

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF DAN PSIKOMOTORIK ANAK USIA DINI  
MELALUI PERMAINAN MEMANCING IKAN  
DI KELOMPOK BERMAIN AL FATAH  
KASIAN, SERUT, PANTI, JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**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:  
**Siti Kalimah**  
NIM. T201511095

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
AGUSTUS 2019**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF DAN PSIKOMOTORIK ANAK USIA DINI  
MELALUI PERMAINAN MEMANCING IKAN  
DI KELOMPOK BERMAIN AL FATAH  
KASIAN, SERUT, PANTI, JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**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:

**Siti Kalimah**  
NIM. T201511095

Disetujui Pembimbing:

  
**Khoirul Haizin, M. Ag**  
NIP. 19710612 200604 1 001

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF DAN PSIKOMOTORIK ANAK USIA DINI  
MELALUI PERMAINAN MEMANCING IKAN  
DI KELOMPOK BERMAIN AL FATAH  
KASIAN, SERUT, PANTI, JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

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

Hari : Jum'at

Tanggal : 13 September 2019

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Nuruddin, M.Pd.I

  
Nur Ittihadatul Ummah, S.Sos.I, M.Pd.I


NIP. 19790304 200710 1 002

NUP. 20160364

Anggota

1. Dr. Hj. Siti Rodliyah, M.Pd

2. Khoirul Faizin, M.Ag

  
( )  
( )

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
Dr. H. Mukniah, M.Pd.I

NIP. 19640511 199903 2 001

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (QS. An-Nahl:78).\*

---

\* DEPAG RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Semarang: PT. Tanjung Mas Inti, 2018), 149.

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah* rabbi 'alamin, segenap rasa syukur atas nikmat dan karunia Allah yang telah memberi jalan dan memudahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda yang selalu mendoakan saya, berjuang untuk saya dan selalu memberikan dukungan. Terima kasih juga atas kasih sayangmu dan semua yang telah engkau berikan kepada anakmu ini.
2. Suami tercinta dan anakku yang selalu menjadi penyemangatku untuk menuntut ilmu.
3. Buat sahabat dan teman-teman saya khususnya kelas PIAUD terimakasih buat kebersamaan ini, semoga kita sukses selalu.amin
4. Almamater yang selalu aku banggakan

Terima kasih atas semua do'a dan kasih sayang yang tak pernah putus, semoga ilmu yang saya dapat selama ini dapat bermanfaat dan barokah, *Amiin*.

IAIN JEMBER

## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrohmaanirrohiim.*

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT. karena atas segala anugerah serta hidayah dan izin-Nya kita bisa diberi kesehatan dan kesempatan untuk dapat melaksanakan rutinitas sehari-hari dengan sempurna tanpa ada kekurangan, hingga terselesaikannya tugas akhir skripsi. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi besar junjungan kita Nabi Muhammad SAW. yang telah membimbing kita dari alam kehampaan menuju tatanan realitas islami yang penuh dengan keridhoan Allah SWT, yakni Islam dan pendidikan.

Dengan upaya dan semangat yang besar, penulis berupaya menyajikan yang terbaik, sehingga terwujud penyusunan skripsi ini dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Anak Usia Dini melalui Permainan Memancing Ikan di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”. Adapun penyusunan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana S-1 di Institut Agama Islam Negeri Jember (IAIN) Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAI).

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung ataupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku rektor IAIN Jember.
2. Ibu Dr. Hj. Mukniah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. H. Mashudi, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Rektor I IAIN Jember yang telah memberikan fasilitas kepada penulis selama menempuh pendidikan.

4. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I selaku Ketua PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kemudahan selama studi
5. Bapak Khoirul Faizin, M. Ag selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dengan sabar memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya yang telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga dapat mengetahui apa yang tidak diketahui.
7. Segenap penguji yang telah berkenan menguji skripsi ini.
8. Kepala Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember dan jajarannya yang telah berkenan memberikan informasi yang dibutuhkan sehingga membantu proses penyelesaian penelitian.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan tugas akhir ini. Penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya kepada penulis sendiri.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT.

*Wassalamu'alaikumWr. Wb.*

Jember, Juli 2019

Siti Kalimah  
NIM: T201511095

## ABSTRAK

Siti Kalimah, 2019. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Anak Usia Dini melalui Permainan Memancing Ikan di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*

Anak usia dini adalah anak yang berada di antara usia 0-6 tahun yang merupakan masa keemasan seorang anak. Pada masa ini segala potensi harus dikembangkan secara menyeluruh dari segi kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik. Untuk mengembangkan aspek kemampuan tersebut dibutuhkan pendidikan yang tepat untuk anak.

Fokus masalah dalam skripsi ini adalah: (1) Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019? dan (2) Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka dikelompok bermain Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019 dan (2) Mendeskripsikan upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka dikelompok bermain Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019.

Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif deskriptif, dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, dengan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa (1) Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019 guru melakukan perencanaan terlebih dahulu melalui RPPH yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran harian di mana dalam RPPH tercantum mengenai materi, media dan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran, termasuk salah satunya adalah pembelajaran melalui bermain memancing ikan, dan (2) upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019 dilakukan dengan cara guru menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Definisi Istilah.....	10
F. Sistematika Pembahasan .....	13
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b>	
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori .....	18
1. Kajian Kemampuan Kognitif .....	18
2. Ranah Psikomotorik .....	30
3. Permainan atau bermain .....	32
4. Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Anak Usia Dini melalui Permainan Memancing Ikan.....	38

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi Penelitian.....	41
C. Subjek Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Analisis Data.....	46
F. Keabsahan Data.....	48
G. Tahap-tahap Penelitian.....	49

### **BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

A. Gambaran Objek Penelitian .....	52
B. Penyajian Data dan Analisis.....	57
C. Pembahasan Temuan.....	64

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA .....	71
----------------------	----

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

**IAIN JEMBER**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada di antara usia 0-6 tahun yang merupakan masa keemasan seorang anak. Pada masa ini segala potensi harus dikembangkan secara menyeluruh dari segi kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik. Untuk mengembangkan aspek kemampuan tersebut dibutuhkan pendidikan yang tepat untuk anak.

Pada masa anak-anak merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan fisiologis, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual, yang sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran di TK yang selalu memberikan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Salah satu kemampuan anak yang harus ditingkatkan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu serta dapat memecahkan masalah untuk menciptakan karya yang dihargai, Dengan demikian, pembelajaran di PAUD harus menyajikan kemampuan kognitif dengan tepat mempertimbangkan tingkat kemampuan anak.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Nur Aini, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Tk Jember Permai 1 Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015-2016" *Ilmiah* (2016), 2-3.

Manusia diciptakan oleh Tuhan sebagai makhluk yang istimewa karena manusia memiliki akal dan pikiran. Kedua hal inilah yang membedakan manusia dari makhluk ciptaan Tuhan yang lainnya seperti hewan dan tumbuhan. Melalui akal dan pikiran dan pikiran yang ada didalam diri manusia adalah sudah seharusnya manusia dapat berlingkah laku sesuai dengan kodratnya sebagai “individu manusia” hal ini dapat dengan mudah kita wujudkan lewat pikiran, tutur kata dan bahkan melalui perbuatan atau tindakan kita. Hendaknyalah semuanya itu, menggambarkan siapa diri kita yang sesungguhnya sebagai ciptaan Tuhan yang istimewa. Maka manusia pun harus mengembangkan kemampuan yang sudah diberikan oleh Tuhan itu dengan cara mencari pendidikan.

Aunurrahmah mengatakan “Pemahaman potensi peserta didik merupakan kerangka pemahaman peserta didik secara keseluruhan. Keleliruan pandangan terhadap eksistensi mereka seringkali menimbulkan dampak yang serius bagi anak. Sebagai contoh anak yang tinggal kelas sering dianggap sebagai anak bodoh. Ini merupakan anggapan yang tidak tepat dan cenderung merugikan anak, sebab kenyataannya banyak anak-anak yang mampu mencapai keberhasilan yang baik, sementara sebelumnya mereka pernah mengalami tinggal kelas”.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu untuk merasangi berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan dengan optimal.

---

<sup>2</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), 75.

Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 butir 14 menyebutkan

Pendidikan Anak Usia Dini sebagai 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.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, kecerdasan spiritual (agama).<sup>4</sup>

Dalam hal ini pengetahuan yang akan dikembangkan pada anak terutama dalam hal kecerdasan kognitif anak sejak dini. Pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan benda-benda disekitar anak. Benda-benda disekitar sebagai alat permainan untuk membangun pengertian anak tentang; warna, bentuk dua dimensi (persegi, segi tiga, bulat, segi panjang), bentuk tiga dimensi (kubus, balok, limas, tanung), ukuran (panjang-pendek, besar-kecil, berat-ringan, sebentar-lama), bilangan (satuan, puluhan), tekstur (kasar-halus, keras-lunak), suara (cepat-lambat, keras-halus, tinggi-rendah), pengelompokan.

Kecerdasan yang perlu dikembangkan terhadap anak usia dini yaitu Kecerdasan Jamak, yang biasa disebut oleh teori *multiple intelligence*. kognitif kedalam tujuh jenis yaitu kecerdasan logika matematika, bahasa, music, spasial,

<sup>3</sup>Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bandung: Fokus Media, 2013), 4.

<sup>4</sup>Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 Tentang Kurikulum Raudhatul Athfal, 2.

kinestetik, interpersonal dan antarpersonal. Pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif. Tingkah laku kognitif itu merupakan hasil dari penerapan strategi berfikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, dan menyesuaikan terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.<sup>5</sup> Mengemukakan bahwa tahap perkembangan kognitif anak usia 3-5 tahun merupakan tahap praoperasional konkret.

Walaupun kemampuan anak berbeda-beda, akan tetapi pada saat anak-anak berumur empat tahun telah mempunyai *ozaqirah* (ingatannya). Tahun ke tujuh ia dapat menetapkan sesuatu menurut hukum-hukum sendiri. Anak pada umur ini jasmani dan rohaninya (akalnya) masih dalam taraf perkembangan.<sup>6</sup>

Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Hal ini dinyatakan dalam peniruan yang bertunda dan dalam imajinasi pura-pura ketika bermain. Sedangkan menurut Elizabeth B. Hurlock mengatakan bahwa usia 3-5 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan alat/benda permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup.

Berdasarkan teori-teori tersebut yang perlu dikembangkan pada anak usia dini atau anak prasekolah adalah; (1) memahami konsep makna berlawanan; kosong-penuh, ringan-berat, (2) menunjukkan pemahaman; atas-

---

<sup>5</sup>Sujiono, *Multiple Intelligence* (Jakarta: 2011). 2. 7

<sup>6</sup>Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam (IPI)* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005), 93.

bawah, depan-belakang, dasar-puncak, (3) sengaja menumpuk kotak, mengetahui bentuk geometri. (4) mengelompokkan benda yang memiliki persamaan; warna, bentuk atau ukuran, (5) menyentuh dan menghitung 4-7 benda (6) mengenal huruf kecil dan huruf besar (7) mengenal dan menghitung angka 1-20 (8) mengklasifikasikan angka, huruf, buah dan sayur.<sup>7</sup>

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan daya atau potensipakan aktualisasi atau perwujudan daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi, (pembuahann) namun terwujud atau tidaknya potensinamun terwujud atau tidaknya potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal). Kognitif adalah suatu proses berfikir, kemampuan individu kognitif adalah suatu proses berfikir, kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>8</sup>

Perkembangan kognitif harus kembangkan karena menurut Piaget dalam bukunya Sujiono bahwa anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berpikir proposional konkret pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan

---

<sup>7</sup>Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* ( Jakarta : 2009), 2.8

<sup>8</sup>Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan kognitif* (Tangerang: UT, 2011). 1. 3

orang lain yang berbeda di sekitarnya.<sup>9</sup> Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba, ataupun ia cium melalui pancaindra yang dimilikinya.

Pengembangan kognitif yang berhubungan dengan aritmatika yaitu kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau berhitung permulaan. Kemampuan yang berkembang mengenal atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan dengan nilai bilangan yang berbeda, memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda.<sup>10</sup>

Menghitung bagi sebagian orang merupakan pengetahuan yang sulit untuk dilakukan. Hal ini sebagaimana dikatakan Abdurrahman :

Banyak orang yang mengatakan matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Seperti halnya bahasa, membaca dan menulis, kesulitan belajar matematika harus diatasi sedini mungkin.<sup>11</sup>

Berdasarkan observasi peneliti mendapatkan data bahwa pada lembaga ini ada sebagian anak yang mulai berkembang tentang mengonsep bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan bilangan lima sampai dua puluh dengan urutan yang besar, dapat mengelompokkan sesuatu sesuai dengan warna, ukuran (besar-kecil), himpunan dengan nilai bilangan berbeda atau mulai

---

<sup>9</sup> *Ibid*, 2. 6

<sup>10</sup> *Ibid*, 2. 16.

<sup>11</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: PT.Renika Cipta, 2010), 251.



berkembangnya kognitif anak terutama pada Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember.<sup>12</sup>

Anak-anak yang mempunyai kecerdasan tersebut cenderung berpikir secara nomerik dan dalam konteks pola, urutan logis, sebab-akibat, dan kotegori. Pada masa kanak-kanak inilah, penjelajahan berbagai pola, kotegori, hubungan sebab akibat dimulai.<sup>13</sup> Kecerdasan tersebut dapat dikembangkan melalui permainan angka dengan tujuan merangsang kesenang anak terhadap angka dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah anak terhadap angka dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah dan simbolnya.

Permainan angka dapat dilakukan di TPA, KB, RA, dan TK. Walaupun sama, permainan ini akan menuai reaksi yang berbeda. Lucu bagi anak usia 2-4 tahun dan prestasi bagi anak TK. Permainan hitung merangsang anak senang menghitung dan memahami jumlah. Permainan hitung seyogyannya ada di tiap lembaga pendidikan anak usia dini

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya ialah meningkatkan kognitif anak dan anak akan mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya, sehingga anak akan berfikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainannya. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari bermain bagi perkembangan kognitif anak, di antaranya anak akan banyak menguasai berbagai konsep dasar, anak

---

<sup>12</sup> Observasi di RA Al Fattah kelompok B, Jember 15 Maret 2019 pukul 09.30 WIB

<sup>13</sup> Sujiono *Metode, Pengembangan Kognitif* (Tangerang: UT, 2011), 3. 25

dapat mengembangkan kreatifitasnya, memberikan pengalaman untuk bereksplorasi, memberikan kepuasan kepada anak untuk menciptakan sesuatu.<sup>14</sup>

Pada kenyataannya di di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember anak kurang mampu dalam peningkatan pengetahuannya dibidang berhitung karena pembelajaran yang digunakan masih berupa gambaran umum, penyajian media kurang menarik bagi anak, alat peraga yang kurang serta kurang inovatifnya guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dimana pembelajaran yang digunakan masih secara klasikal sehingga pembelajaran berhitung tidak menarik dan terkesan membosankan bagi anak. Hal ini mengakibatkan pembelajaran berhitung tidak tercapai secara optimal. Pada hal pembelajaran berhitung merupakan bagian terpenting dalam aktivitas kehidupan manusia. Apabila kegiatan berhitung disajikan melalui bermacam-macam permainan yang menarik tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Memancing Ikan Angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember”.

---

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2012), 129.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, fokus penelitiannya sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian tersebut di atas, tujuan ini adalah Untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka dikelompok bermain Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019
2. Mendeskripsikan upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka dikelompok bermain Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi semua pihak. Khususnya bagi pihak-pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang diangkat. Serta dapat memperkaya wawasan ilmu pengetahuan tentang kognitif (aritmatika) pada Anak Usia Dini . Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan pengalaman.

##### **2. Manfaat Praktis**

a. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kompetensi penelitian dan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait Kognitif Anak Usia Dini serta sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

##### **b. Bagi KB Al Fattah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, acuan dan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pemahaman terutama mengenai Kognitif Anak Usia Dini dilingkungan sekitar.

##### **c. Bagi Masyarakat**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wawasan atau informasi yang aktual tentang strategi dalam mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini.

d. Bagi Lembaga IAIN Jember

- 1) Menjadi salah satu acuan dalam menerapkan kebijakan untuk pengembangan PIAUD
- 2) Menambah pustaka hasil penelitian terkait Kognitif Anak Usia Dini

## E. Definisi Istilah

Definisi Istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman makna istilah sebagaimana yang dimaksud oleh peneliti. Adapun istilah-istilah penting dalam judul penelitian ini sebagai berikut :

### 1. Upaya meningkatkan

Menurut KBBI upaya dapat diartikan sebagai suatu usaha, iktiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar serta daya upaya dan lain sebagainya. Sedangkan meningkatkan dapat diartikan dengan menaikkan atau mempertinggi.<sup>15</sup>

Dan dilanjutkan dengan arti kemampuan menurut KBBI adalah kesanggupan, kekuatan dan kecakapan. Sedangkan kognitif atau kognisi adalah proses pengenalan dan penapsiran lingkungan oleh seseorang dan kegiatan memperoleh pengetahuan atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri<sup>16</sup>

<sup>15</sup> KBBI Online diakses pada tanggal 24 Maret 2019 jam 17:30 WIB

<sup>16</sup> *Ibid*

Sehingga dapat disimpulkan bahwa suatu ikhtiar atau usaha untuk meningkatkan kecakapan anak dalam berinteraksi dengan masyarakat atau lingkungan sekitar

## 2. Kognitif

Istilah kognitif (cognitive) berasal dari kata *cognition* yang artinya, pengertian atau mengerti. Pengertian dalam area kognisi adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia atau satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah kesengaja, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berfikir, dan keyakinan.<sup>17</sup>

## 3. Permainan atau bermain

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini. Apa pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini. Menurut piaget dalam bukunya M Fadlillah bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Tujuan bermain anak usia dini tidak

---

<sup>17</sup> Indrijati, *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Yogyakarta. Diva Press, 2013), 44.

bisa terlepas dari psikologi atau kepribadian anak. Sebab bermain merupakan cerminan dari kebutuhan dasar anak yang mesti dikembangkan.<sup>18</sup>

#### 4. Permainan memancing ikan angka

Salah satu permainan anak-anak yang terdapat kolam air yang di dalamnya terdapat ikan-ikan mainan yang dibuat dengan tambahan angka.

19

Berdasarkan definisi di atas maka yang dimaksud dalam penelitian ini tentang upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan memancing ikan adalah usaha untuk memecahkan, memahami suatu masalah yang ada dalam pembelajaran anak melalui serangkaian kegiatan anak untuk bersenang-senang dalam suatu permainan kolam yang terdapat ikan-ikan mainan yang dibuat dengan oleh guru.

#### F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.<sup>20</sup>

Keseluruhan penulisan skripsi ini terdiri atas beberapa bab, dan setiap bab terbagi menjadi beberapa sub-bab, hal ini merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh. Oleh karena itu kami akan diskripsikan secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan.

<sup>18</sup> Fadillah, *Bermain dan Permainan* (Jakarta: Prenada media Group, 2017), 6.

<sup>19</sup> Agus N Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Jogjakarta: Flashbooks, 2011), 73.

<sup>20</sup> Tim Penyusun Revisi STAIN Jember, 45.

Agar Penelitian ini tidak keluar dari jalur yang telah ditentukan dan agar lebih berarti susunannya, maka perlu memberikan gambaran sistematis pembahasan, antara lain:

Bab pertama adalah pendahuluan. Bab ini berusaha memberikan gambaran secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan sekaligus memberikan rambu-rambu untuk masuk pada bab-bab berikutnya. Bab ini dimulai dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua kajian kepustakaan, bab ini berisi penelitian terdahulu dan kerangka teoritik yang berusaha menyajikan landasan teori tentang kognitif melalui bermain pada anak usia dini

Bab ketiga berisi metode penelitian. Bab ini dibahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat penyajian data dan analisis bab ini berisi mengenai gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan. Bagian ini adalah pemaparan data yang diperoleh di lapangan dan juga menarik kesimpulan dalam rangka menjawab masalah yang telah dirumuskan.

Bab kelima penutup bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran. Kesimpulan ini berisi tentang berbagai temuan hasil analisa dari bab-bab sebelumnya, sedangkan saran-saran merupakan tindak lanjut dan bersifat konstruktif.



Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan beberapa lampiran-lampiran sebagai pendukung pemenuhan kelengkapan data skripsi.



## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasan, baik penelitian yang sudah dipublikasikan atau belum dipublikasikan. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisionalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.

1. Retnaningrum, 2016. *“Peningkatan Perkembangan Kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing” Jurnal Universitas Nahdlatul Ulama Ghonzali Cilacap, Jawa Tengah.*<sup>21</sup>

Dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Miftahul Huda pada tanggal 21-31 November 2016. Hasil pengujian antara pola asuh dengan perkembangan bahasa yang diperoleh dengan menggunakan teknik korelasi. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang akan dilakukan menggunakan perspektif yang berbeda dengan penelitian terdahulu pembahasannya lebih pada menanamkan pola asuh orang tuanya. Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang akan dilakukan dan penelitian terdahulu sama-sama mendeskripsikan analitik dengan pendekatan *cross sectional*.

---

<sup>21</sup> Retnoningrum, 2016 “Peningkata, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing” (Jurnal. Universitas Nahdlatul Ulama Ghozali Cilacap Jawa Tengan , 2016)

2. Khoirul Ummah, 2017. *“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bernyanyi di TK Aisyiyah Al Huda Jampen Kismoyoso Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017”*. Skripsi :Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Surakarta, Juli 2017.<sup>22</sup>

Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bernyanyi di TK Aisyiyah Al Huda Jampen Kismoyoso Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif. Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Al Huda Jampen Kismoyoso Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017, dilaksanakan pada bulan April-Mei 2017. Subjek penelitian ini ada 2, yaitu subjek yang melakukan tindakan yaitu ibu Setiyo Utami S. Pd selaku guru TK Aisyiyah Al Huda Jampen kelompok A2 dan subjek yang menerima tindakan yaitu siswa kelompok A2 sebanyak 24 anak.

Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Instrumenst penelitian yang digunakan berupa instrumenst lembar observasi yang berbentuk checklist dan instrumenst wawancara untuk guru, indicator kinerja, prosedur tindakan, dan analisis data.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan Meningkatkan Kemampuan Anak Melalui Metode Bernyanyi di TK Aisyiyah Al Huda Jampen Kismoyoso Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017 mengalami

---

<sup>22</sup> Khoirul Ummah, 2017. *“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bernyanyi di TK Aisyiyah Al Huda Jampen Kismoyoso Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017”* (Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga, 2017)

peningkatan di setiap siklusnya. Hal ini terbukti bahwa pada siklus 1 kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 46% atau 11 siswa yang sebelum tindakan hanya 21% atau siswa yang memiliki kemampuan kognitif anak sesuai harapan atau sesuai indikator, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 75% atau 18 siswa. :

Tabel 2. 1  
Perbedaan dan Persamaan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu

No.	Nama peneliti, tahun dan Judul Penelitian dan Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Retnaningrum, 2016 Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing Hasil Penelitian: Kegiatan bermain memancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini	- Perkembangan kognitif pada anak	- Penelitian terdahulu hanya membahas perkembangan kognitif, sedangkan penelitian sekarang ada penambahan pada perkembangan psikomotorik - Perbedaan lokasi penelitian - Penelitian terdahulu menggunakan PTK sedangkan penelitian sekarang menggunakan analisis kualitatif deskriptif
2	Khoirul Ummah, 2017 Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode bernyanyi di TK Aisyiyah Al Huda Jampen Kismoyoso Ngemplak Boyolali Hasil penelitian : metode bernyanyi di TK Aisyiyah Al Huda Jampen kismoyoso	- Perkembangan kognitif pada anak - Pengumpulan data: wawancara, observasi, dokumentasi - Analisis data; deskriptif kualitatif	- Metode perkembangan kognitif nya - Menggunakan penelitian tindakan kelas secara kolaborasi partisipasi

	ngemplak Boyolali secara efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak		
--	---	--	--

Dari penjelasan beberapa penelitian terdahulu di atas sudah jelas bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Fokus penelitian ini adalah (1) Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019? dan (2) Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019?.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Kajian Kemampuan Kognitif**

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Munandar mengatakan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau

untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.<sup>23</sup>

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan dasar anak yang sering menjadi perhatian orang tua. Sama hal dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan kognitif juga mengalami perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaan. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual. Dengan kata lain, perkembangan kognitif adalah bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir tentang sesuatu yang ada di sekitarnya. Perkembangan berfikir adalah perkembangan aktivitas otak. Ilmuan neuroscience berpendapat bahwa neuron (sel otak) manusia ketika usia dini mengalami perkembangan lebih cepat dari pada usia sesudahnya. Hal ini berarti, kebutuhan anak akan perkembangannya otaknya pada masa ini jauh lebih besar dari pada usia berikutnya. Perkembangan kognitif adalah proses di mana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Tahapan-tahapan tersebut, dapat membantu menerangkan dan menjelaskan bagaimana cara anak berfikir dan menyimpan informasi, juga beradaptasi dengan lingkungannya. Tahapan perkembangan kognitif Piaget:

---

<sup>23</sup> Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2012), 147.

- a. Tahap sensoris-motor (lahir-2 tahun)
  - 1) Anak berfikir dalam pola visual (Sketmata)
  - 2) Anak menggunakan indera untuk mengeksplorasi objek (melihat, menyimak, membaui, merasai, dan memanipulasi).
  - 3) Anak belajar mengingat ciri fisik sebuah objek
  - 4) Anak menaitkan objek dengan tindakan dan peristiwa, tetapi tidak menggunakan objek untuk menyimbolkan tindakan dan kejadian.
  - 5) Anak mengembangkan permanensi objek (mulai menyadari sebuah objek masih ada, bahkan saat tidak terlihat lagi)
- b. Tahap pra- operasional (usia 2-7 tahun)
  - 1) Anak menguasai pemikiran simbolis (menggunakan gambar mental dan kata-kata untuk mewakili tindakan dan kejadian yang tak ada).
  - 2) Anak menggunakan objek untuk menyimbolkan tindakan dan kejadian (misalnya, berpura-pura sebuah balok adalah sebuah mobil).
  - 3) Anak belajar menduga efek satu tindakan pada tindakan lainnya (misalnya, menyadari menuang susu dari wadah ke dalam gelas akan membuat jumlah susu berkurang di dalam wadah dan bertambah di gelas).

- 4) Anak dikecoh oleh tampilan (misalnya, meyakini wadah tinggi dan kecil berisi secangkir air, mempunyai isi lebih banyak dari pada wadah pendek dan lebar yang berisi secangkir air
  - 5) Anak memikirkan produk akhir (misalnya, focus pada tampilan benda dalam momen tertentu, ”pengetahuan figurative”, dan bukan pada perubahan benda atau bagaimana benda bisa seperti itu, ”pengetahuan operasional”), dan ia sepertinya tidak bisa membalikkan pemikirannya.
- c. Tahap konkret-operasional (usia 7-11 tahun)
- 1) Pemikiran anak bisa menangani perubahan benda dan bagaimana perubahan tersebut terjadi.
  - 2) Anak bisa membalikkan pemikirannya (Punya kemampuan melihat dalam pikirannya bagaimana benda terlihat sebelum dan sesudah perubahan berlangsung).
  - 3) Anak telah melampaui bagaimana benda terlihat di momen tertentu dan mulai memahami bagaimana benda saling berkaitan (misalnya, tahu bahwa angka 2 bisa lebih besar dari angka 1, tetapi dalam waktu bersamaan lebih kecil dari angka 3.
- d. Tahap formal-Operasional (usia 11+)
- 1) Anak mulai memikirkan pemikiran
  - 2) Anak berfikir secara abstrak tanpa butuh benda konkret
  - 3) Anak bisa berhipotesis tentang benda.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Mulyadi, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava media 2018), 43-47.



Strategi pembelajaran berbasis kecerdasan logis-matematis seperti berpikir kritis (critical thinking), melakukan eksperimen, menggunakan pertanyaan Socrates, dan menyelesaikan masalah (Problem solving) dijabarkan berikut ini, sedangkan selebihnya dapat dikembangkan guru berdasarkan kondisi nyata di lingkungan sekolah.

a. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif untuk mengatakan sesuatu dengan penuh keyakinan karena berdasar pada alasan yang logis dan bukti empiris yang kuat. Berpikir kritis adalah proses berpikir sistematis dalam mencari kebenaran dan membangun keyakinan terhadap sesuatu yang dikaji dan ditelaah secara factual dan realistis. Dalam lingkungan sekolah, Johnson mengatakan secara spesifik bahwa berpikir kritis adalah suatu proses yang terorganisasi yang memungkinkan peserta didik mengevaluasi fakta, asumsi, logika, dan bahasa yang mendasari pernyataan orang lain.

b. Bereksperimen

Eksperimen adalah tahapan dalam metode ilmiah untuk mengarahkan penyelidikan dalam mengkaji perbedaan antara dua atau lebih penjelasan atau hipotesis.

c. Pertanyaan Socrates

Dalam pertanyaan Socrates, guru berperan sebagai penanya dan peserta didik sebagai perjawab. Strategi pembelajaran ini

menekankan pada pengajuan sejumlah pertanyaan sehingga guru terlibat secara aktif dalam membangun dialog dengan peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami dan mengerti atau memiliki keyakinan terhadap subjek. Dengan demikian, akan terlihat jika terjadi pemahaman yang keliru atau yang benar.

#### 4. Penyelesaian Masalah

Penyelesaian masalah adalah proses mental yang merupakan bagian dari proses masalah yang lebih luas yang mencakup temuan dan pembentukan masalah. Penyelesaian masalah terjadi ketika suatu kondisi membutuhkan perubahan dari kenyataan yang dihadapi menuju kondisi yang diinginkan.<sup>25</sup>

#### 2. Menghitung sambil menghafal hingga 20

Menghitung hafalan melibatkan nama angka secara berurut dengan mengingat. Sepertinya mudah dilakuka, tetapi itu melibatkan kemampuan ingatan (mengingat nama angka), kemampuan perangkaian (mengingat urutan angka), dan bahkan kemampuan pemolaan (memahami angka dari 1 sampai 10 diulang dalam pola saat penghitungan berlanjut ke angka lebih besar). Bahkan anak usia 2 tahun menampilkan pengetahuan bawaan tentang angka saat mereka mengacungkan dua jari untuk menunjukkan ke Anda usia mereka dan menghitung nyaring “satu dua”. Bagi sebagian besar anak, penghitungan

---

<sup>25</sup> Yaumi dan Ibrahim. *Pembelajaran kecerdasan Jamak* (Jakarta: Prenadamedia Group), 77.

ini lebih sebagai respons memberi daripada pemahaman sejati tentang” dua tahun”. Tetapi, anak usia 2 tahun bisa menghitung sambil menghafal hingga 10, dan banyak anak usia 3 dan 4 tahun bisa menghitung hafalan hingga 20.<sup>26</sup>

### **Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini**

Pengertian berhitung permulaan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya di masa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung. Menurut Munandar, bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.

#### **Tahapan dan prinsip kemampuan berhitung permulaan**

Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung, tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya: tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang

Metode pengembangan kemampuan berhitung permulaan, metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang

---

<sup>26</sup>. *Ibid.*, 96

menyenangkan, suasana belajar yang menggebirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan, dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu.<sup>27</sup>

Pada masa umur 3 sampai 5 tahun ini, pancaindera sedang dalam masa pekanya, karena itu pulalah maka menciptakan bermacam-macam alat permainan dimaksudkan untuk melatih pancaindera. Dalam masa inilah tampak munculnya gejala kenakalan yang umumnya terjadi pada anak yang berumur 3 sampai 5 tahun.<sup>28</sup>

Metode pengembangan kemampuan berhitung permulaan. Berprestasi dalam kecerdasan logika-Matematika. Ada tiga kemampuan mendasar yang ditekankan dalam proses pendidikan anak sejak usia dini. Tiga kemampuan dasar itu adalah kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Pada bab ini diuraikan bagaimana minimalnya kemampuan dasar dalam berhitung hendaknya diajarkan kepada peserta didik atau anak-anak sejak usia dini dan untuk menggali kecerdasan logika-matematika adalah sebagai berikut:

a) Optimalisasi kecerdasan logika-matematika.

Kecerdasan logika matematika dapat dirangsang melalui kegiatan menghitung, membedakan bentuk, menganalisis data, dan bermain dengan benda-benda. Martinis Yamin, dkk menyatakan bahwa kecerdasan logika-matematika berupa kemampuan melalui

---

<sup>27</sup> *Ibid*, 77.

<sup>28</sup> Suryabrata Sumadi, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 201.

mengemukakan alasan-alasan. Senada dengan Ella Yulaelawati yang menguraikan tentang kemampuan logika-matematika merupakan kemampuan dengan menggunakan angka dan alasan.

b) Prestasi dalam mengenal angka-angka

Anak usia dini adalah anak mulai usia dilahirkan 0 tahun hingga usia 6 tahun. Alat indera anak pada saat dilahirkan sudah berfungsi, namun belum semuanya dapat digunakan secara sempurna. Untuk itu, diperlukan waktu hingga usia matang perkembangannya (masa kritis). Demikian pula mengenalkan angka pada anak usia dini.

c) Prestasi dalam menghitung

Selain menuliskan angka, anak usia TK/RA ini juga sudah mulai dapat diajarkan menghitung sederhana. Pendidik perlu mengetahui secara psikologis hingga angka berapa anak dapat diajarkan menghitung sederhana ini. Menghitung berarti didalamnya ada kegiatan menjumlahkan dan mengurangi dan itu semua tentu dalam interval angka yang dapat dijangkau anak usia ini.

d) Prestasi dalam membedakan bentuk

Anak sejak usia dini sangat berpotensi untuk belajar lebih cepat. Otak yang menerima informasi pada usia dini lebih cepat dan kuat. Untuk itu penting memberikan pendidikan yang tepat sesuai dengan masa kritis yang dimiliki anak. Media atau alat bantu belajar

akan lebih membantu anak untuk menghafal dan mengingat. Alat permainan edukatif bagi anak usia dini menjadi salah satu syarat untuk disediakan dalam proses pembelajar. Media atau alat permainan edukatif untuk membantu belajar matematika di antaranya berupa bentuk-bentuk dari suatu benda. Bentuk-bentuk yang umum dijumpai di antaranya: segitiga, segi empat, persegi panjang, tabung, dan bulat.

e) Prestasi dalam menganalisis data

Analisis juga dapat diartikan sebagai penyelidikan suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Perlu dipahami bahwa kemampuan menganalisis dalam konteks pendidikan bagi anak usia dini tentu berbeda dengan kemampuan menganalisis bagi anak yang sudah dapat menggunakan akal nya secara sempurna apalagi orang dewasa.

f) Belajar dalam mengemukakan alasan-alasan

Anak pada usia ini berada dalam masa kritis atau masa potensial untuk mencari dan menambah informasi. Oleh karena itu, alangkah bijaksana ketika orangtua atau guru sebagai pendidik pendamping memberikan jawaban yang masuk akal atas pertanyaan yang diajukan anak. Itulah mengapa pendidik hendaknya selalu membaca dan menambah pengetahuan. Ini pula yang diajarkan

dalam islam bahwa umat islam wajib mencari ilmu hingga akhir hayat.<sup>29</sup>

Bermain merupakan jendela perkembangan anak. Bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki yang sangat besar bagi anak. Bagi orang dewasa, bermain hanyalah sarana untuk mengisi kekosongan, tetapi tidak bagi seorang anak. Bermain merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mengembangkan potensi anak, karena melalui kegiatan bermain ia akan lebih mudah menyerap informasi dan pengalaman.

Konsep Piaget dan mengaplikasikannya dalam bidang matematika untuk anak usia dini memang baik, namun tujuan yang lebih penting dari adalah agar anak mengkonstruksi atau struktur mental dari angka-angka tersebut. Mengajarkan anak tentang angka dapat dilakukan dengan mengajarkannya secara tidak langsung dengan melihatkan lingkungannya. Misalnya dengan mendorong anak untuk mengumpulkan objek yang sama dalam satu wadah; meminta anak membagikan sendok masing-masing sebuah untuk teman-temannya. Ketika anak melakukan aktivitas tersebut, guru mengamati dan melakukan pencatatan terhadap pengetahuan matematika anak.<sup>30</sup>

Kecerdasan matematis-logis mencakup beberapa macam pikiran, yaitu mencakup tiga bidang yang saling berhubungan, yakni matematika, ilmu pengetahuan (sains), dan logika. Kecerdasan

---

<sup>29</sup> Helmawati, *Mendidik Anak Berprestasi* (Bandung: Remaja: 2018), 117.

<sup>30</sup> Lara Fridani, *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini* (Tangerang: UT; 2014), 3. 34.

matematis-logis mulai muncul pada masa kanak-kanak dan meledak pada masa remaja dan awal masa dewasa. Wawasan matematis tingkat tinggi akan menurun setelah usia 40 tahun. Kecerdasan matematis-logis memiliki indikator, antara lain sebagai berikut.

a) Dapat menghitung angka diluar kepala dengan mudah dan tepat.

Mereka yang mencapai perkembangan optimal mampu memecahkan soal matematika dari yang paling sederhana (mencongak) hingga perhitungan yang rumit

b) Menyukai bidang matematika dan atau ilmu pasti. Mereka menikmati kegiatan berhitung, menggunakan rumus, senang mempelajarinya hingga mencapai tahap ahli

c) Senang bermain memecahkan teka-teki yang menuntut penalaran dan berpikir logis mereka mampu memenangkan permainan catur, mengisi teka-teki silang dengan cepat dan baik, dan memiliki strategi-strategi yang lebih baik untuk permainan lain.

d) Senang membuat eksperimen dari pertanyaan

e) Selalu mencari pola, keteraturan, atau urutan logis dalam berbagai hal. Mereka sangat tertarik dengan pola dalam geometri, mudah menemukan pola yang tersembunyi dari suatu peristiwa, mampu memecahan masalah dalam kimia (pola atom)

f) Tertarik pada perkembangan-perkembangan baru dibidang sains

g) Tertarik pada banyak hal yang melibatkan penjelasan rasional



- h) Mampu berpikir dengan konsep yang jelas, abstrak, tanpa kata dan gambar.
- i) Peka terhadap kesalahan penalaran dalam perkataan dan tindakan orang
- j) Senang apabila segala sesuatu diukur, dikategorikan, dianalisis, atau dihitung jumlahnya dengan cara tertentu.<sup>31</sup>

## 2. Ranah Psikomotorik

Kesadaran para guru bahwa tujuan pelajaran harus dirumuskan sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Tujuan tersebut harus diberitahukan kepada siswa. Jadi, tujuan tersebut bukanlah sesuatu yang perlu untuk dirahasiakan. Apabila dalam pengajaran tidak disebutkan tujuannya, maka siswa tidak akan tahu mana pelajaran yang perlu dan yang tidak. Kepentingan hubungan ini dikemukakan oleh Scriven yang mengemukakan bahwa, harus ada hubungan erat antara lain :<sup>32</sup> (1) Tujuan kurikulum dengan bahan pelajaran, (2) Bahan pelajaran dengan alat-alat evaluasi dan (3) Tujuan kurikulum dengan alat-alat evaluasi.

Tujuan kurikulum yang dimaksud adalah tujuan yang dapat diukur. Ebel berpendapat bahwa, jika hasil pendidikan merupakan sesuatu yang penting tetapi tidak dapat diukur, maka tujuan itu harus diubah. Jika tujuan telah dirumuskan secara operasional maka hasilnya

<sup>31</sup> Tadkiroatun Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Jamak* (Tangerang; UT ; 2014). 3. 3.

<sup>32</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1998), 114.

akan dapat diukur. Suatu tanda bahwa seseorang telah mencapai tujuannya, akan terlihat pada perubahan tingkah lakunya.

a. Pengertian

Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik meliputi ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.<sup>33</sup> Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif. Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif.

a. Praktek.

Praktek dalam ranah psikomotor termasuk dalam kategori gerakan tubuh yang dikoordinasikan yaitu keterampilan yang berhubungan dengan urutan dari gerakan yang dikoordinasi.<sup>34</sup> Praktek sering digunakan pada pembelajaran yang berhubungan dengan ibadah amaliah, dan dijadikan sebagai dasar penilaian.

---

<sup>33</sup> Ibid., 206.

<sup>34</sup> Ibid., 207.

b. Pembiasaan.

Pembiasaan dalam ranah psikomotor termasuk dalam kategori gerakan tubuh yang dikoordinasikan yaitu keterampilan yang berhubungan dengan urutan dari gerakan yang dikoordinasi.<sup>35</sup> Pembiasaan merupakan kelanjutan dari praktik pembelajaran yang diterima oleh peserta didik.

### 3. Permainan atau Bermain

a. Pengertian

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang senang. Suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, serta tidak begitu mempedulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan. Namun untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif, dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.<sup>36</sup>

Tujuan bermain usia dini tidak bisa terlepas dari psikologi atau kepribadian anak sebab bermain merupakan cerminan dari kebutuhan dasar anak yang mesti dikembangkan. Hal ini, untuk mengetahui peranan bermain dalam perkembangan anak usia dini.

---

<sup>35</sup> Ibid., 207.

<sup>36</sup> M. Fadlillah. *Bermain dan Permainan*. (Jakarta: Kencana. 2017), 8.

Denga tujuan untuk eksplorasi anak, untuk eksprimen, imitation, adaptasi anak.<sup>37</sup>

Menurut Docket dan Fleer dalam bukunya Fadlillah menerangkan bahwa permainan merupakan kebutuhan bagi anak, Karen melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.<sup>38</sup>

Bermain mengembangkan kemampuan kognitif bahwa anak belajar mengkonstruksikan pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Dengan bermain seorang anak juga mempunyai kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan, untuk mengetahui sifat objek. Dalam konsep *edutainment* hal ini disebut sebagai *global learning* ( belajar menyeluruh).<sup>39</sup>

Salah satu permainan yang mengembangkan kognitif anak adalah bermain memancing ikan adalah kolam air yang didalamnya terdapat ikan-ikan mainan yang dibuat dengan tambahan angka. Mainan tersebut dibuat cukup dengan menyediakan air dalam bak besar, pancing dan tentunya ikan-ikanan yang beraneka ragam. Biasanya, ikan-ikanan mainan tersebut ada tambah angka. Manfaat memancing ikan angka adalah merupakan aktivitas yang membutuhkan kesabaran dan konsentrasi yang tinggi. Hal ini karena

---

<sup>37</sup> *Ibid*, 13.

<sup>38</sup> *Ibid*, 8.

<sup>39</sup> M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan* (Jakarta: kencana. 2017). 8.

memancing relative membutuhkan waktu yang agak lama untuk menangkap ikan, maka ada kepuasan dan kesenangan tersendiri bagi si pemancing. Boleh jadi ikan yang diperoleh dari hasil memancing akan diingat hingga beberapa bulan bahkan tahunan. Jika ikan mainan tersebut berupa angka atau huruf, maka anak akan merasa senang karena telah berhasil mendapatkannya dan akan selalu mengingat angka atau huruf tersebut.<sup>40</sup> Permainan memancing ini bukan hanya memperkenalkan anak pada angka atau huruf sebagaimana fungsi otak kiri, namun juga memberi kesan yang tidak dapat dilupakan tentang bagaimana angka tersebut dia dapatkan.

b. Tujuan Permainan Edukatif

Tujuan permainan lebih ditekankan pada pencapaian kesenangan dan kepuasan batin. Selain itu, permainan juga harus dapat diarahkan untuk dapat menghasikan perubahan sikap.<sup>41</sup> Secara umum, terdapat beberapa tujuan dari permainan edukatif, antara lain:

1) Mengembangkan konsep diri (self concept)

Memahami konsep diri dapat menjadi fondasi yang paling utama bagi anak, hal tersebut karena dengan memahami konsep diri anak akan merasakan perbedaan dirinya dengan orang lain serta mengetahui kelebihan dan kekurangan dirinya dibandingkan yang lain.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Agus N Cahyo. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (Jakarta: Flashbooks, 2011), 73-75.

<sup>41</sup> Andang Ismail. *Education Games* (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 121.

<sup>42</sup> *Ibid.*, 121.

## 2) Mengembangkan kreativitas

Kreativitas merupakan sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal yang dapat dikembangkan melalui proses mental yang unik dan bisa jadi dihasilkan dari kegiatan otak yang divergen, komprehensif dan imajinatif.

## 3) Mengembangkan komunikasi

Komunikasi yang merupakan interaksi antara dua anak atau lebih dalam rangka menyampaikan pesan atau informasi kepada yang dituju. Anak dapat mengembangkan komunikasi dengan saling bercerita, mengajak bermain bersama serta saling bertukar mainan. Orang tua atau guru sebaiknya memberikan kebebasan kepada anak dalam mengekspresikan kemampuan komunikasi yang sedang dikembangkan anak.

## 4) Mengembangkan aspek fisik dan motorik

Melalui permainan yang dapat mengembangkan aspek fisik dan motorik, anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebih sehingga anak tidak merasa gelisah, sehingga apabila anak diminta untuk duduk diam berjam-jam anak akan tidak merasa bosan, nyaman dan tidak tertekan.<sup>43</sup>

## 5) Mengembangkan aspek sosial

Melalui permainan bersama teman sebaya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir,

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, 121.

melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, dan mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya.

6) Mengembangkan aspek emosi dan kepribadian

Melalui bermain anak dapat melepaskan tegangan yang dialami akibat banyaknya larangan dalam kehidupan sehari-hari, serta bermain juga dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan dalam diri anak yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.

7) Mengembangkan aspek kognitif

Anak usia prasekolah diharapkan mampu untuk menguasai berbagai konsep seperti konsep tentang angka, warna, ukuran, bentuk, arah dan besaran yang diharapkan dapat menjadi landasan untuk anak belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain. Pengetahuan tentang konsep tersebut akan lebih mudah diperoleh melalui permainan. Hal tersebut dikarenakan melalui permainan anak akan merasa senang dan tanpa disadari anak sudah banyak belajar.

8) Mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan mencakup tentang penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Kelima aspek tersebut perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap dan peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitar. Melalui alat permainan edukatif, anak akan mengamati berbagai alat yang

dimainkan. Dengan begitu, ketajaman penginderaan anak akan terasah.

9) Mengembangkan keterampilan olah raga dan menari

Melakukan olah raga dan menari diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur, serta tidak canggung agar kegiatan yang dilakukan dapat optimal.<sup>44</sup>

Tujuan permainan edukatif dalam penelitian ini lebih difokuskan untuk mengembangkan aspek kognitif dan psikomotorik anak, khususnya berkaitan dengan pemahaman anak dan gerakan-gerakan anak. Melalui permainan edukatif, anak akan merasa senang dan tanpa disadari anak sudah banyak belajar.

c. Permainan memancing angka

Permainan memancing angka adalah permainan yang menghubungkan antara anak dan angka dalam kehidupan sehari-hari.<sup>45</sup> Sejalan dengan pendapat di atas, Yuliani Nurani Sujiono menjelaskan bahwa permainan memancing angka merupakan permainan yang bertujuan untuk memasangkan jumlah dengan lambang bilangan.<sup>46</sup>

Menurut Asadjie dijelaskan tentang kelebihan dari permainan memancing angka, diantaranya adalah anak dilatih untuk

<sup>44</sup> *Ibid.*, 121.

<sup>45</sup> Afnita Usti. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/976/827> pada tanggal 17 Maret 2019, h. 480

<sup>46</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 35.



mengenal angka dengan cara yang menyenangkan, anak dilatih untuk berkonsentrasi penuh agar kail dapat mengenai ikan dan angka dengan tepat, anak diarahkan untuk mengenal warna yang ada pada ikan dan angka, serta anak di latih untuk sabar dalam melaksanakan permainan. Rosi Meri Irawati juga menjelaskan tentang kelebihan permainan memancing angka, yakni permainan memancing angka dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan psikomotorik anak, sehingga anak mampu bergerak sesuai dengan irama yang diinginkan.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono, permainan memancing angka dapat dilakukan dengan langkah: a) letakkan ikan di dalam bak air; b) minta anak untuk mencoba menangkap ikan dengan pancingan yang dibuat (magnet akan menempel pada steples yang ada di ikan; c) minta anak untuk menyebutkan angka yang telah tertulis pada ikan yang telah ditangkap; d) minta anak untuk meletakkan ikan pada tempat yang nomornya sama; e) kemudian kembalikan ikan ke dalam bak; f) minta anak untuk memilih pemancing berikutnya.<sup>47</sup>

#### **4. Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Anak Usia Dini melalui Permainan Memancing Ikan**

Sebagaimana telah diketahui bahwa bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang senang.

---

<sup>47</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 35.

Suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, serta tidak begitu mempedulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan. Namun untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif, dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak, salah satunya adalah memancing ikan.

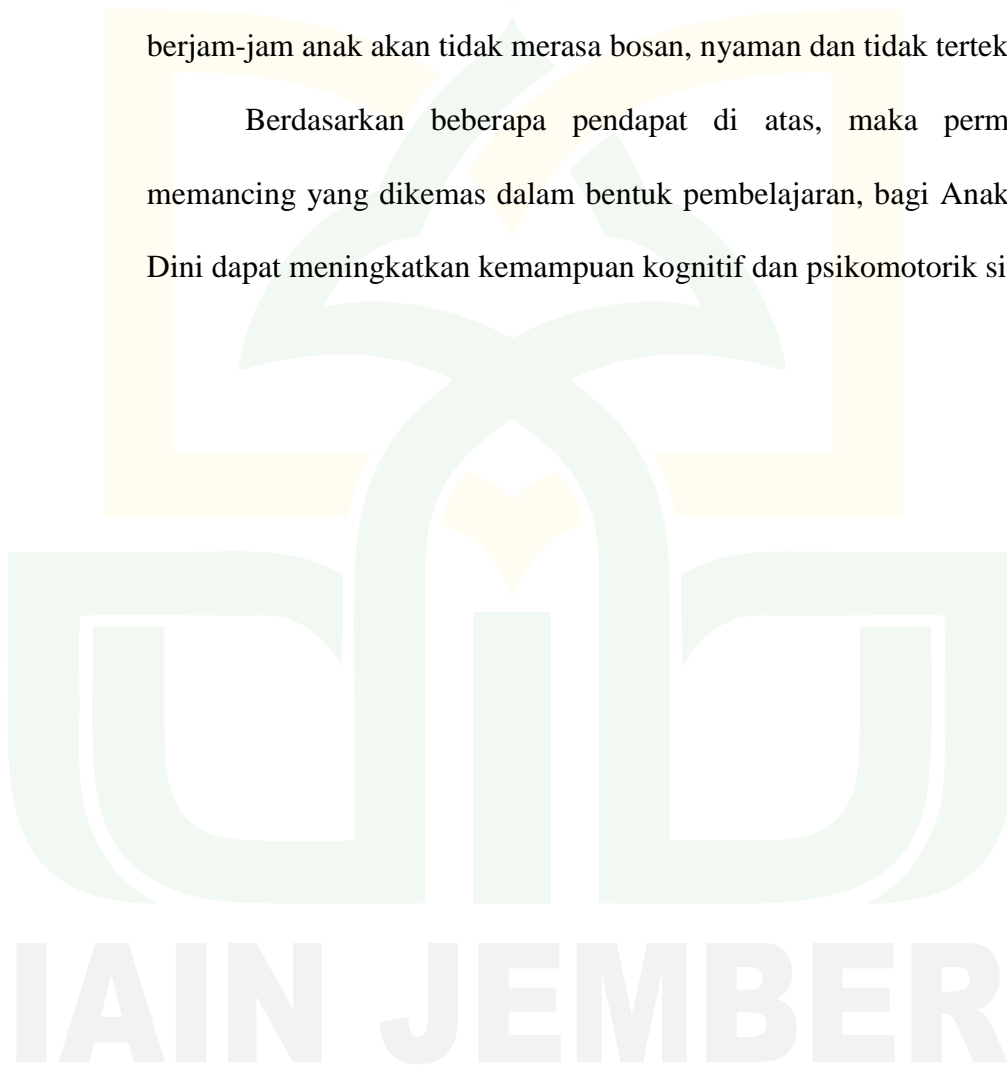
Sebagaimana dikatakan Cahyo “Salah satu permainan yang mengembangkan kognitif anak adalah bermain memancing ikan adalah kolam air yang didalamnya terdapat ikan-ikan mainan yang dibuat dengan tambahan angka. Mainan tersebut dibuat cukup dengan menyediakan air dalam bak besar, pancing dan tentunya ikan-ikanan yang beraneka ragam. Biasanya, ikan-ikanan mainan tersebut ada tambah angka. Manfaat memancing ikan angka adalah merupakan aktivitas yang membutuhkan kesabaran dan konsentrasi yang tinggi. Hal ini karena memancing relatif membutuhkan waktu yang agak lama untuk menangkap ikan, maka ada kepuasan dan kesenangan tersendiri bagi si pemancing.<sup>48</sup> Permainan memancing ini bukan hanya memperkenalkan anak pada angka atau huruf sebagaimana fungsi otak kiri, namun juga memberi kesan yang tidak dapat dilupakan tentang bagaimana angka tersebut dia dapatkan.

---

<sup>48</sup> Agus N Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (Jakarta: Flashbooks, 2011), 73-75.

Demikian juga menurut Ismail yang mengatakan salah satu tujuan permainan adalah mengembangkan aspek fisik dan motorik. Melalui permainan yang dapat mengembangkan aspek fisik dan motorik, anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebih sehingga anak tidak merasa gelisah, sehingga apabila anak diminta untuk duduk diam berjam-jam anak akan tidak merasa bosan, nyaman dan tidak tertekan.<sup>49</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka permainan memancing yang dikemas dalam bentuk pembelajaran, bagi Anak Usia Dini dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa.



---

<sup>49</sup> Ismail, *Education Games*, 121.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sedangkan pengertian kualitatif itu sendiri adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek peneliti misalnya perilaku, motivasi, tindakan dan lain sebagainya dan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa yang pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode alamiah. Adapun jenis penelitian adalah studi kasus.<sup>50</sup>

Adapun alasan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif adalah karena dalam penelitian ini data yang dihasilkan berupa data deskriptif yang diperoleh dari data-data tertulis, kata-kata atau dokumen yang berasal dari sumber atau informan yang diteliti dan dapat dipercaya.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan.<sup>51</sup> Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti harus melakukan survey awal untuk mengetahui dan menemukan titik permasalahan yang terdapat di lokasi tersebut. Adapun lokasi penelitian ini adalah di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember.

---

<sup>50</sup> Tim IAIN Jember penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Jember* (Jember: IAIN Press, 2017), 45.

<sup>51</sup> Lexy, Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 11.

Alasan peneliti melakukan penelitian di lokasi tersebut: *Pertama*, karena Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember terletak di ujung Jember bagian Barat yang jauh dari perkotaan sehingga peneliti menganggap hal ini menarik untuk diteliti. *Kedua*, penggunaan media yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan Kognitif anak.

### C. Subyek Penelitian

Untuk menentukan informan, peneliti menggunakan teknik Purposive, yaitu menggunakan teknik pengambilan informan sebagai sumber data dengan pertimbangan tertentu. Misalnya, orang tersebut dianggap lebih tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin orang tersebut sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek situasi sosial yang diteliti.<sup>52</sup>

Pertimbangan tersebut ialah peneliti berasumsi bahwa mereka yang menjadi subyek penelitian merupakan orang-orang yang paling tahu tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Bermain Pancing angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember, sehingga akan mempermudah peneliti untuk mendapatkan data-data yang diharapkan.

Adapun Subjek atau informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah:

1. Kepala sekolah Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember yakni: Ibu Dewi Fatmawati. Dengan alasan beliau sebagai

---

<sup>52</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 300.

pimpinan di lembaga tersebut sehingga mengetahui kegiatan yang dilakukan di sekolah tersebut

2. Dewan Guru Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember yakni: Ibu Arika Fiana dan Ibu Siti Alfiah, dengan alasan dewan guru atau wali murid pasti mengetahui kegiatan yang dilakukan serta terlibat langsung dalam kegiatan mengembangkan berbahasa bercerita anak
3. Siswa Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember yakni: Uswatun Hasanah, Muhammad Alvian Fahmi Alkhalifi, Febby Maulidia Azzahwa, Iftitah, Nafiatul Hasanah, Muhammad Adib Alim Aminullah Mohammad Azzam Abdillah. Dengan alasan anak-anak merupakan sasaran yang akan dikembangkan kemampuan Kognitifnya di sekolah

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

Sugiyono menjelaskan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>53</sup>

Adapun dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan sebagai berikut:

---

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 308.

## 1. Observasi

Menurut Hamid Patilima metode observasi (pengamatan) merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.<sup>54</sup>

Observasi dapat diklarifikasikan atas pengamatan melalui cara memilih berperan serta.<sup>55</sup> Karena oleh peneliti dianggap observasi berperan serta ini dapat terlibat langsung dalam penelitian dan ikut serta apa yang dikerjakan oleh sumber data yang kita akan teliti.

Adapun data diperoleh melalui teknik observasi adalah

- (a) Pelaksanaan permainan memancing ikan di Kelompok Bermain dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik anak Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember dan
- (b) lokasi penelitian, sumber data penelitian, dan beberapa hal yang berkaitan dengan penelitian yang ada di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember

## 2. Wawancara

Wawancara yaitu dialog atau tanya jawab yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari informan.<sup>56</sup>

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin. Hal ini merupakan sikap antisipasi dari peneliti jika

<sup>54</sup> Hamid Patilimia, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010), 63.

<sup>55</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 176

<sup>56</sup> Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Jember: Stain Press, 2013), 186

secara tiba-tiba terdapat data relevan yang ingin ditemukan saat proses penelitian dan tidak direncanakan sebelumnya. Sehingga tetap digunakan instrumen penelitian yang berupa pedoman wawancara.

Adapun data yang diperoleh dari teknik wawancara ini adalah:

- (a) Upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka pada Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember dan
- (b) Upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka pada Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumentasi yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Metode dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 329.



Data yang diperoleh dari metode dokumentasi, antara lain: Profil lembaga, visi dan isi Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember, Srtuktur Organisasi Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, denah lokasi Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember, data pendidik dan siswa Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember, perangkat pembelajaran Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember.

#### **E. Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian dalam jenis apapun adalah merupakan cara berfikir, hal itu berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan antar keseluruhan. Analisis adalah untuk mencari pola.<sup>58</sup>

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat dikemukakan di sini bahwa, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>59</sup>

Analisis data yang dilakukan pada saat penelitian di lapangan yakni bekerja dengan catatan-catatan untuk kemudian memilah-milah,

---

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 335.

<sup>59</sup> *Ibid*, 335.

mengklarifikasikan dan mensintesis data-data yang dihasilkan. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri sebagai berikut:<sup>60</sup>

### 1. Data Condensation (Kondensasi Data)

Data kondensasi mengacu pada proses pemilihan atau seleksi, fokus, menyederhanakan seras melakukan penggantian data yang tepat pada catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen maupun data empiris yang telah ditetapkan. Data kualitatif tersebut dapat diubah dengan cara seleksi, ringkasan atau uraian menggunakan kata-kata sendiri dan lain-lain. Dengan demikian, data yang sudah dikondensasi akan memberi gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

### 2. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, data selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan atau dengan teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi.

### 3. Conclusion Drawing (Penarikan Kesimpulan)

Suatu kesimpulan dalam penelitian bukanlah suatu karangan atau diambil dari suatu proses tertentu yaitu menarik dalam arti

---

<sup>60</sup> Jhon W Creswell, *Penelitian Kualitatif dan Desai Riset Memilih Antara Lima Pendekatan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 407.

memindahkan sesuatu dari suatu tempat ketempat yang lainnya, menarik kesimpulan penelitian harus mendasarkan diri atas semua data yang diperoleh dalam penelitian.

Dalam pelaksanaan analisis data perlu adanya langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Adapun proses analisis data kualitatif sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data yang diperoleh dari lapangan
- b. Mengkondensasi data yang telah dikumpulkan dengan cara mengambil data-data yang diperlukan dan membuang data yang tidak diperlukan
- c. Membuat kategori atau kelompokan data sesuai jenisnya
- d. Menyajikan data dalam bentuk teks naratif
- e. Membuat kesimpulan dari data-data yang telah disajikan.<sup>61</sup>

#### **F. Keabsahan Data**

Keabsahan data merupakan konsep yang menunjukkan kesahihan dan keadaan data dalam satu penelitian. Untuk menguji keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan teknik yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik karena berdasarkan jenis penelitiannya yaitu penelitian kualitatif. Langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan

---

<sup>61</sup> Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Jember: STAIN Press, 2013), 208.

membandingkan atau mengecek baik informasi yang telah diperoleh dengan sumber lainnya.

Triangulasi sumber merupakan teknik pemeriksaan balik terhadap keabsahan data yang diperoleh dari suatu sumber tertentu, kemudian dibandingkan data yang diperoleh melalui alat yang berbeda, melalui kegiatan yaitu membandingkan data wawancara.

Triangulasi teknik sugiyono menjelaskan bahwa triangulasi teknik adalah menguji kredibilitas data dengan cara mengecek kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Pengecekan keabsahan data dilakukan agar memperoleh hasil yang valid serta dapat dipercaya oleh semua pihak.<sup>62</sup>

### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian terdahulu, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan

Tahap-tahap penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Tahap pra lapangan atau persiapan**

##### **a. Menyusun rancangan penelitian**

Pada tahap ini peneliti membuat rencana penelitian terlebih dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan matrix. Yang selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dilanjutkan penyusunan proposal dan diseminarkan

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 373.

b. Memilih lapangan penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus terlebih dahulu memilih lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti di sini: di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember.

c. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta surat perijinan dari pihak kampus. Setelah meminta surat perizinan selanjutnya peneliti menyerahkan kepada pihak Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember untuk mengetahui apakah diizinkan melakukan penelitian atau tidak.

d. Menentukan informan

Setelah memperoleh izin peneliti melakukan penajakan dan menilai lapangan untuk lebih mengetahui latar belakang objek penelitian, lingkungan perguruan dan lingkungan pesantren untuk mempermudah dalam penggalian data dalam tahap ini peneliti mulai memilih informan, Adapun informan yang peneliti pilih dalam tahap ini yaitu: Kepala Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember.

e. Menyiapkan mental diri dan perlengkapan penelitian

Setelah semua tahap selesai dari perancangan penelitian hingga menentukan informan maka selanjutnya peneliti harus menyiapkan diri sebagai bekal penelitian dan perlengkapan yang

harus dibawa saat penelitian seperti alat tulis: buku, pen, kertas catatan dan sebagainya

## 2. Tahap pelaksanaan lapangan

Setelah persiapan dianggap matang maka selanjutnya adalah melaksanakan penelitian. Dalam tahap ini peneliti turun langsung kelapangan untuk mengumpulkan data-data dengan melalui observasi,

## 3. Tahap Analisis Data

Setelah semua data terkumpul peneliti menganalisa keseluruhan data dan kemudian diekspresikan dalam sebuah laporan.

## 4. Tahap penyusunan laporan

Setelah semua data selesai dianalisis, kemudian kegiatan penelitian dilanjutkan dengan penyusunan laporan penelitian. Laporan tersebut diserahkan pada dosen pembimbing untuk direvisi. Berdasarkan masukan-masukan dari dosen pembimbing kemudian direvisi kembali oleh peneliti sehingga pembimbing menyatakan hasil penelitian ini siap untuk diujikan.

IAIN JEMBER

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Gambaran Obyek Penelitian**

##### **1. Profil Sekolah**

Pada mulanya sebelum dibangun Kelompok Bermain Al Fattah terdapat lahan kosong di depan masjid Al Fattah, lalu diwakafkan untuk pembangunan Kelompok Bermain Al Fattah di Jalan Kapuas Nomor 01 Dusun Kasian Desa Serut Kecamatan Panti Kabupaten Jember didirikan pada tahun 2008 oleh Yayasan Pondok Pesantren Al Fattah dengan NPSN 69894424 dengan jumlah ruangan yang representative untuk proses belajar mengajar dengan jumlah peserta didik atau siswa angkatan pertama 12 peserta didik atau siswa, dikelola oleh kepala sekolah ibu Dewi Fatmawati. Dengan jalannya waktu perombakan pengelolaan di lembaga saat ini dikelola oleh kepala sekolah Ibu Dewi Fatmawati dengan penambahan ruang kelas serta jumlah peserta didik atau siswa 15 dan mempunyai tenaga pendidik 3 orang.

Setiap lembaga pendidikan selalu memiliki visi, misi dan tujuan begitu pula pada Kelompok Bermain Al Fattah mempunyai visi, misi dan tujuan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu;

a. Visi

Terwujudnya generasi yang berakhlakul kariamah, berilmu, kreatif dan mandiri

b. Misinya

- a) Melaksanakan pendidikan berdasarkan pada ke Tuhanan Yang Maha Esa
- b) Membina potensi dan bakat anak, mengembangkan kompetensi anak dan tenaga kependidikan
- c) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan.

c. Tujuan dari Kelompok Bermain ini dalam jangka panjang

Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni untuk siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Berikut identitas sekolah berdasarkan sistem informasi aplikasi pendidikan tahun pelajaran 2018/2019 sebagai berikut.

Nama Kelompok Bermain	:	Al Fattah
Nomor ijin pendirian	:	421. 9/1615/413/2014
NPWP	:	02. 997. 907. 9-626. 000



Alamat Lengkap : Jln. Kapuas No 01 Dusun  
 Kasian Desa Serut Kecamatan  
 Panti Kabupaten Jember  
 Nama Kepala Kelompok Bermain : Dewi Fatmawati  
 No. HP : 085331205088  
 Nama Yayasan : Yayasan Pondok Pesantren  
 Al Fattah  
 Alamat Yayasan : Jln. Kapuas No 01 Dusun  
 Kasian Desa Serut Kecamatan  
 Panti Kabupaten Jember  
 No. Akta Pendirian Yayasan : 3  
 Kepemilikan Tanah : Wakaf  
 Luas Tanah : 720.00 M<sup>2</sup>  
 Status Bangunan : Milik Sendiri  
 Luas Bangunan : 70.00 M<sup>2</sup>  
 Jumlah siswa Tahun Pelajaran : 15 Siswa atau peserta didik  
 2018/2019  
 Jumlah Guru : 3 guru

## 2. Profil Guru Kelompok Bermain Al Fattah

Guru Kelompok Bermain Al Fattah seluruhnya sejumlah 3 orang guru berfungsi sebagai modinotor dalam proses pengajaran sehingga menjadi sosok yang dekat dengan peserta didik atau siswa. diharapkan dengan pendekatan yang baik, perhatian yang besar, serta ikhlas dan

keterlaksanaan dalam mendidik seperti ibu ke anaknya sendiri dengan itu semua in syaa Allah tujuan kependidikan di lembaga ini akan berjalan dengan baik dan optimal.

Guru di Kelompok Bermain Al Fattah selain tugas utamanya mengajar mereka pun mempunyai tugas di lembaga tersebut dan terdapat struktur Pengurusan dalam pengembangan di lembaga.

**Table 4. 1**  
**Struktur Pengurusan di Kelompok Bermain Al Fattah**

Pelindung	: Ketua Yayasan Al Fattah
Pembina	: Sugiyono
Kepala	: Dewi Fatmawati
Sekretaris	: Maizatul Ikfiyah
Bendahara	: Ria Faricha
Seksi Pendidikan	: Neli Rosyidah
Seksi Organisasi	: Jupri Ismail
Seksi Kesiswaan	: Qowimah
Anggota	: 1. Lina Novita 2. Nurholila

### 3. Keadaan siswa-siswa atau peserta didik

Besar rasa kepercayaan para orang tua dilingkungan sekolah ini sehingga menitipkan anak-anak mereka di lembaga Kelompok Bermain Al Fattah, jumlah siswa-siswa atau peserta didik yang aktif belajar di RA ini.

**Table 4. 1**  
**Data nama Siswa-siswa atau Peserta Didik**  
**Tahun Pelajaran 2018/2019**

NO	NAMA SISWA ATAU PESERTA DIDIK	JENIS KELAMIN
1	Uswatun Hasanah	P
2	Muhammad Alvian Fahmi Alkhalifi	L
3	Febby Maulidia Azzahwa	P
4	Muhammad Azzam Abdillah Al Ghozali	L
5	Salsabila Ambar Dewi	P
6	Nimas Indriyana Putri Rahayu	P
7	Muhammad Haidar Al Baqir	L
8	Adzkia Fatimah Hamid	L
9	Muhammad Zidan	L
10	Muhammad Humy	L
11	Nazwa Putri Iriyani	P
12	Iftitah	P
13	Nafiatul Hasanah	P
14	Muhammad Adib Alim Aminullah	L
15	Mohammad Azzam Abdillah	L

#### 4. Keadaan Sarana dan Prasarana yang mendukung

Keberhasilan proses belajar mengajar di lembaga itu tergantung pada sarana prasarana dan infra stuktur di lembaga tersebut, di Raudhatul Athfal ini setiap tahunnya berusaha untuk melengkapi apa yang dibutuhkan dalam menunjang proses belajar mengajar misalnya prasarana kelas untuk tempat belajar di Raudhatul Athfal Al Fattah mempunyai sarana dan prasarana 3 ruangan yaitu;

- a. Ruang kelas untuk belajar
- b. Ruang kantor dan berfungsi sebagai ruang Kelompok Bermain
- c. Ruang toilet

Sarana dan prasarana dalam kelas terdiri dari

- a. Meja Guru, berjumlah 3 buah

- b. Meja Siswa, berjumlah 10 buah
- c. Almari tempat berkas, berjumlah 1 buah
- d. Almari tempat mainan, berjumlah 1 Buah
- e. Meja rak buku siswa, berjumlah 3 Buah
- f. Rak sepatu, berjumlah 2 buah
- g. Mainan ayunan, berjumlah 1 buah

## **B. Penyajian Data dan Analisis**

Penelitian ini disertai dengan penyajian data sebagai penguata dalam penelitian. Sebab data inilah yang akan dianalisis, sehingga dari data yang dianalisis tersebut akan menghasilkan suatu kesimpulan dalam setiap penelitian yang dilakukan.

Sesuai dengan teknik pengumpulan yang data yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti akan menyajikan tiga macam pengumpulan data yaitu observasi yang dilakukan peneliti yang kemudian akan diperkuat dengan data hasil dokumentasi, wawancara, serta foto dokumentasi kegiatan.

Berdasarkan hasil penelitian, maka akan diuraikan data-data tentang “Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Anak Usia Dini melalui Permainan Memancing Ikan di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”

Sebagaimana perumusan masalah, maka penelitian ini hanya difokuskan kepada dua hal yang telah dirumuskan sebelumnya, yaitu (1)

Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019? dan (2) Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019?

Memperjelas hasil penelitian ini, maka akan disajikan data-data yang diperoleh baik yang melalui observasi, wawancara, maupun dokumentasikan adalah sebagai berikut.

### **1. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Memancing Ikan Angka pada Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019**

Bermain merupakan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktifitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. karena belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain. Oleh karenanya, bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini. Salah satu permainan yang dikembangkan di lembaga pendidikan anak usia dini misalnya memancing ikan angka. Aspek yang dapat dikembangkan dengan kegiatan bermain yakni aspek nilai agama dan moral, sosial emosional, seni dan keterampilan, fisik motorik, bahasa dan kognitif.

Menurut bunda Dewi Fatmawati selaku kepala Kelompok Bermain, dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang proses pembelajaran yang dilakukan di Kelompok Bermain Al Fattah beliau menjawab.

Proses pembelajaran dimulai dari menyambut anak oleh guru yang piket sampai waktu pulang secara keseluruhan, mulai jam 7.30 bel masuk berbunyi, anak melakukan kegiatan pagi yaitu berbaris di halaman sekolah dengan kegiatan mengapsensi anak-anak dan menyuruh anak untuk menghafalkan bilangan angka 1 sampai angka 20. Kira-kira 15 menit masuk ke kelas anak-anak melakukan kegiatan menghafalkan surat-surat pendek, do'a harian dan beberapa hadis. Lalu melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang sudah dibuat sebelumnya.<sup>63</sup>

Bunda Maizatul Ikfiah mengatakan untuk melaksanakan pembelajaran dengan permainan memancing ikan sebagai berikut.

Setelah tatap muka dan pembukaan selesai dilakukan, guru memperkenalkan beberapa angka di papan tulis, selanjutnya guru mulai memperkenalkan angka-angka tersebut kepada siswa. Setelah siswa memahami lalu guru mengeluarkan media pembelajaran memancing ikan. Dalam permainan ini guru menyebutkan angka tertentu, misalnya angka "5" selanjutnya siswa memancing ikan yang bernomor 5 atau angka-angka yang disebutkan oleh guru.<sup>64</sup>

Yang tak kalah pentingnya pembelajaran PAUD adalah memberikan pengenalan angka dan berhitung dasar. Sebagaimana dikatakan Dewi Fatmawati.

Kemampuan berhitung anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan memancing angka pada anak kelompok Taman Bermain Al Fattah. Kemampuan berhitung dengan permainan memancing lebih menarik bagi anak, sehingga anak benar-benar aktif dalam

---

<sup>63</sup> Dewi Fatmawati, *wawancara*, Jember 30 April 2019.

<sup>64</sup> Maizatul Ikfiah, *wawancara*, Jember Selasa 09 April 2019.

melaksanakan permainan. Anak usia Taman Bermain adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia Taman Bermain sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungannya.<sup>65</sup>

Demikian pula sebagaimana dikatakan Neli Rosyida bahwa :

Walaupun pengenalan berhitung tidak diwajibkan di kelompok bermain, akan tetapi karena desakan orang tua dan tuntutan ketika anak masuk sekolah ke jenjang yang lebih tinggi, maka pengenalan dasar berhitung juga diberikan di PAUD. Untuk mempermudah anak dalam belajar berhitung adalah salah satunya menggunakan permainan memancing ikan yang ada angka-angkanya yang disajikan dengan permainan yang menyenangkan.<sup>66</sup>

Dari observasi yang dilakukan peneliti bahwa kelompok bermain Al Fattah membiasakan anak untuk setiap harinya menghafalkan surat-surat pendek, do'a harian dan beberapa hadis. Selain program yang telah disebutkan di atas banyak program lain yang dijelaskan oleh kepala kelompok bermain Al Fattah yang telah diterapkan di lembaga tersebut untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak. Untuk mengembangkan aspek kognitif anak, dapat dilakukan dengan program pembelajaran langsung. Selain adanya program-program tersebut di Kelompok Bermain Al Fattah juga menggunakan metode-metode yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yaitu, demonstrasi, bercerita, bercakap-cakap, pemberian tugas sosio drama

---

<sup>65</sup> Dewi Fatmawati, *wawancara*, Jember 4 April 2019.

<sup>66</sup> Neli Rosyida, *wawancara*, Jember 4 April 2019.

atau bermain peran, karyawisata, proyek dan eksperimen yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yang tersebut di atas.<sup>67</sup>

Salah satu jenis bermain yang dilakukan di kelompok bermain ini adalah memancing ikan angka untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak yang berbeda-beda, hal ini sesuai yang dinyatakan oleh bunda Maizatul Ikfiyah yaitu.

Kemampuan anak usia dini sangatlah berbeda-beda dalam hal kognifnya atau bervariasi. Ada anak yang sudah mampu dalam menyebutkan perbedaan ukuran besar-kecil, menyebutkan warna, dan mengurutkan angka dari bilangan kecil ke besar sebaliknya besar ke yang kecil. Serta terdapat anak yang kurang faham tentang hal itu tidak dapat menyebutkan perbedaan ukuran besar-kecil, menyebutkan warna dan mengurutkan angka dari kecil-besar dan besar-kecil. Dengan melihat hal itu maka kami menggunakan metode yang sesuai program pembelajaran dengan menggunakan bermain memancing ikan untuk mengembangkan kognitif anak. karena permainan itu sangatlah disukai oleh anak-anak dan dunia anak usia dini. Karena dengan bermain anak kadang bisa berfikir dengan kemampuannya, bermain dengan teman sebaya itu bisa dikenang seumur hidupnya maka dengan itu pun kita sebagai guru harus bisa memanfaatkan bermain yang bisa mengembangkan kognitifnya serta bisa belajar tanpa dipaksa.<sup>68</sup>

Demikian pula sebagaimana dikatakan Neli Rosyida bahwa :

Permainan memancing diberikan kepada anak-anak dengan harapan anak-anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotoriknya. Dalam aspek kognitif diharapkan anak mampu menyebutkan perbedaan ukuran besar-kecil, menyebutkan warna, dan mengurutkan angka dari bilangan kecil ke besar sebaliknya besar ke yang kecil. Dari segi psikomotorik diharapkan anak mampu bergerak dengan lincah sesuai dengan tingkat kemampuannya masing-masing. Selain itu, dengan permainan memancing ikan, anak diharapkan selalu aktif bergerak sesuai dengan irama yang dibutuhkan, sehingga fisik anak-anak menjadi kuat dan sehat.<sup>69</sup>

<sup>67</sup> Observasi di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut Panti Jember 26 April 2019.

<sup>68</sup> Maizatul Ikfiyah, *wawancara*, Jember Selasa 09 April 2019.

<sup>69</sup> Neli Rosyida, *wawancara*, Jember Selasa 09 April 2019.



Berdasarkan hasil wawancara di atas dan didukung oleh hasil observasi dapat dikatakan bahwa upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019 guru melakukan perencanaan terlebih dahulu melalui RPPH yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran harian di mana dalam RPPH tercantum mengenai materi, media dan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran, termasuk salah satunya adalah pembelajaran melalui bermain memancing ikan.

## **2. Upaya Meningkatkan Kemampuan Psikomotorik Anak Usia Dini Melalui Bermain Memancing Ikan Angka pada Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019**

Pembelajaran merupakan dari mengajar dalam konteks standar proses pendidikan yang meliputi penyampaian materi pelajaran dan sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Pada dasarnya pembelajaran adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika kita berpikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki siswa, maka pada saat itu juga kita semestinya berpikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien. Ini sangat penting untuk dipahami, sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya.

Hal ini dimaksudkan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Dengan demikian pembelajaran adalah suatu proses pemberdayaan potensi peserta didik yang diarahkan untuk mendorong pencapaian kompetensi dan perilaku khusus supaya setiap individu mampu berkembang kemampuannya secara maksimal, termasuk perkembangan psikomotoriknya.

Sebagaimana dikatakan salah satu guru, Maizatul Ikfiah mengatakan.

Pembelajaran melalui permainan memancing dapat memberikan pengalaman yang nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak. Pelaksanaan permainan memancing ikan dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik pada anak, di mana gerakan anak dapat berkembang dengan baik, selain itu anak-anak otot-otot dan gerakan anak menjadi lebih cepat dan terukur. Agar pembelajaran dapat tercapai maka guru hendaknya memahami kemampuan dasar yang dimiliki anak dan seorang guru juga dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi permainan sebagai media pembelajaran sehingga aspek perkembangan anak dapat terpenuhi dan optimal.<sup>70</sup>

Demikian pula disampaikan oleh bunda Ria Faricha saat diwawancarai peneliti mengatakan.

Agar pembelajaran berhasil dengan baik, tentu guru harus melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian suatu tujuan. Eksistensi strategi pembelajaran dalam dunia pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan terutama dalam konteks mengajar di anak-anak PAUD yang tentunya segala kemampuannya masih perlu ditingkatkan secara maksimal.<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> Maizatul Ikfiah, *wawancara*, Jember Selasa 09 April 2019.

<sup>71</sup> Ria Faricha, *wawancara*, Jember Kamis 28 Maret 2019.

Hal ini jugadiperkuat oleh Neli Rosyidah yang mengatakan :

Tiada hari tanpa permainan. Mungkin hal ini yang selalu dalam benak anak-anak. Karena dengan bermain anak-anak akan semangat dan senang dalam belajar. Salah satu pembelajaran yang sangat disukai anak-anak adalah melalui permainan memancing ikan. Selain itu permainan memancing ikan dapat memberikan pengalaman yang nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, khususnya dalam aspek psikomotorik. Dengan permainan memancing ikan dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik pada anak, di mana gerakan anak dapat berkembang dengan baik, selain itu anak-anak otot-otot dan gerakan anak menjadi lebih cepat dan terukur. Agar pembelajaran dapat tercapai maka guru hendaknya memahami kemampuan dasar yang dimiliki anak dan seorang guru juga dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi permainan sebagai media pembelajaran sehingga aspek perkembangan anak dapat terpenuhi dan optimal. Yang tak kalah pentingnya juga adalah dengan perkembangan psikomotorik anak, kesehatan dan fisik anak juga akan mengalami perkembangan yang signifikan.<sup>72</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, terlihat anak-anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif; pembelajaran juga berjalan dengan kondusif dan menarik, dalam pandangan peneliti, guru sangat kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan. Untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran maka guru menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan, misalnya jika anak mendapatkan angka 5, maka guru bertanya kepada anak-anak, “angka berapa anak-anak”?, anak-anak serempak menjawab: “limaaaa” sambil bersemangat dan berteriak.

<sup>72</sup> Neli Rosyidah, *wawancara*, Jember Selasa 09 April 2019.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dan hasil observasi dapat dikatakan bahwa upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019 guru melakukan perencanaan terlebih dahulu melalui RPPH yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran harian di mana dalam RPPH tercantum mengenai materi, media dan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran, termasuk salah satunya adalah pembelajaran melalui bermain memancing ikan.

Selain itu guru juga menyuruh anak-anak untuk selalu aktif bergerak, contohnya ketika anak-anak mendapatkan angka, anak-anak berlari menunjukkan hasil ikan yang kena pancing kepada guru. Dengan kegiatan ini faktor psikomotorik siswa juga dapat berkembang dan meningkat secara signifikan.

### **C. Pembahasan Temuan**

Data yang diperoleh peneliti melalui metode wawancara, observasi dan dokumen, data tersebut disajikan dan dianalisis melalui pembahasan temuan, yang mana hal tersebut merupakan tanggapan dari pokok pikiran atau pertanyaan-pertanyaan dari metode peneliti serta kajian teori yang telah dibahas sebelumnya.

Hal tersebut dibahas dengan temuan-temuan penelitian selama di lapangan yang dilakukan peneliti selama penelitian berlangsung

berdasarkan pada fokus masalah penelitian ini yang telah dirumuskan sebelum mengenai judul penelitian.

**1. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Memancing Ikan Angka pada Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019**

Observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di dalam penelitiannya terdapat beberapa temuan tentang perencanaan pembelajaran mengenai kognitif melalui bermain mancing ikan angka atau huruf pada kelompok bermain bahwa kognitif sangatlah penting bagi anak karena dalam kognitif ini anak berkatiannya dengan berfikir kritis, dapat memecahkan suatu masalah sehari-harinya, mampu menalarakan pikirannya menyangkutkan sebab akibat, bisa mengelompokkan suatu benda berdasarkan warna, ukuran, jenis, mengelompokkan angka dan huruf besar kecilnya. Dengan melihat kenyataan di atas guru dituntut untuk membuat rancangan atau perencanaan dalam pembelajaran agar apa yang akan disampaikan kepada anak tepat pada kompetensi ini dan kompetensi dasarnya dalam

Temuan penelitian ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Cahyo yang mengatakan Salah satu permainan yang mengembangkan kognitif anak adalah bermain memancing ikan adalah kolam air yang didalamnya terdapat ikan-ikan mainan yang dibuat

dengan tambahan angka. Mainan tersebut dibuat cukup dengan menyediakan air dalam bak besar, pancing dan tentunya ikan-ikanan yang beraneka ragam. Biasanya, ikan-ikanan mainan tersebut ada tambah angka. Manfaat memancing ikan angka adalah merupakan aktivitas yang membutuhkan kesabaran dan konsentrasi yang tinggi. Hal ini karena memancing relatif membutuhkan waktu yang agak lama untuk menangkap ikan, maka ada kepuasan dan kesenangan tersendiri bagi si pemancing. Boleh jadi ikan yang diperoleh dari hasil memancing akan diingat hingga beberapa bulan bahkan tahunan. Jika ikan mainan tersebut berupa angka atau huruf, maka anak akan merasa senang karena telah berhasil mendapatkannya dan akan selalu mengingat angka atau huruf tersebut.<sup>73</sup>

Selain itu, temuan penelitian ini juga relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Retnaningrum (2016) dengan judul penelitian peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing” Universitas Nahdlatul Ulama Ghonzali Cilacap, Jawa Tengah. Di mana dalam penelitian ini dikemukakan bahwa Kegiatan bermain memancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini

Berdasarkan pembahasan temuan di atas maka dapat dikemukakan bahwa upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan di Kelompok

---

<sup>73</sup> Agus N Cahyo. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (Jakarta: Flashbooks, 2011), 73-75.

Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019 guru melakukan perencanaan terlebih dahulu melalui RPPH yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran harian di mana dalam RPPH tercantum mengenai materi, media dan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran, termasuk salah satunya adalah pembelajaran melalui bermain memancing ikan, sehingga anak yang awalnya belum mampu membedakan warna, ukuran, dengan permainan memancing ikan, anak sedikit demi sedikit mampu menyebutkan warna dan ukuran dengan benar.

## **2. Upaya Meningkatkan Kemampuan Psikomotorik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Memancing Ikan Angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019**

Keistimewaan permainan memancing ini adalah dapat menarik minat belajar anak karena berkaitan langsung dengan kehidupan anak sehari-hari yang tinggal di desa yang sering melihat kegiatan memancing di sungai, serta anak tidak mudah bosan dalam menerima materi pelajaran, sehingga penulis berkeyakinan bahwa permainan memancing ini akan dapat memacu anak lebih kreatif, aktif, dapat menggugah rasa ingin tahu padahal-hal yang sifatnya nyata yang langsung dirasakan oleh anak, dan anak akan lebih mudah mengenal lambang bilangan. Permainan memancing angka dalam penelitian ini dilakukan dengan memodifikasi berbagai penjabaran tentang

permainan memancing angka di atas. Namun tujuan yang hendak dicapai dari permainan memancing angka dalam penelitian ini tetap untuk mengenalkan angka serta mengembangkan kemampuan anak dalam membilang.

Demikian pula hasil penelitian di lapangan dalam pembelajaran permainan memancing angka sangat disukai oleh anak-anak. Mereka belajar dengan penuh riang dan suasana yang menyenangkan, mereka rela bergiliran antri menunggu giliran untuk memancing.

Temuan penelitian ini relevan dengan teori yang dikemukakan oleh Ismail yang mengatakan salah satu tujuan permainan adalah mengembangkan aspek fisik dan motorik. Melalui permainan yang dapat mengembangkan aspek fisik dan motorik, anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebih sehingga anak tidak merasa gelisah, sehingga apabila anak diminta untuk duduk diam berjam-jam anak akan tidak merasa bosan, nyaman dan tidak tertekan.<sup>74</sup>

Temuan penelitian ini juga relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Retnaningrum (2016) dengan judul penelitian "Peningkatan Perkembangan Kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing" Universitas Nahdlatul Ulama Ghonzali Cilacap, Jawa Tengah. Di mana dalam penelitian ini dikemukakan bahwa Kegiatan bermain memancing dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

---

<sup>74</sup> Ismail, *Education Games*, 121.



Berdasarkan pembahasan temuan penelitian ini upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019 dilakukan dengan cara guru menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga anak yang awalnya sebelum permainan terlihat malu dan enggan untuk bermain, dengan media memancing ikan anak mampu melakukan permainan dengan benar tanpa ada perasaan malu walaupun tanpa dipaksa, bahkan anak-anak meminta kepada guru walaupun belum sampai gilirannya.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

1. Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019 guru melakukan perencanaan terlebih dahulu melalui RPPH yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran harian di mana dalam RPPH tercantum mengenai materi, media dan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran, termasuk salah satunya adalah pembelajaran melalui bermain memancing ikan, sehingga anak yang awalnya belum mampu membedakan warna, jenis dan ukuran dengan permainan memancing ikan, anak sedikit demi sedikit mampu menyebutkan warna dan ukuran dengan benar.
2. Upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019 dilakukan dengan cara guru menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Sehingga anak yang awalnya sebelum permainan terlihat malu dan enggan untuk bermain, dengan media

memancing ikan anak mampu melakukan permainan dengan benar tanpa ada perasaan malu walaupun tanpa dipaksa, bahkan anak-anak meminta kepada guru walaupun belum sampai gilirannya

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, saran yang diajukan dalam penelitian ini ;

1. Bagi lembaga hendaknya kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, maka pihak lembaga hendaknya memberikan fasilitas maupun media pembelajaran yang lebih variatif seperti media-media edukatif agar tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.
2. Bagi guru, agar supaya tetap bertahan mengajar dan lebih serius dan tegas dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, maka ciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
3. Siswa: agar supaya terus belajar dengan rajin dan sungguh-sungguh, karena dengan belajar yang rajin akan mampu mencapai prestasi yang diinginkan.

IAIN JEMBER

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Aini, Nur. 2016. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Tk Jember Permai 1 Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015-2016” dalam *Journal Ilmiah*.
- Arikunto, Suharsimi. 2004. *Dasar-Dasar Supervisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bagi Anak Tunagrahita Ringan. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/976/827> pada tanggal 17 Maret 2019, h. 480
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Flashbooks.
- Creswell, Jhon W. 2015. *Penelitian Kualitatif dan Desai Riset Memilih Antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Durri Andriani. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain Dan Permainan*. Jakarta: Kencana
- Helmawati. 2018. *Mendidik anak berprestasi mealui 10 kecerdasan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Indrijati. 2013. *Psikologi Perkembangan &Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Diva Press
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- KBBI Online diakses pada tanggal 24 Maret 2019 jam 17:30 WIB
- Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 Tentang Kurikulum Raudhatul Athfal
- Khoirul Ummah, 2017. “*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bernyanyi di TK Aisyiyah Al Huda Jampen Kismoyoso Ngemplak Boyolali Tahun Ajara 2016/2017*” (Skripsi. Jurusan

Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga, 2017) Skripsi: tidak diterbitkan.

- Lara Fridani, dkk. 2014. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Tangerang. Universitas Terbuka.
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman & Saldana. 2007. *Analisis Data Kualitatif-Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*, Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta. Universitas Indonesia-Press
- Moleong, Lexy.J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Gava Media
- Mundir. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Jember: Stain Press.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Prestasi Pustakarya
- Patilimia, Hamid. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Retnoningrum. 2016. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing*. Jurnal. Universitas Nahdlatul Ulama Ghozali Cilacap Jawa Tengah
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung; Alfabeta
- Sujiono. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta
- Sumadi, Suryabrata. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2014. *Pengembangan Kecerdasan Jamak*. Tangerang:
- Tim Penyusun. 2013. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Fokus Media.
- Tim Revisi IAIN Jember. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Jember: IAIN Jember.
- Uhbiyati, Nur. 2005. *Ilmu Pendidikan Islam (IPI)*. Bandung: CV. Pustaka Setia

Usti, Afnita. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Bermain Angka*. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/976/827> pada tanggal 17 Maret 2019.

Yaumi dan Ibrahim. *Pembelajaran Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Prenadamedia Group



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SITI KALIMAH**  
NIM : T201511095  
Fakultas / Prodi : Tarbiyah / PIAUD  
Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**“Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Anak Usia Dini melalui Permainan Memancing Ikan di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut Kecamatan Panti kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019”**

ini adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dan saya bertanggung jawab penuh atas apa yang telah saya nyatakan.

Jember, 22 Juni 2019  
Saya yang menyatakan



**SITI KALIMAH**  
NIM. T201511095

## MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VAREABEL	SUB VAREABEL	INDIKATOR	SUMBERDATA	METODE PENELITIAN	FOKUS MASALAH
Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Anak Usia Dini melalui Permainan Memancing Ikan di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut Kecamatan Panti kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019	Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Anak Usia Dini melalui Permainan Memancing Ikan	1. Kemampuan Kognitif  2. Kemampuan Psikomotorik	a. Berpikir Kritis b. Menghitung sambil menghafal hingga 20  a. Menggerakkan tubuh b. Keseimbangan	Informan  Kepala sekolah  Guru  Orang tua/wali murid	1. Pendekatan : Kualitatif deskriptif 2. Tehnik pengumpulan data : ➤ Opservasi ➤ Interview ➤ Dokumentasi  3. Analisis data : ➤ Reduksi data ➤ Penyajian data ➤ Penarikan kesimpulan 4. Validitas data : triangulasi teknik dan sumber	1. Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019?  2. Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019?



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

### (R P P H)

Hari / Tanggal	: Senin, 25 Maret 2019
Kelompok / Usia	: Kelompok Bermain/2, 5-4 Tahun
Tema / sub tema / sub-sub tema	: Binatang/Binatang Air/Ikan
Kompetensi Inti	: Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara; mengamati, mendengar, menghidung, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
Kompetensi Dasar	: 3. 6. Mengenal benda-benda di sekitarnya misalnya; nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya. 4. 6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (misalnya; nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) dengan melalui hasil karya

Indikator : Melakukan kegiatan yang menunjuk anak mampu mengenal benda dengan membedakan benda berdasarkan bentuk dan ukuran.

Materi dalam kegiatan :

1. Menyukuri ciptaan Allah
2. Doa keselamatan
3. Koordinasi mata dan tangan
4. Bertanya tentang Hewan/Binatang
5. Menghitung lambang bilangan
6. Mengenal dan mengetahui macam-macam hewan

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan

1. Pancingan
2. Ikan-ikanan warna
3. Angka-angka dan Huruf-huruf yang ditempel diikan
4. Tempat kolam ikan-ikanan
5. Air

#### A. PEMBUKAAN ( 30 Menit )

1. Bernyanyi tentang tema hewan
2. Doa sebelum belajar, membaca surat al quraisy
3. Berdiskusi tentang hewan
4. Diskusi yang harus di lakukan sebagai rasa syukur atas segala ciptaanNya yang menciptakan manusia di bumi ini
5. Berdiskusi tentang tugas hari ini, kesepakatan tugas yang akan diberikan

#### B. INTI ( 60 MENIT )

1. Anak mengamati :  
Warna-warna ikan, angka dan huruf yang akan ditempel ke ikan-ikanan
2. Anak bertanya :  
Tentang hidupan ikan
3. Anak mengumpulkan informasi :  
Warna, ukuran, angka dan huruf
4. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Mencari warna yang diinginkan misalnya merah, biru, coklat
  - b. Mencari angka dan huruf
  - c. Mengurutkan angka mulai yang terkecil sampai yang besar
  - d. Mengelompokkan ukuran ikan dan warna yang sama

#### **Recolling :**

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang di mainkan anak-anak
2. Menguatkan konsep tentang warna, ukuran, huruf dan angka
3. Menguatkan konsep angka yang mulai dari yang kecil ke angka yang besar

### C. PENUTUP ( 15 MENIT )

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di kerjakan hari ini, tugas apa yang paling di sukai
3. Pemberian tugas kepada anak untuk di lakukan di rumah yakni bertanya kepada orang tuanya
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan dalam merawat dan memelihara ikan dirumah
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa sesudah belajar

### D. RENCANA PENILAIAN

1. Indikator penilaian
2. Teknik penilaian :
  - a. Catatan harian
  - b. Catatan hasil karya
  - c. Catatan anekdot

Mengetahui  
Jember, 25 Maret 2019

**Kepala Kelompok Bermain**

**Guru Kelompok Bermain**

**IAIN JEMBER**

**Dewi Fatmawati**

**Ria Faricha**

2. Pelaksanaan pembelajaran Kognitif melalui bermain memancing ikan angkah atau huruf pada Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019

Pengembangan Kognitif Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019. Pengembangan Kognitif merupakan suatu hal yang dapat berkembang dan meningkatkan sampai pada titik tertinggi apabila kita senantiasa mau untuk mengatasinya. Dengan kata lain, seseorang anak yang Kognitif tidak tinggi dapat dibantu dan dilatih sehingga kognitif dapat meningkat.

Untuk meningkatkan Kognitifnya, yang dilakukan oleh guru kelas adalah menciptakan lingkungan yang mendukung dan memberikan stimulus dalam pembiasaan. Seperti yang dilakukan oleh ibu Ria Faricha sebelum melakukan kegiatan pembelajarannya.

Berdasarkan observasi perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan Kognitif pada anak maka guru melaksanakan perencanaan itu dengan kegiatan didalam pembelajaran mulai dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan.

IAIN JEMBER

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

### (R P P H)

Hari / Tanggal : Senin, 25 Maret 2019

Kelompok / Usia : Kelompok Bermain/2, 5-4 Tahun

Tema / sub tema / sub-sub tema : Binatang/Binatang Air/Ikan

Materi dalam kegiatan :

1. Menyukuri ciptaan Allah
2. Doa keselamatan
3. Koordinasi mata dan tangan
4. Bertanya tentang Hewan/Binatang
5. Menghitung lambang bilangan
6. Mengenal dan mengetahui macam-macam hewan

Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP

pembukaan

4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan

1. Pancingan
2. Ikan-ikanan warna
3. Angka-angka dan Huruf-huruf yang ditempel diikan

4. Tempat kolam ikan-ikanan

5. Air

E. PEMBUKAAN ( 30 Menit )

1. Bernyanyi tentang tema hewan

2. Doa sebelum belajar, membaca surat al quraisy

3. Berdiskusi tentang hewan

Bertanya tentang kehidupan ikan,

a. Ikan hidup dimana ?

b. Ikan bernafas pakai apa ?

4. Diskusi yang harus di lakukan sebagai rasa syukur atas segala ciptaanNya yang menciptakan manusia di bumi ini

Apa fungsinya ikan untuk manusia ?

5. Berdiskusi tentang tugas hari ini, kesepakatan tugas yang akan di berikan

Menghitung ikan, menyebutkan dan mengelompokan ukuran ikan (besar-kecil), menyebutkan dan mengelompokan warna ikan dan mencari huruf i-k-a-n

F. INTI ( 60 MENIT )

1. Anak mengamati :

Warna-warna ikan, angka dan huruf yang akan ditempel ke ikan-ikanan

2. Anak bertanya :

Tentang hidupan ikan

3. Anak mengumpulkan informasi :

Warna, ukuran, angka dan huruf

4. Anak mengkomunikasikan :
  - a. Mencari warna yang diinginkan misalnya merah, biru, coklat
  - b. Mencari angka dan huruf
  - c. Mengurutkan angka mulai yang terkecil sampai yang besar
  - d. Mengelompokkan ukuran ikan dan warna yang sama

**Recolling :**

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang di mainkan anak-anak
2. Menguatkan konsep tentang warna, ukuran, huruf dan angka
3. Menguatkan konsep angka yang mulai dari yang kecil ke angka yang besar

**G. PENUTUP ( 15 MENIT )**

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah di kerjakan hari ini, tugas apa yang paling di sukai
3. Pemberian tugas kepada anak untuk di lakukan di rumah yakni bertanya kepada orang tuanya
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan dalam merawat dan memelihara ikan dirumah
5. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
6. Berdoa sesudah belajar

**H. RENCANA PENILAIAN**

1. Indikator penilaian



Table 4. 3  
Indikator Penilaian

<b>PROGRAM PENGEMBANGAN</b>	<b>KD</b>	<b>INDIKATOR PENILAIAN</b>
NAM	1. 1 3. 1-4. 1	Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar Anak dapat membaca doa sebelum dan sesudah makan minum
MOTORIK	2. 1 3. 3-4. 4	Anak dapat memanjang dengan tepat kordinasi tangan dan mata
SOSIAL EMOSIONAL	2. 5 2. 6	Anak dapat menghargai karya teman Anak dapat mengucapkan syukur atas diciptakannya Anak lebih sabar lagi memecahkan masalah
KOGNITIF	3. 6-4. 6	Anak dapat menghitung jumlah ikan yang didapat
BA HASA	2. 14 3. 10-4. 10	Anak dapat menyebutkan kata “ikan, air dan warna”
SENI	3. 15-4. 15	Anak dapat menghasilkan karya dan menunjukkan karya menanta ikan hasil pancingannya

2. Teknik penilaian :
- a. Catatan harian
  - b. Catatan hasil karya
  - c. Catatan anekdot

**Kepala Kelompok Bermain**

**Dewi Fatmawati**

Mengetahui  
Jember, 25 Maret 2019  
**Guru Kelompok Bermain**

**Ria Faricha**

3. Evaluasi pembelajaran Kognitif melalui bermain memancing ikan angka atau huruf pada Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember Tahun Pembelajaran 2018/2019

Dari hasil observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu guru melakukan evaluasi anak dalam Kognitif di dalam pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaannya. Guru mengamati anak mulai awal pembelajaran, proses pembelajaran dan akhir pembelajaran, didapatkan bahwa melalui bermain memancing ikan angka dan huruf ini dapat mnegembangkan kognitif karena anak dapat lebih sabar, mengenal warna, angka, huruf, ukuran (besar-kecil) hal ini sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Guru melakukan penilaian ini juga disaat anak melakukan kegiatan dengan menggunakan metode penilaian unjuk kerja, dan catatan anidot dalam masing-masing anak maka diketau mana anak yang mengalam perkembangan dan masih ada beberapa anak yang kuarng berkembang hal ini guru terus membimbing secara optimal untuk membangun kesulitan yang dihadapi oleh anak yang kurang berkembang tersebut.

IAIN JEMBER

Tabel 4. 4

## Format Hasil Karya Anak Didik

Kegiatan Pembelajaran :

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai	Hasil
1	Uswatun Hasanah		
2	Muhammad Alvian Fahmi Alkhalifi		
3	Febby Maulidia Azzahwa		
4	Muhammad Azzam Abdillah Al Ghozali		
5	Salsabila Ambar Dewi		
6	Nimas Indriyana Putri Rahayu		
7	Muhammad Haidar Al Baqir		
8	Adzkia Fatimah Hamid		
9	Muhammad Zidan		
10	Muhammad Humy		
11	Nazwa Putri Iriyani		
12	Iftitah		
13	Nafiatul Hasanah		
14	Muhammad Adib Alim Aminullah		
15	Mohammad Azzam Abdillah		

Tabel 4. 5  
Catatan Anekdote Anak Didik

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa	Peristiwa	Keterangan
1	Uswatun Hasanah		
2	Muhammad Alvian Fahmi Alkhalifi		
3	Febby Maulidia Azzahwa		
4	Muhammad Azzam Abdillah Al Ghozali		
5	Salsabila Ambar Dewi		
6	Nimas Indriyana Putri Rahayu		
7	Muhammad Haidar Al Baqir		
8	Adzkia Fatimah Hamid		
9	Muhammad Zidan		
10	Muhammad Humy		
11	Nazwa Putri Iriyani		
12	Iftitah		
13	Nafiatul Hasanah		
14	Muhammad Adib Alim Aminullah		
15	Mohammad Azzam Abdillah		

## **PEDOMAN PENELITIAN**

### **A. Pedoman Observasi**

1. Pelaksanaan permainan memancing ikan di Kelompok Bermain dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik anak Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember
2. lokasi penelitian, sumber data penelitian, dan beberapa hal yang berkaitan dengan penelitian yang ada di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember

### **B. Pedoman Wawancara**

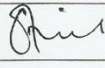
1. Upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka pada Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember
2. Upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan psikomotorik anak usia dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka pada Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember



### **C. Pedoman Dokumentasi**

1. Profil lembaga, visi dan isi Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember
2. Srtuktur Organisasi Kelompok Bermain Al Fattah Kasian
3. Denah lokasi Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember
4. Data pendidik Kelompok Bermain Al Fattah Kasian Serut
5. Data siswa Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember, perangkat pembelajaran Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti Jember.

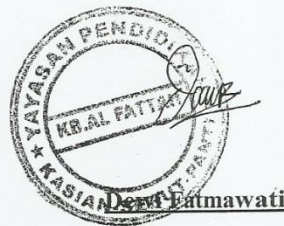
**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**

**Lokasi : Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut, Panti, Jember  
Tahun Pelajaran 2018/2019**

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	TTD
1.	Senin 11-03-2019	Observasi di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut Kecamatan Panti kabupaten Jember	
	Senin 18-03-2019	Menyerahkan surat penelitian di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut Kecamatan Panti kabupaten Jember	
2.	Jum'at, 22-03-2019	Interview dengan kepala Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut Kecamatan Panti kabupaten Jember	
3.	Kamis, 28-03-2019	Interview dengan guru, Ria Faricha	
4.	Selasa, 09-04-2019	Observasi dan wawancara dengan guru Maizatul Ikfiyah	
5.	Jum'at, 26-04-2019	Observasi, mencatat dan meminta dokumen-dokumen	
6.	Selasa, 30-04-2019	Wawancara dengan Fatmawati	
		Wawancara dengan guru Maizatul Ikfiyah	
7.	Senin, 06-05-2019	Interview dengan guru, Ibu Ria Faricha	

		Wawancara dengan guru Isnaini	
9.	Kamis, 09-05-2019	Melengkapi data-data dan dokumentasi	
10	Rabu, 15-05-2014	Permohonan surat selesai penelitian sebagai akhir mengadakan penelitian	

Jember, 15 Mei 2019  
Mengetahui  
Kepala TK



Desni Fatmawati



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://fijk.iain-jember.ac.id](http://fijk.iain-jember.ac.id) e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2156/In.20/3.a/PP.00.9/01/2018  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

12 Maret 2019

Yth. Kepala Raudhatul Athfal Al Fattah  
Jalan Kapuas Kasian, Serut, Panti, Jember

*Assalamualaikum Wr Wb.*

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

Nama : Siti Kalimah  
NIM : 201511095  
Semester : VIII (Delapan)  
Jurusan : Kependidikan Islam  
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini melalui kegiatan bermain memancing ikan angka pada kelompok bermain AlFattah Serut, Panti, Jember selama 30 (tiga puluh) Hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/ Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah/Madrasah
2. Wakil Kepala Kesiswaan
3. Guru
4. Peserta Didik

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*



Dekan Bidang Akademik,

Dr. Nurul Faizir





PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

**KB AL FATTAH**

No. Ijin Operasional: 503/A.1/PAUD.P/0096/35.09.325/2019

NPSN: 69894424

Alamat : Jl. Kapuas No. 01 Dusun Kasian Desa Serut -Panti- Jember 68153 JawaTimur

### SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut Kecamatan Panti Kabupaten Jember, menerangkan bahwa Mahasiswi yang beridentitas di bawah ini :

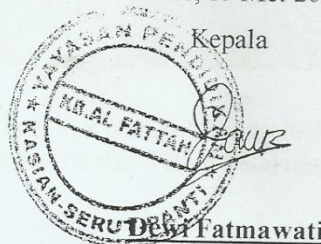
Nama : **SITI KALJIMAH**  
NIM : **T201511095**  
Status : Mahasiswa  
Lembaga : Institut Agama Islam Negeri Jember  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan benar-benar telah mengadakan penelitian sejak tanggal 12 Maret 2019 sampai 15 Mei 2019 di RA Hidayatul Mubtadiin Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dalam rangka menyusun skripsi dengan judul: **"Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Anak Usia Dini melalui Permainan Memancing Ikan di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut Kecamatan Panti Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019"**.

Demikian Surat Keterangan Selesai Penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 Mei 2019

Kepala



Devi Fatmawati



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN JEMBER

Jalan PB. Sudirman Nomor 11, ☎ (0331) 4431707, Fax: (0331) 4431707

PERDA KABUPATEN JEMBER NOMOR : 2 Tahun 2007  
Surat Keputusan Nomor : 503/A.1/PAUD.P/ 0096 /35.09.325/2019  
Diberikan kepada lembaga :

Nama : KB "AL-FATTAH"  
Jenis Kegiatan : KB (KELOMPOK BERMAIN)  
Alamat : Jl. Kapuas No. 01, Dsn. Kasian  
Kel/Desa : Serut  
RT :  
KEC: Pantii  
RW :  
Nomor Induk Lembaga : DEWI FATMAWATI  
Kepala / Pimpinan Lembaga : YAYASAN PONDOK PESANTREN AL-FATTAH  
Penyelenggara : M. JAMHAR TOHIR  
Ketua Penyelenggara :  
Dengan ini memperhatikan syarat-syarat yang ditetapkan dalam Surat Keputusan tersebut diatas berlaku selama 2 (dua) tahun  
terhitung mulai tanggal 15 April 2019 sampai dengan 15 April 2021



Jember, 15 April 2019  
A.n BUPATI JEMBER  
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
Kabupaten Jember  
DR. H. SYAFI'1, M.Si.  
KIP 19620312 198303 1 006

## DOKUMENTASI PENELITIAN SKRIPSI



Bahan-bahan yang disiapkan dalam kegiatan memancing ikan di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut Kecamatan Panti Kabupaten Jember



Pembelajaran Media Memancing Ikan di Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut Kecamatan Panti kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019



Wawancara dengan kepala Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut  
Kecamatan Panti kabupaten Jember



Wawancara dengan wali murid Kelompok Bermain Al Fattah Kasian, Serut  
Kecamatan Panti kabupaten Jember



Guru memberikan petunjuk pada kegiatan memancing ikan. Beberapa siswa masih malu dan enggan untuk bermain, serta belum mampu secara kognitif (membedakan warna, jenis dan ukuran) dengan benar sehingga membutuhkan petunjuk dan bimbingan dari guru.



Anak-anak sudah mampu memancing ikan dengan benar, hal ini menunjukkan kemampuan psikomotorik mengalami perkembangan, karena sebelumnya mereka tidak mampu melaksanakan memancing ikan dengan benar.



## BIODATA



Nama : SITI KALIMAH  
NIM : T201511095  
Fakultas : FTIK  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
TTL : Kediri, 15 Mei 1977  
Alamat : Dusun Krajan, RT. 04 RW 06, Desa Serut Panti  
Jember.

Riwayat Pendidikan :

- SDN Maduretno 01 Papar Kediri (1990)
- MTs Al Muttaqien Plemahan Kediri (1993)
- SMA PSM Plemahan Kediri (1996)
- IAIN Jember (sekarang)

# IAIN JEMBER