka.</p> <p>d. Guru memberikan kompetisi pada setiap kelompok berkaitan dengan kemampuan kognitif menggunakan Alat Permainan Edukatif Topi Angka.<sup>58</sup></p>

Cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan permainan Ular Tangga sudah sesuai dengan RPPH, yang tertuang pada kegiatan inti yaitu sebagai berikut.

- a. Guru menjelaskan tentang tujuan dalam pembelajaran menggunakan permainan edukatif Ular Tangga menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak didik.

<sup>57</sup> Observasi, Jember, 05 Maret 2020

<sup>58</sup> Observasi, Jember, 06 Maret 2020

- b. Guru membagi kelompok peserta didik dan diajak untuk mengenal permainan Ular Tangga yang tersedia.
- c. Guru mengajak anak didik untuk bermain dengan permainan Ular Tangga.
- d. Guru memberikan kompetisi pada setiap kelompok berkaitan dengan kemampuan kognitif menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga
  1. Cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan permainan Puzzle Angka sudah sesuai dengan RPPH, yang tertuang pada kegiatan inti yaitu sebagai berikut.
  2. Guru menjelaskan tentang tujuan dalam pembelajaran menggunakan permainan edukatif Puzzle Angka menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak didik.
  3. Guru membagi kelompok peserta didik dan diajak untuk mengenal permainan Puzzle Angka yang tersedia.
  4. Guru mengajak anak didik untuk bermain dengan permainan Puzzle Angka.
  5. Guru memberikan kompetisi pada setiap kelompok berkaitan dengan kemampuan kognitif menggunakan Alat Permainan Edukatif Puzzle Angka  

Cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan permainan Topi Angka sudah sesuai dengan RPPH, yang tertuang pada kegiatan inti yaitu sebagai berikut.

- a. Guru menjelaskan tentang tujuan dalam pembelajaran menggunakan permainan Topi Puzzle Angka menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak didik.
- b. Guru membagi kelompok peserta didik dan diajak untuk mengenal permainan Topi Angka yang tersedia.
- c. Guru mengajak anak didik untuk bermain dengan permainan Topi Angka.
- d. Guru memberikan kompetisi pada setiap kelompok berkaitan dengan kemampuan kognitif menggunakan Alat Permainan Edukatif Topi Angka

#### **b. Wawancara dan Dokumentasi**

Pengumpulan data wawancara dilakukan peneliti untuk memperoleh data terkait percakapan dua arah dengan guru, murid, dan kepala sekolah di Raudatul Athfal Al Barokah, untuk mengetahui informasi kekurangan, kelebihan, dan solusi dalam pembelajaran kognitif dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang berupa Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka. Hal tersebut sesuai dengan pengertian wawancara yang digunakan dalam penelitian ini.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>59</sup>

Pengumpulan data dokumentasi dilakukan peneliti untuk memperoleh data berupa catatan peristiwa berbentuk gambar atau foto

<sup>59</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 186.

kegiatan pembelajaran kognitif dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang berupa Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka di Raudatul Athfal Al Barokah,. Hal tersebut sesuai dengan pengertian dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>60</sup>

Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember Wawancara tersebut memperoleh berbagai macam informasi tentang permainan edukatif Ular Tangga, Puzzle Angka, Topi Angka, dan perkembangan kognitif anak usia dini serta dukungan pihak sekolah terhadap kegiatan tersebut. Untuk hasil wawancara penelitian berupa pelaksanaan pembelajaran yaitu kegiatan belajar-mengajar dari perencanaan dan pelaksanaan.

Berdasarkan penelitian langsung ke Raudatul Athfal Bangsalsari Jember, diperoleh hasil wawancara dari beberapa narasumber yang membahas tentang Alat Permainan Edukatif, yaitu bu Nunik (guru I) selaku wali kelas kelompok A. yang berpendapat mengenai Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai berikut.

“Alat Permainan Edukatif digunakan sebagai sarana belajar sambil anak-anak didik dalam pembelajaran di dalam atau di luar kelas.”<sup>61</sup>

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.....240

<sup>61</sup> Nunik, wawancara, Tanggal 3 Desember 2019

Bu Titin (guru II) selaku wali kelas kelompok B, memiliki pendapat sendiri terkait Alat Permainan Edukatif, sebagai berikut.

“Setiap pendidik anak usia dini harus menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam pengajarannya, walaupun anak didik di tuntut bermain, alangkah baiknya jika permainan yang digunakan di sekolah dapat mendidik anak-anak, guru yang mampu menerapkan beragam APE otomatis akan membuat peserta didiknya tidak hanya pandai bermain tapi juga memahami pelajaran lewat permainan tersebut.”<sup>62</sup>

Pendapat-pendapat tersebut sesuai dengan definisi Alat Permainan Edukatif menurut Depdiknas yang dijadikan pedoman pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) Depdiknas mendefinisikan Alat Permainan Edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>63</sup>

Selanjutnya membahas tentang pembelajaran kognitif menurut persepsi masing-masing guru di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember. Pendapat-pendapat tersebut dikemukakan oleh guru kelompok A, guru kelompok B, dan kepala sekolah. Berikut ini adalah penuturan bu nunik (guru I) kelompok A mengenai kognitif.

“setiap guru anak usia dini seharusnya bisa mengajarkan anak didiknya agar bisa berpikir tentang peristiwa atau kejadian yang ada di kehidupan sehari-hari yang nantinya akan menjadi bahan pembelajaran yang menarik ketika anak-anak belajar di sekolah.”<sup>64</sup>

<sup>62</sup> Titin, wawancara, Tanggal 7 Maret 2020

<sup>63</sup> <https://www.duniapaud.com>. Diakses 17.20, 2 februari 2020.

<sup>64</sup> Nunik, wawancara, Tanggal 3 Desember 2019

Pendapat yang lainnya dari bu Titin (guru II) kelompok B terkait pengertian kognitif yang dipahami yaitu sebagai berikut.

“Kemampuan kognitif itu bisa hadir ketika anak-anak sudah mampu memahami kejadian-kejadian nyata yang dialami langsung oleh mereka dan mereka mampu menilai sendiri tentang sikap mereka ketika melakukan tindakan-tindakan yang baik atau buruk.”<sup>65</sup>

Kepala sekolah Raudatul Athfal juga berpendapat mengenai definisi kognitif yang lebih diperinci dengan contoh sebagai berikut.

“Kognitif merupakan hal penting yang harus diajarkan dipahami oleh anak usia dini. Anak-anak harus sering diberikan pandangan-pandangan tentang peristiwa yang dekat dengan mereka, guru yang baik akan memberikan contoh-contohnya kepada anak didiknya. Seperti mengajarkan untuk tidak mencuri karena itu perbuatan yang buruk atau mengajarkan indahnya berbagi karena akan menumbuhkan sikap baik bagi sesamanya.”<sup>66</sup>

Setelah melakukan wawancara dengan ketiga narasumber tersebut, peneliti memastikan bahwa data wawancara tersebut sangat berkaitan erat dengan definisi yang digunakan pada penelitian ini, definisi tersebut sebagai berikut.

Kognitif menurut Ahmad Susanto adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>67</sup>

Ketiga narasumber selalu menyebutkan proses berpikir, peristiwa/kejadian, dan juga nilai-nilai pada suatu peristiwa. Pandangan Ahmad Susanto menyiratkan tentang proses berpikir yang berkaitan

---

<sup>65</sup> Titin, wawancara, Tanggal 7 Maret 2020

<sup>66</sup> Hikmah, wawancara 03 Desember 2019

<sup>67</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 48.

dengan peristiwa-peristiwa di dalam kehidupan yang dihubungkan, dinilai, dan dipertimbangan.

Selanjutnya peneliti mengumpulkan data mengenai pemahaman guru tentang kecerdasan matematis-logis yang dihubungkan dengan kemampuan kognitif pada anak didik, berikut ini pendapat dari guru I.

“Anak-anak diajarkan untuk mengerjakan matematika dengan menggunakan logika. Biasanya guru akan menghubungkan kejadian sehari-hari dengan soal yang telah diberikan yang nantinya anak-anak akan mulai belajar kognitif dan matematis-logis lewat soal-soal tersebut.”<sup>68</sup>

Pendapat guru II juga bisa memperinci lagi dari pendapat guru I karena kedua pendapat guru tersebut saling berkaitan, berikut pendapat guru II tentang hubungan matematis-logis dengan kognitif.

“Kemampuan kognitif dan matematis-logis biasanya terlihat dari soal-soal matematika yang diberikan kepada murid berupa soal cerita yang dekat dengan mereka, seperti soal tentang jual-beli di pasar menggunakan uang yang ditambah dan dikurangi pada tataran soal anak usia dini.”<sup>69</sup>

Pernyataan dari kedua guru tersebut sesuai dengan teori matematis-logis yang terdapat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Kecerdasan matematis-logis didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar. Kemampuan ini, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran.<sup>70</sup>

Pendapat-pendapat para guru tersebut menjadi data yang sesuai dengan pembahasan penelitian ini karena pernyataan dari hasil

<sup>68</sup> Nunik , wawancara, Tanggal 3 Desember 2019

<sup>69</sup> Titin , wawancara, Tanggal 7 Maret 2020

<sup>70</sup> Roudhotul Jannah, dkk. *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2018). 140

wawancara tersebut telah sesuai dengan teori yang digunakan sebagai acuan pada penelitian ini. Selanjutnya dibahas data mengenai langkah-langkah pelaksanaan penggunaan tiga Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember.

Setelah melakukan wawancara pada narasumber mengenai Alat Permainan Edukatif, kognitif, dan matematis-logis, peneliti mengambil data terkait perencanaan pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan APE Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka untuk mendukung kemampuan kognitif peserta didik. Berikut hasil wawancara bersama dengan wali kelas kelompok B di Raudatul Athfal Al barokah Bangsalsari Jember yang menjadi fokus penelitian ini.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik khususnya kelompok B di Raudatul Athfal Al barokah Bangsalsari Jember. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka di kelompok B Raudatul Athfal Al barokah Bangsalsari Jember sudah terlaksana dengan baik dan berhasil dalam mendukung kemampuan kognitif anak didik yang sesuai dengan kurikulum Raudatul Athfal.

### **1. Langkah-Langkah Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga**

Ada beberapa indikator terkait langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE Ular Tangga di kelompok B



Raudatul Athfal Al barokah Bangsalsari Jember, yaitu sebagai berikut.

- a Mengurutkan angka (1-10) dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya.
- b Mengelompokkan ganjil dan genap pada angka (1-10) .
- c Menjawab pertanyaan dari guru (penambahan dan pengurangan) dengan menggunakan APE Ular Tangga yang telah disediakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode dokumentasi (video dan foto) diperoleh langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

1. Kegiatan Pembuka : a) Anak diarahkan untuk berdoa dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran, b) Anak-Anak dan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan pengetahuan matematis-logis untuk mendukung kemampuan kognitif seperti menjawab soal cerita dari guru.
2. Kegiatan inti: a) Guru membagi anak didik menjadi tiga kelompok sesuai dengan indikator pembelajaran tentang APE Ular Tangga yang telah dipiapkan sebelumnya, b) Anak didik kelompok I diminta untuk mengurutkan angka (1-10) dari yang terkecil dan terbesar, caranya anak kelompok I diminta untuk melangkah secara berurutan pada *banner* Ular Tangga yang telah disediakan oleh guru, c) Anak didik kelompok II diminta untuk mengelompokkan ganjil-genap pada angka (1-10) dengan cara membagi sub kelompok ganjil-genap dan anak yang kelompok

ganjil akan melangkah pada kolom angka ganjil, sedangkan anak sub kelompok genap akan melangkah pada kolom Ular Tangga yang memiliki angka genap. Sedangkan d) Anak didik kelompok III di intruksikan untuk menjawab pertanyaan (Penambahan dan Pengurangan) dengan cara melempar 2 dadu, angka pada lemparan dadu pertama di kurangi atau ditambah dengan lemparan dadu kedua, untuk menjawab hasilnya mereka akan melangkah pada angka yang sesuai pada *banner* Ular Tangga yang telah disediakan oleh guru.

3. Kegiatan Penutup: a) Anak didik ditanya kembali tentang apa saja yang dipelajari hari ini, b) Guru menginformasikan kegiatan besok, c) Anak didik berdoa dan bernyanyi, serta memberi salam kepada guru sebelum kemudian pulang ke rumah masing-masing.<sup>71</sup>

#### 4. Foto Dokumentasi



Gambar 4.1. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Ular Tangga

<sup>71</sup> Observasi, Jember, 04 Maret 2020

## 2. Langkah-Langkah Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Puzzle Angka

Terdapat beberapa indikator terkait langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE Puzzle Angka di kelompok B Raudatul Athfal Al barokah Bangsalsari Jember, yaitu sebagai berikut.

- a. Mengurutkan angka (1-10) dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya.
- b. Mengelompokkan ganjil dan genap pada angka (1-10) .
- c. Menjawab pertanyaan dari guru (penambahan dan pengurangan) dengan menggunakan APE Puzzle Angka yang telah disediakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode dokumentasi (video dan foto) diperoleh langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

1. Kegiatan Pembuka
  - a) Anak diarahkan untuk berdoa dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran,
  - b) Anak-Anak dan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan pengetahuan matematis-logis untuk mendukung kemampuan kognitif seperti menjawab soal cerita dari guru.
2. Kegiatan inti:
  - a) Guru membagi anak didik menjadi tiga kelompok sesuai dengan indikator pembelajaran tentang APE Puzzle Angka yang telah dipesiapkan sebelumnya,
  - b) Anak didik kelompok I diminta untuk mengurutkan angka(1-10) dari yang terkecil dan terbesar, caranya anak kelompok I diminta untuk

menyusun potongan puzzle yang berisi angka, c) Anak didik kelompok II diminta untuk mengelompokkan ganjil-genap pada angka (1-10) dengan cara membagi sub kelompok ganjil-genap dan anak yang kelompok ganjil akan menyusun potongan puzzle berangka ganjil, sedangkan anak sub kelompok genap akan menyusun potongan puzzle berangka genap. Sedangkan d) Anak didik kelompok III di intruksikan untuk menjawab pertanyaan (Penambahan dan Pengurangan) dengan cara guru memberikan soal dan jawaban angkanya akan di susun ke dalam Puzzle Angka tersebut.

3. Kegiatan Penutup: a) Anak didik ditanya kembali tentang apa saja yang dipelajari hari ini, b) Guru menginformasikan kegiatan besok, c) Anak didik berdoa dan bernyanyi, serta memberi salam kepada guru sebelum kemudian pulang ke rumah masing-masing.<sup>72</sup>

#### 4. Foto Dokumentasi



Gambar 4.2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Puzzle Angka

<sup>72</sup> Observasi, Jember, 05 Maret 2020

### 3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Topi Angka

Ada beberapa indikator terkait langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan APE Topi Angka di kelompok B Raudatul Athfal Al barokah Bangsalsari Jember, yaitu sebagai berikut.

- a. Mengurutkan angka (1-10) dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya.
- b. Mengelompokkan ganjil dan genap pada angka (1-10) .
- c. Menjawab pertanyaan dari guru (penambahan dan pengurangan) dengan menggunakan APE Topi Angka yang telah disediakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode dokumentasi (video dan foto) diperoleh langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut.

1. Kegiatan Pembuka : a) Anak diarahkan untuk berdoa dan bernyanyi sebelum melaksanakan pembelajaran, b) Anak-Anak dan guru melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan pengetahuan matematis-logis untuk mendukung kemampuan kognitif seperti menjawab soal cerita dari guru.
2. Kegiatan inti: a) Guru membagi anak didik menjadi tiga kelompok sesuai dengan indikator pembelajaran tentang APE Topi Angka yang telah dipersiapkan sebelumnya, b) Anak didik kelompok I diminta untuk mengurutkan angka (1-10) dari yang terkecil dan terbesar, caranya anak kelompok I diminta untuk menggunakan

topi dan berbaris berurutan sesuai angka 1-10, c) Anak didik kelompok II diminta untuk mengelompokkan ganjil-genap pada angka (1-10) dengan cara membagi sub kelompok yang bertopi Angka ganjil-genap dan anak yang kelompok bertopi ganjil akan berdiri, sedangkan anak sub kelompok bertopi genap akan duduk. Sedangkan d) Anak didik kelompok III di intruksikan untuk menjawab pertanyaan (Penambahan dan Pengurangan) dengan cara membentuk lingkaran dan bernyanyi “Topi Saya Bundar”, ketika lagu selesai anak didik diminta segera duduk dan yang duduk terakhir akan menjawab soal dari guru tentang penambahan dan pengurangan dengan mencari dan memakai topi yang sesuai dengan jawaban.

3. Kegiatan Penutup: a) Anak didik ditanya kembali tentang apa saja yang dipelajari hari ini, b) Guru menginformasikan kegiatan besok, c) Anak didik berdoa dan bernyanyi, serta memberi salam kepada guru sebelum kemudian pulang ke rumah masing-masing.<sup>73</sup>

4. Foto Dokumentasi



Gambar 4.3. Pelaksanaan Pembelajaran dengan permainan Topi Angka

<sup>73</sup> Observasi, Jember, 06 Maret 2020

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa penelitian terhadap penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka sudah optimal, hal tersebut terlihat dari perencanaan dan pelaksanaan Permainan edukatif yang dirancang guru sesuai dengan teori yang terdapat pada penelitian ini dan juga hasil wawancara guru mengatakan ada peningkatan kemampuan peserta didik dalam menguasai kognitif setelah menggunakan ketiga Alat Permainan Edukatif tersebut.

### C. Pembahasan Temuan

**Tabel 4.3 Hasil Temuan**

No	Fokus Penelitian	Temuan
1	2	3
1.	Bagaimana pelaksanaan permainan Ular Tangga dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menetapkan tema dan tujuan untuk pembelajaran, dengan mengaplikasikannya kedalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).</li> <li>2. Guru membuat soal-soal berkaitan dengan kognitif.</li> <li>3. Guru menyiapkan Alat Permainan Edukatif yang akan dipergunakan untuk pembelajaran kognitif yaitu, Ular Tangga sebagai penunjang materi pembelajaran dalam mendukung kemampuan kognitif anak.</li> <li>4. Guru mengatur tempat duduk berdasarkan kelompok anak.</li> </ol>
2.	Bagaimana pelaksanaan permainan Puzzle Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menetapkan tema dan tujuan untuk pembelajaran, dengan mengaplikasikannya kedalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).</li> <li>2. Guru membuat soal-soal berkaitan dengan kognitif.</li> <li>3. Guru menyiapkan Alat Permainan</li> </ol>

		<p>Edukatif yang akan dipergunakan untuk pembelaran kognitif yaitu, puzze angka sebagai penunjang materi pembelajaran dalam mendukung kemampuan kognitif anak.</p> <p>4. Guru mengatur tempat duduk berdasarkan kelompok anak.</p>
3.	<p>Bagaimana pelaksanaan permainan Topi Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?</p>	<p>1. Guru menetapkan tema dan tujuan untuk pembelajaran, dengan mengaplikasikannya kedalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).</p> <p>2. Guru membuat soal-soal berkaitan dengan kognitif.</p> <p>3. Guru menyiapkan Alat Permaianan Edukatif yang akan dipergunakan untuk pembelaran kognitif yaitu, Topi Angka sebagai penunjang materi pembelajaran dalam mendukung kemampuan kognitif anak.</p> <p>4. Guru mengatur tempat duduk berdasarkan kelompok anak.</p>

Pada bagian ini akan dibahas tentang beberapa temuan yang peneliti peroleh selama penelitian tentang Alat Permaianan Edukatif dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini kelompok B di RA AI Barokah Bangsalsari Jember . Adapun pembahasan temuan tersebut telah dirangkum sebagai berikut:

**1. Bagaimana pelaksanaan permainan Ular Tangga dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?**

Latar belakang penggunaan Alat Permaianan Edukatif Ular Tangga di Raudatul Athfal Al-Barokah Bangsalsari Jember, karena setiap anak memiliki karakter yang berbeda. kemampuan kognitif yang dimiliki anak



usia dini juga berbeda, tidak semua anak didik mampu menghubungkan kegiatan sehari-hari dengan pembelajaran dan soal-soal yang diberikan di sekolah. Selain itu, tidak semua anak didik mampu menguasai matematis-logis yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini.

Pelaksanaan permainan Ular Tangga dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal Al-Barokah Bangsalsari Jember, melalui langkah-langkah yang telah ditetapkan oleh guru. Kemampuan guru dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif turut mempengaruhi keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran melalui Ular Tangga. Sebelum pembelajaran hendaknya guru membuat rancangan pembelajaran. Dalam rancangan pembelajaran kemampuan kognitif melalui Alat Permainan Edukatif, guru juga harus menentukan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran yaitu mendukung kemampuan kognitif .

Selain guru menyiapkan rancangan program pelaksanaan harian (RPPH), guru juga memperhatikan langkah-langkah pelaksanaan, yaitu sebagai berikut:

- a Mengurutkan angka (1-10) dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya.
- b Mengelompokkan ganjil dan genap pada angka (1-10) .
- c Menjawab pertanyaan dari guru (penambahan dan pengurangan) dengan menggunakan APE Ular Tangga yang telah disediakan.

Pada pembelajaran anak usia dini, guru sangat berperan aktif akan terciptanya tujuan pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran

ditentukan oleh kemampuan guru dalam mendisain kelas dan memahami konsep pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama pembelajaran kemampuan kognitif melalui matematis-logis menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga yaitu guru membuat rancangan kegiatan menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga, dan tahap terakhir guru melakukan evaluasi dimana tujuannya adalah agar guru mendapat umpan balik tentang keberhasilan menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan bercerita yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>74</sup> Menurut Thaiss dalam Dhieni et. al mengemukakan “ anak dapat memahami dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya, menuliskannya, dan memanipulasinya.<sup>75</sup>

## **2. Bagaimana pelaksanaan permainan Puzzle Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?**

Penggunaan Alat Permainan Edukatif Puzzle Angka di Raudatul Athfal Al-Barokah Bangsalsari Jember, karena setiap anak memiliki karakter yang berbeda. kemampuan kognitif yang dimiliki anak usia dini juga berbeda, tidak semua anak didik mampu menghubungkan kegiatan

<sup>74</sup>Masitoh, et. al, *Modul Strategi Pembelajaran TK* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 9.19.

<sup>75</sup>Dhieni, et. al, *Metode Pengembangan Bahasa*,... 1.14.

sehari-hari dengan pembelajaran dan soal-soal yang diberikan di sekolah. Selain itu, tidak semua anak didik mampu menguasai matematis-logis yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini.

Pelaksanaan permainan Puzzle Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal Al-Barokah Bangsalsari Jember, melalui langkah-langkah yang telah ditetapkan oleh guru. Kemampuan guru dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif turut mempengaruhi keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran melalui Puzzle Angka. Sebelum pembelajaran hendaknya guru membuat rancangan pembelajaran. Dalam rancangan pembelajaran kemampuan kognitif melalui Alat Permainan Edukatif, guru juga harus menentukan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran yaitu mendukung kemampuan kognitif .

Selain guru menyiapkan rancangan program pelaksanaan harian (RPPH), guru juga memperhatikan langkah-langkah pelaksanaan, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengurutkan angka (1-10) dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya.
- b. Mengelompokkan ganjil dan genap pada angka (1-10) .
- c. Menjawab pertanyaan dari guru (penambahan dan pengurangan) dengan menggunakan APE Puzzle Angka yang telah disediakan.

Pada pembelajaran anak usia dini, guru sangat berperan aktif akan terciptanya tujuan pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran

ditentukan oleh kemampuan guru dalam mendisain kelas dan memahami konsep pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama pembelajaran kemampuan kognitif melalui matematis-logis menggunakan Alat Permainan Edukatif Puzzle Angka yaitu guru membuat rancangan kegiatan menggunakan Alat Permainan Edukatif Puzzle Angka, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Puzzle Angka, dan tahap terakhir guru melakukan evaluasi dimana tujuannya adalah agar guru mendapat umpan balik tentang keberhasilan menggunakan Alat Permainan Edukatif Puzzle Angka. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan bercerita yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>76</sup>

### **3. Bagaimana pelaksanaan permainan Topi Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal AL-Barokah Bangsalsari Jember?**

Penggunaan Alat Permainan Edukatif Topi Angka di Raudatul Athfal Al-Barokah Bangsalsari Jember, karena setiap anak memiliki karakter yang berbeda. kemampuan kognitif yang dimiliki anak usia dini juga berbeda, tidak semua anak didik mampu menghubungkan kegiatan sehari-hari dengan pembelajaran dan soal-soal yang diberikan di sekolah. Selain itu, tidak semua anak didik mampu menguasai matematis-logis yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia dini.

---

<sup>76</sup>Masitoh, et. al, *Modul Strategi Pembelajaran TK* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 9.19.

Pelaksanaan permainan Topi Angka dalam mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal Al-Barokah Bangsalsari Jember, melalui langkah-langkah yang telah ditetapkan oleh guru. Kemampuan guru dalam menggunakan Alat Permaianan Edukatif turut mempengaruhi keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran melalui Topi Angka. Sebelum pembelajaran hendaknya guru membuat rancangan pembelajaran. Dalam rancangan pembelajaran kemampuan kognitif melalui Alat Permaianan Edukatif, guru juga harus menentukan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran yaitu mendukung kemampuan kognitif.

Selain guru menyiapkan rancangan program pelaksanaan harian (RPPH), guru juga memperhatikan langkah-langkah pelaksanaan, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengurutkan angka (1-10) dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya.
- b. Mengelompokkan ganjil dan genap pada angka (1-10).
- c. Menjawab pertanyaan dari guru (penambahan dan pengurangan) dengan menggunakan APE Topi Angka yang telah disediakan.

Pada pembelajaran anak usia dini, guru sangat berperan aktif akan terciptanya tujuan pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam mendisain kelas dan memahami konsep pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama pembelajaran kemampuan kognitif melalui matematis-logis menggunakan Alat Permaianan Edukatif Topi Angka yaitu guru membuat rancangan kegiatan

menggunakan Alat Permainan Edukatif Topi Angka, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Topi Angka, dan tahap terakhir guru melakukan evaluasi dimana tujuannya adalah agar guru mendapat umpan balik tentang keberhasilan menggunakan Alat Permainan Edukatif Topi Angka. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan bercerita yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>77</sup>



IAIN JEMBER

---

<sup>77</sup>Masitoh, et. al, *Modul Strategi Pembelajaran TK* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2014), 9.19.

## BAB V

### PENUTUP ATAU SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dapat mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Puzzle Angka dapat mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember.
3. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif Topi Angka dapat mendukung kemampuan kognitif anak usia dini di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember adalah dilakukan dengan: a) guru membagi anak didik menjadi tiga kelompok sesuai dengan indikator pembelajaran tentang APE Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka yang telah dipersiapkan sebelumnya, b) anak didik kelompok I diminta untuk mengurutkan angka(1-10) dari yang terkecil dan terbesar, anak didik kelompok II diminta untuk mengelompokkan ganjil-genap pada angka (1-10) anak yang kelompok ganjil akan menyusun angka ganjil, sedangkan anak sub kelompok genap akan menyusun angka genap. Sedangkan anak didik kelompok III di intruksikan untuk menjawab pertanyaan (Penambahan dan Pengurangan) dengan cara guru memberikan soal dan jawaban angkanya akan di susun menggunakan Ular Tangga, Puzzle Angka, dan Topi Angka tersebut.

## B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian , dapat diajukan saran-saran bagi pihak terkait.

1. Bagi guru, bisa menerapkan ketiga Alat Permainan edukatif (Ular Tangga, Puzzle Angka, Topi Angka) dalam mendukung pembelajaran kognitif.
2. Bagi peneliti lain , diharapkan melakukan kajian lebih mendalam terkait keefektifan penerapan ketiga Alat Permainan edukatif (Ular Tangga, Puzzle Angka, Topi Angka) pada instansi lain.

IAIN JEMBER



## DAFTAR PUSTAKA

- Alami, Ramona Siska Putri. 2018. *Permainan Edukatif Balok dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu*. Bengkulu: Skripsi IAIN Bengkulu.
- Arifah, Liya Nurul. 2017. *Peningkatan Ape Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok A Melaluiperaga Rumah Warnadi Paud Cerdas Ceria Jetis Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*. Salatiga: Skripsi IAIN Salatiga.
- Cereswell , John W. 2010. *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan mixed*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Fadlillah. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grop
- Hidayatullah, dkk. 2013. *Al-Qur'an Alwasim*. Bekasi: CBS
- Ismail, Andang. 2009 *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Masitoh, dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran TK*. Banten: Universitas Terbuka.
- Mattew B. Miles, A Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru, terj.* Tjejep Rohendi Rohidi, 17-19.
- Miles, Mattew B, A Michael Huberman and Johnny Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. America: Sage
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif* .Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muharliah, Serli. 2014. *Identifikasi Penggunaan Alat Permaianan Edukatif dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Se-Kecamatan Selaparang Tahun Pelajaran 2013/201*. Mataram: Skripsi Universitas Mataram.
- Musfiqon.2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Penyusun, Tim. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember.: IAIN Jember Press.
- Portaldik.id. Diakses pada tanggal 5 Oktober 2020 pukul 10.07.
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permaianan Edukatif untuk AUD*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Roudhotul Jannah, Rina, dkk. 2018. *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Siti Aisyah, dkk. 2016. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini 30 Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Zaman, Badru, dkk. 2012. *Media dan Sumber Belajar TK*. Banten: Universitas Terbuka.



IAIN JEMBER

## PENGAJUAN / PERSETUJUAN MATRIKS PENELITIAN

Nama Mahasiswa : LILIK SRIWAHYUNI

NIM : T20165045

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

Judul	Komponen	Unsur-Unsur	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian	Tujuan Penelitian
Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember	1. Alat Permainan Edukatif  2. Mendukung Kemampuan Kognitif	a. Ular Tangga b. Puzzle “Kebersamaan” c. Topi Angka  a. Kepekaan terhadap angka b. Menghitung angka di luar kepala dengan mudah dan tepat. c. Menyukai permainan menggunakan logika	<b>Primer:</b> Kepala RA Al-Barokah, Guru RA Al-Barokah, dan Anak Dididk Kelompok B RA Al-Barokah  <b>Sekunder:</b> Buku, Jurnal, Arsip dan dokumen	1. Pendekatan dan jenis penelitian: Pendekatan kualitatif 2. Lokasi Penelitian di Raudhatul Athfal Al-Barokah Bangsalsari 3. Subjek Penelitian menggunakan <i>purposive</i> 4. Teknik pengumpulan data melalui: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5. Teknik analisis data: a. Pengumpulan Data b. Kondensasi Data c. Penyajian Data d. Penarikan Kesimpulan	1. Bagaimana pelaksanaan penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember?  2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan Alat Permainan Edukatif Puzzle “Kebersamaan” dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di	1. Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember.  2. Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan Alat Permainan Edukatif Puzzle “Kebersamaan” dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al

			<p>6. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik</p> <p>7. Tahapan Penelitian</p> <p>a. Tahap Pra Penelitian Lapangan</p> <p>b. Tahap Pelaksanaan Penelitian</p> <p>c. Tahap Pasca Penelitian</p>	<p>Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember?</p> <p>3. Bagaimana pelaksanaan penggunaan Alat Permainan Edukatif Topi Angka dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember?</p>	<p>Barokah Bangsalsari Jember.</p> <p>3. Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan Alat Permainan Edukatif Topi Angka dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember.</p>
--	--	--	---	---	---

IAIN JEMBER

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lilik Sri Wahyuni

NIM : T20165045

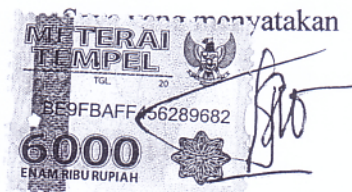
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam AnakUsiaDini (PIAUD)

Fakultas : TarbiyahdanIlmuKeguruan

Institut : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 31 Agustus 2020



Lilik Sri Wahyuni  
NIM. T20165045

## PEDOMAN PENELITIAN

### A. Pedoman Observasi

1. Letak Geografis RA Al-Barokah Bangsalsari
2. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember
3. Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember

### B. Pedoman Wawancara

1. Wawancara Kepala RA Al-Barokah
  - a. Sejarah berdirinya RA-Al Barokah
  - b. Profil RA-Al Barokah
  - c. Pendapat mengenai pembelajaran
  - d. Pendapat mengenai kognitif
  - e. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember
2. Wawancara Guru Kelompok A RA-Al Barokah
  - a. Pendapat mengenai pembelajaran
  - b. Pendapat mengenai kognitif
  - c. Permasalahan yang ada di sekolah
3. Wawancara Guru Kelompok B RA-Al Barokah
  - a. Pendapat mengenai pembelajaran
  - b. Pendapat mengenai kognitif
  - c. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember

- d. Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember

### **C. Pedoman Dokumentasi**

1. Profil RA Al-Barokah
2. Visi-Misi RA Al-Barokah
3. Struktur Organisasi RA Al-Barokah
4. Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Al-Barokah
5. Data Siswa RA AL-Barokah
6. RPP
7. Foto-Foto pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif

**IAIN JEMBER**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**RAUDATUL ATHFAL AL-BAROKAH BANGSALSARI JEMBER**  
**TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Semester/Minggu : 1/8  
Tema/Sub Tema : Hewan/Ular  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Hari/Tanggal : Rabu/04 Maret 2020  
Waktu : 07.30 - 10.00 wib  
KD : 1.2,3.3-4.3,3.6-4.6,3.11-4.11,2.12,2.4

**A. Konsep Yang Disampaikan:**

1. Mengenal konsep warna, bentuk, ukuran
2. Memiliki sikap tanggung jawab
3. Mengenal macam-macam Hewan
4. Mengenal hewan ular

**B. Densitas:** 1. Ular tangga dengan angka-angka

**C. Alat Dan Bahan :** Karpet, kardus, lem, kertas folio, spidol, silet, isolasi, dan gunting

**D. Pelaksanaa :**

**1. Pijakan Lingkungan**

- Upacara
- Salam, berbaris, bernyanyi kura kura
- Bermain dan bertanya tentang keadaan hari ini

**2. Pijakan Sebelum Main / Pembukaan**

- Membuat lingkaran kecil dan berdoa bersama
- Melakukan presensi kehadiran peserta didik
- Tanya jawab tentang hewan
- Berdiskusi tentang ular

**3. Pijakan Saat Main / Kegiatan Inti**

- Anak bisa bermain ular tangga dengan angka-angka secara berkelompok

**4. Pijakan Setelah Bermain / Penutup**

- Cuci tangan
- Doa hendak makan
- istirahat ( bermain )
- doa selesai makan



## 5. Tujuan Bermain

- Supaya anak bisa mengenal hewan kura kura dan berhitung dengan bermain ular tangga dengan angka-angka

## 6. Penutup

- Melakukan *Recalling* pembelajaran sebelumnya
- Memberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran esok hari
- Berdoa, memberi salam, dan pulang dengan tertib



Guru



(Titin Isnawati)

## E. Rencana dan Instrumen Penilaian

- a. Sikap (Cheklist dan catatan anekdot)
- b. Pengetahuan dan keterampilan (Penilaian hasil karya)
- c. Anekdot

IAIN JEMBER

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**RAUDATUL ATHFAL AL-BAROKAH BANGSALSARI JEMBER**  
**TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Semester/Minggu : 1/8  
Tema/Sub Tema : Binatang /Binatang Air/kura-kura  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Hari/Tanggal : Kamis/ 05 Maret 2020  
Waktu : 07.30 - 10.00 wib  
KD : 1.2,3.3-4.3,3.6-4.6,3.11-4.11,2.12,2.4

**A. Konsep Yang Disampaikan:**

1. Mengetahui konsep warna, bentuk, ukuran
2. Memiliki sikap tanggung jawab
3. Mengetahui macam macam binatang air
4. Mengetahui hewan kura kura

**B. Densitas:** 1. Puzzle angka bergambar kura-kura

**C. Alat Dan Bahan :** kardus, kertas lipat, lem, gambar kura kura

**D. Pelaksanaa :**

**1. Pijakan Lingkungan**

- Upacara
- Salam, berbaris, bernyanyi kura kura
- Bermain dan bertanya tentang keadaan hari ini

**2. Pijakan Sebelum Main / Pembukaan**

- Membuat lingkaran kecil dan berdoa bersama
- Melakukan presensi kehadiran peserta didik
- Tanya jawab tentang hewan yang hidup di air
- Berdiskusi tentang kura kura

**3. Pijakan Saat Main / Kegiatan Inti**

- Anak bisa bermain puzzle angka secara berkelompok

**4. Pijakan Setelah Bermain / Penutup**

- Cuci tangan
- Doa hendak makan
- istirahat ( bermain )
- doa selesai makan



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**RAUDATUL ATHFAL AL-BAROKAH BANGSALSARI JEMBER**  
**TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Semester/Minggu : 1/8  
Tema/Sub Tema : Binatang /Binatang besar/gajah  
Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun  
Hari/Tanggal : Jumat/06 Maret 2020  
Waktu : 07.30 - 10.00 wib  
KD : 1.2,3.3-4.3,3.6-4.6,3.11-4.11,2.12,2.4

**A. Konsep Yang Disampaikan:**

1. Mengetahui konsep warna, bentuk, ukuran
2. Memiliki sikap tanggung jawab
3. Mengetahui macam macam binatang besar
4. Mengetahui hewan gajah

**B. Densitas:** 1. Topi angka bergambar kura-kura

**C. Alat Dan Bahan :** kardus, kertas lipat, lem, gambar binatang besar gajah

**D. Pelaksanaa :**

**1. Pijakan Lingkungan**

- Upacara
- Salam, berbaris, bernyanyi kura kura
- Bermain dan bertanya tentang keadaan hari ini

**2. Pijakan Sebelum Main / Pembukaan**

- Membuat lingkaran kecil dan berdoa bersama
- Melakukan presensi kehadiran peserta didik
- Tanya jawab tentang binatang besar
- Berdiskusi tentang kura kura

**3. Pijakan Saat Main / Kegiatan Inti**

- Anak bisa bermain topi angka secara berkelompok

**4. Pijakan Setelah Bermain / Penutup**

- Cuci tangan
- Doa hendak makan
- istirahat ( bermain )
- doa selesai makan

### 5. Tujuan Bermain

- Supaya anak bisa mengenal hewan kura kura dan berhitung dengan bermain puzzle angka bergambar gajah

### 6. Penutup

- Melakukan *Recalling* pembelajaran sebelumnya
- Memberikan informasi terkait kegiatan pembelajaran esok hari
- Berdoa, memberi salam, dan pulang dengan tertib



Guru



(Titin Isnawati)

### E. Rencana dan Instrumen Penilaian

- a. Sikap (Cheklist dan catatan anekdot)
- b. Pengetahuan dan keterampilan (Penilaian hasil karya)
- c. Anekdote

IAIN JEMBER

**Gambar 1. Pelaksanaan Pembelajaran dengan ular tangga kelompok 1-2**



**Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Ular Tangga kelompok 3**





**Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Puzzle Angka**



**Gambar 4. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Topi Angka kelompok 1-2**



**Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Topi Angka kelompok 3**







**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136  
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B.0214/In.20/3.a/PP.00.9/03/2020  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

03 Maret 2020

Yth. Kepala RA Al Barokah  
Krajan B Bangsalsari Jember

*Assalamualaikum Wr Wb.*

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

Nama : Lilik Sri Wahyuni  
NIM : T20165045  
Semester : VIII (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Untuk mengadakan Penelitian/Riset Mengenai Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember selama 30 Hari di Lingkungan Lembaga Wewenang Ibu.

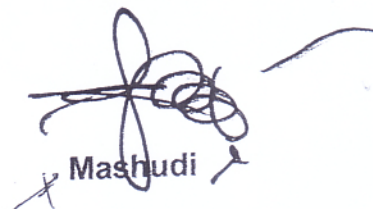
Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala RA Al Barokah
2. Guru RA Al Barokah
3. Peserta Didik RA Al Barokah
4. Walimurid RA Al Barokah

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

  
Mashudi



YAYASAN AL-BAROKAH JEMBER  
**RAUDATUL ATHFAL AL -BAROKAH**  
Kantor: Jl. Brantas No. 01 Telp. 082336196922 Bangsalsari-Jember

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 20/Tsaba/1/2020

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : NIDZOMATIL HIKMAH, S.Pd.I  
Jabatan : Kepala  
Unit Kerja : RA Al-Barokah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : LILIK SRI WAHYUNI  
Nim : T20165045  
Semester : VIII  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : PIAUD  
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut di izinkan untuk melaksanakan penelitian/riset selama 20 hari. dengan tema penelitian mengenai “Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember.”

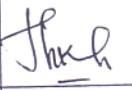
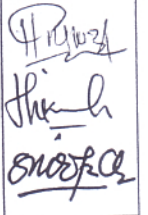
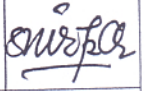
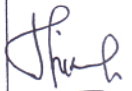



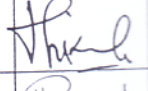
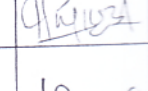
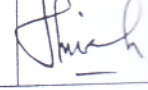
Demikian surat ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Bangsalsari, 03 Maret 2020  
Kepala RA Al-Barokah





**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**

NO	Hari, tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1	Senin, 02 Desember 2019	Pra Observasi	Nidzomatil Hikmah, S.Pd.I	
2	Selasa, 03 Desember 2019	1. Wawancara guru kelompok B 2. Wawancara kepala sekolah 3. Observasi kegiatan di RA Al Barokah	1. Titin 2. Nidzomatil Hikmah, S.Pd.I 3. Nunik	
3	Selasa, 03 Desember 2019	Wawancara guru kelompok A	Nunik	
4	Selasa, 03 Maret 2020	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala RA Al Brokah (Ibu Nidzomatil Hikmah, S.Pd.I)	Nidzomatil Hikmah, S.Pd.I	
5	Rabu, 04 Maret 2020	Observasi dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan edukatif ular tangga	Titin	
6	Kamis, 05 Maret 2020	Observasi dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan edukatif puzzle angka	Titin	
7	Jumat, 06 Maret 2020	Observasi dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan edukatif topi angka	Titin	
8	Jumat, 06 Maret 2020	Dokumentasi profil lembaga	Nidzomatil Hikmah, S.Pd.I	
9	Sabtu, 07 Maret 2020	Wawancara penelittian dengan guru kelompok B	Titin	
10	Senin, 27 Juli 2020	Meminta surat selesai penelitian dan pamit kepada kepala sekolah serta jajaran guru RA Al-Barokah	Nidzomatil Hikmah, S.Pd.I	

Jember, 27 Juli 2020

Kepala RA Al-Barokah



Nidzomatil Hikmah, S.Pd.I

### **Biodata Penulis**



**Lilik Sri Wahyuni** lahir di desa Bangsalsari pada tanggal 05 April 1974. Penulis lahir dari pasangan Seningrum dan Samora. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama islam. Saat ini penulis beralamat di Jl. Musi No. 12 Kecamatan Bangsalsari, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 2 Bangsalsari dan lulus pada tahun 1987. Kemudian penulis melanjutkan di MTSN 3 Jember dan lulus pada tahun 1990. Pada tahun 1993, penulis lulus dari MAN 1 Jember dan melanjutkan ke S1 jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Institut Agama Islam Negeri Jember. Pada semester akhir tahun 2020 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul *Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Mendukung Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Raudatul Athfal Al Barokah Bangsalsari Jember.*

