

**PENGEMBANGAN KOGNITIF PENGENALAN ANGKA
MELALUI ALAT PERMAINAN JAM ASIA PADA KELOMPOK A
DI TK MUSLIMAT NU ASWAJA TUTUL – BALUNG**

SKRIPSI



Oleh:
ISTIQOMAH
NIM : T20195030

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN KOGNITIF PENGENALAN ANGKA
MELALUI ALAT PERMAINAN JAM ASIA PADA KELOMPOK A
DI TK MUSLIMAT NU ASWAJA TUTUL – BALUNG**

SKRIPSI

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



Oleh:
ISTIQOMAH
NIM : T20195030

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2023**


**PENGEMBANGAN KOGNITIF PENGENALAN ANGKA
MELALUI ALAT PERMAINAN JAM ASIA PADA KELOMPOK A
DI TK MUSLIMAT NU ASWAJA TUTUL – BALUNG**

SKRIPSI

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

Oleh:
ISTIQOMAH
NIM : T20195030

Disetujui Pembimbing


Riyas Rahmawati, M.Pd
NIP. 198712222019032005

KH

Q

JEMBER

**PENGEMBANGAN KOGNITIF PENGENALAN ANGKA
MELALUI ALAT PERMAINAN JAM ASIA PADA KELOMPOK A
DI TK MUSLIMAT NU ASWAJA TUTUL – BALUNG**

SKRIPSI

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

Hari : Senin
Tanggal : 27 November 2023

Tim Penguji

Ketua Penguji



Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I.M.Pd.I
NIP. 2007058001

Sekretaris



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

Anggota :

1. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I
2. Riyas Rahmawati, M.Pd

()
()

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abd. Muis S.Ag., M.Si
NIP. 197402242000031005

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

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



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

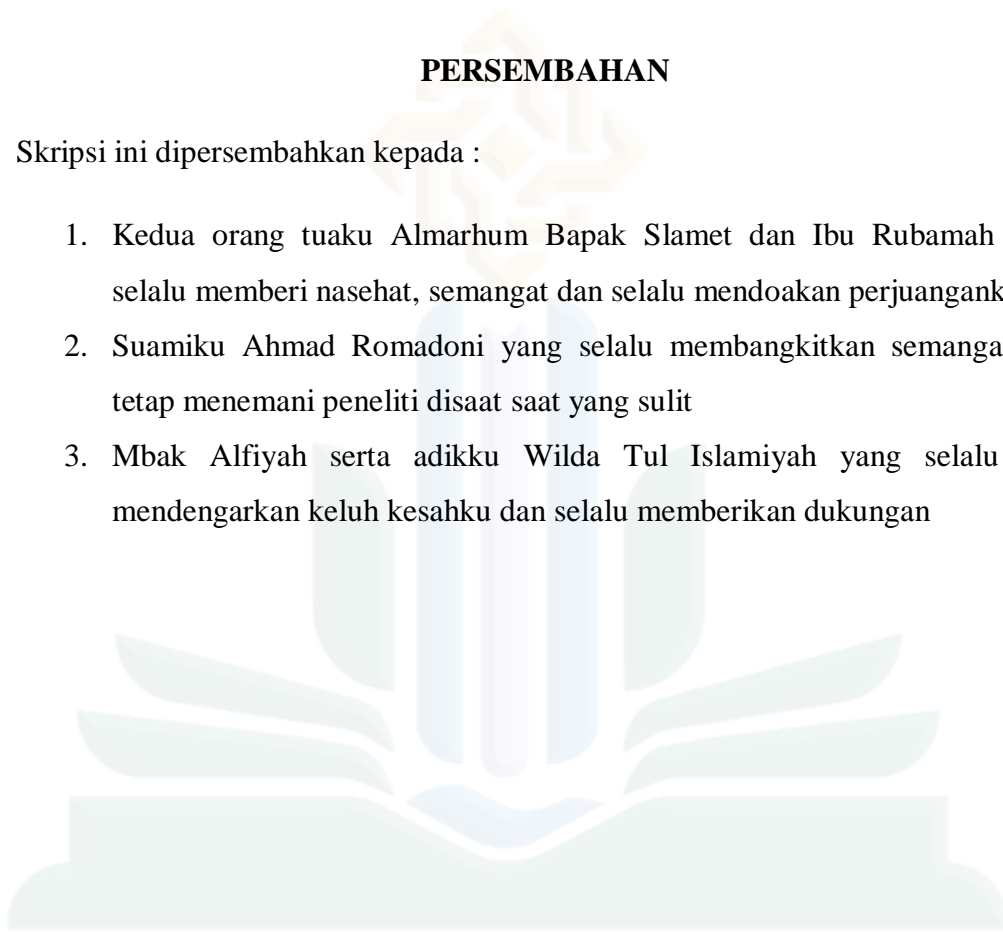
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya Special For Woman Q.S An-Nahl:78*, (Bandung: PT Sygma Examadia Arkanllema, 2009), 275.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku Almarhum Bapak Slamet dan Ibu Rubamah yang selalu memberi nasehat, semangat dan selalu mendoakan perjuanganku
2. Suamiku Ahmad Romadoni yang selalu membangkitkan semangat dan tetap menemani peneliti disaat saat yang sulit
3. Mbak Alfiyah serta adikku Wilda Tul Islamiyah yang selalu siap mendengarkan keluh kesahku dan selalu memberikan dukungan



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

KATA PENGANTAR

Puji syukur disampaikan kepada Tuhan YME karena atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tugas yang dijadikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana pendidikan yakni skripsi dengan lancar.

Penyelesaian karya tulis ini peneliti merasakan kemudahan yang diberikan oleh Allah SWT melalui bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag.,M.M.,CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq (KHAS) Jember yang telah menerima peneliti sebagai mahasiswa UIN KHAS Jember
2. Dr. H. Abd. Muis S.Ag.,M.Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian
3. Nuruddin, M. Pd.I. Selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang bersedia melayani peneliti untuk memenuhi kelengkapan administrasi terselenggaranya sidang skripsi di akhir semester sembilan
4. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi kemudahan bagi peneliti selama kuliah
5. Riyas Rahmawati, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan arahan dan bimbingan serta bersedia meluangkan waktunya demi kelancaran penelitian skripsi ini
6. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I, Farah Dianita Rahman, S.S.T., M.Kes, Jauhari, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kep, Ali Mukti, M.Pd, Yuli Indarti, S.Km. M.Kes selaku dosen PIAUD yang bersedia meluangkan waktunya untuk mengajar mata kuliah program studi bagi peneliti selama masa kuliah
7. Manisah, S.Pd. Selaku Kepala TK Muslimat NU Aswaja yang telah meluangkan waktunya bagi peneliti dalam melakukan penelitian

8. Ummu Faizah, S.Pd. Selaku Guru Kelompok A TK Muslimat NU Aswaja yang telah meluangkan waktunya bagi peneliti dalam melakukan penelitian
9. Seluruh teman seperjuangan kelas PIAUD 1, serta teman KKN Dina, Putri, Sari, Hanim, Tarisa dan seluruh pihak yang telah berkenan membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini

Akhirnya, hanya kepada Allah SWT peneliti memohon agar selalu dalam lindungan dan hidayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, mahasiswa serta bagi masyarakat luas. Amin .

Jember, 03 November 2023

Peneliti

ISTIQOMAH

NIM T20195030

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Istiqomah, 2023: *Pengembangan Kognitif Pengenalan Angka Melalui Alat Permainan Jam ASIA Pada Kelompok A Di TK Muslimat NU Aswaja Tutul – Balung.*

Kata kunci: kognitif, jam ASIA

Perkembangan kognitif anak usia dini berkembang secara bertahap. Seorang anak tidak dapat menerima pengetahuan secara langsung dan tidak bisa langsung menggunakan pengetahuan tersebut, tetapi pengetahuan akan di dapat secara bertahap dengan belajar secara aktif di lingkungan sekolah.

Fokus Penelitian ini adalah 1) Bagaimana pengenalan angka melalui alat permainan Jam Asia dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung? 2) Apa saja faktor-faktor kendala dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam Asia dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung?

Tujuan Penelitian ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan pengenalan angka melalui alat permainan Jam Asia dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung. 2) Untuk mendeskripsikan faktor-faktor kendala dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam Asia dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, jenis penelitiannya kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data menggunakan kondensi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan dalam upaya mengembangkan kognitif anak dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa yang pertama pengenalan angka dengan alat permainan Jam ASIA yaitu awalnya guru menyiapkan peralatan (media) terlebih dahulu, guru memberikan sebuah penjelasan secara detail tentang Jam ASIA ini, guru juga menjelaskan cara bermain, lalu guru memulai kegiatan dan guru mengawasi anak selama menggunakan alat Jam ASIA tersebut. Tugas guru disini yaitu jika ada anak mengalami kesusahan atau kebingungan maka guru membantunya. Setelah itu guru melakukan evaluasi. Dengan adanya alat permainan Jam ASIA ini guru mampu mengembangkan anak dalam kognitifnya dalam mengenal angka yaitu 1-12. Yang kedua yaitu faktor kendala dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif yaitu keterbatasan waktu dan kurang tersedianya fasilitas media pembelajaran yang menarik. Maka dari itu, anak membutuhkan waktu yang lama dan konsentrasi yang lama serta menariknya media yang diberikan dalam mengenal angka, sehingga guru dan orang tua harus memberikan latihan yang secara terus menerus dalam pengenalan angka.

DAFTAR ISI

HAL

HALAMAN SAMPUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Istilah	5
F. Sistematika Pembahasan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	8
B. Kajian Teori	13
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	29
B. Lokasi Penelitian	29
C. Subjek Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Analisis Data	31
F. Keabsahan Data	32
G. Tahapan Penelitian	33

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian	34
B. Struktur Organisasi Sekolah TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung	37
C. Profil Guru Kelompok A TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung	37
D. Data Didik TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung	39
E. Penyajian Data dan Analisis	41
F. Pembahasan Temuan	49

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	57
B. Saran-saran	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

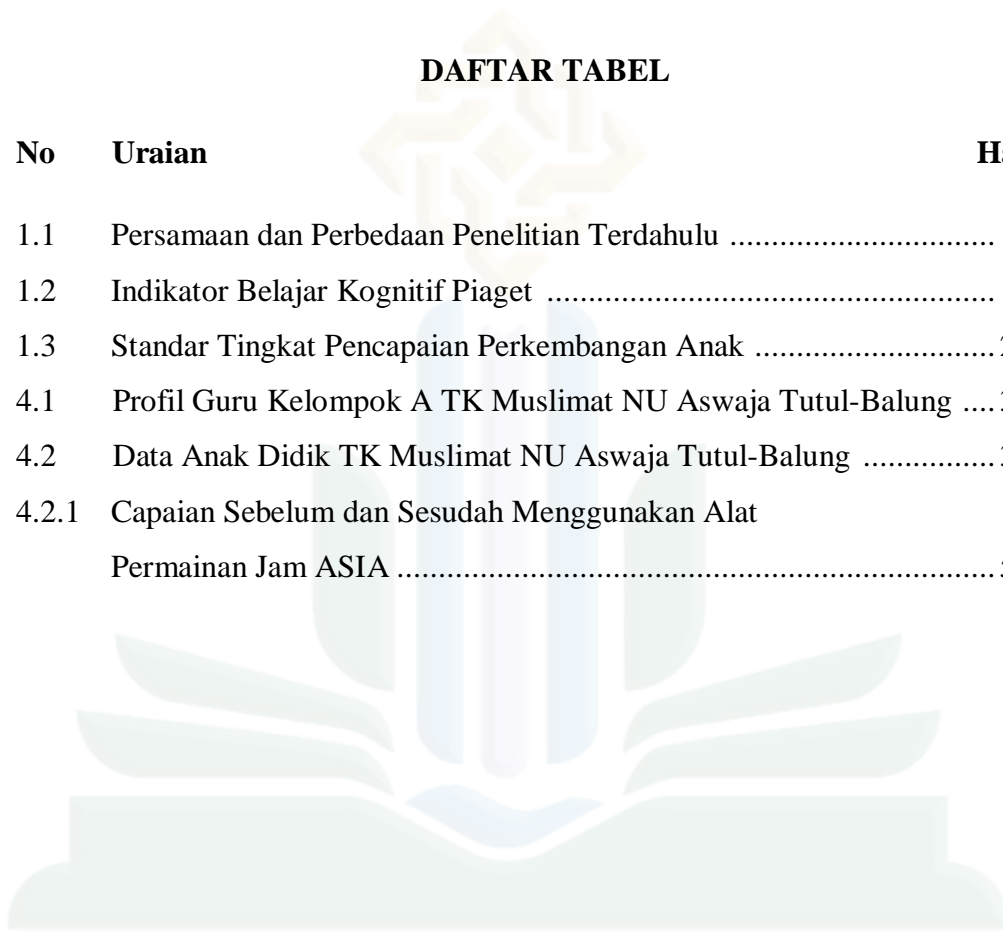
UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
1.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	10
1.2	Indikator Belajar Kognitif Piaget	19
1.3	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	22
4.1	Profil Guru Kelompok A TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung	37
4.2	Data Anak Didik TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung	39
4.2.1	Capaian Sebelum dan Sesudah Menggunakan Alat Permainan Jam ASIA	54



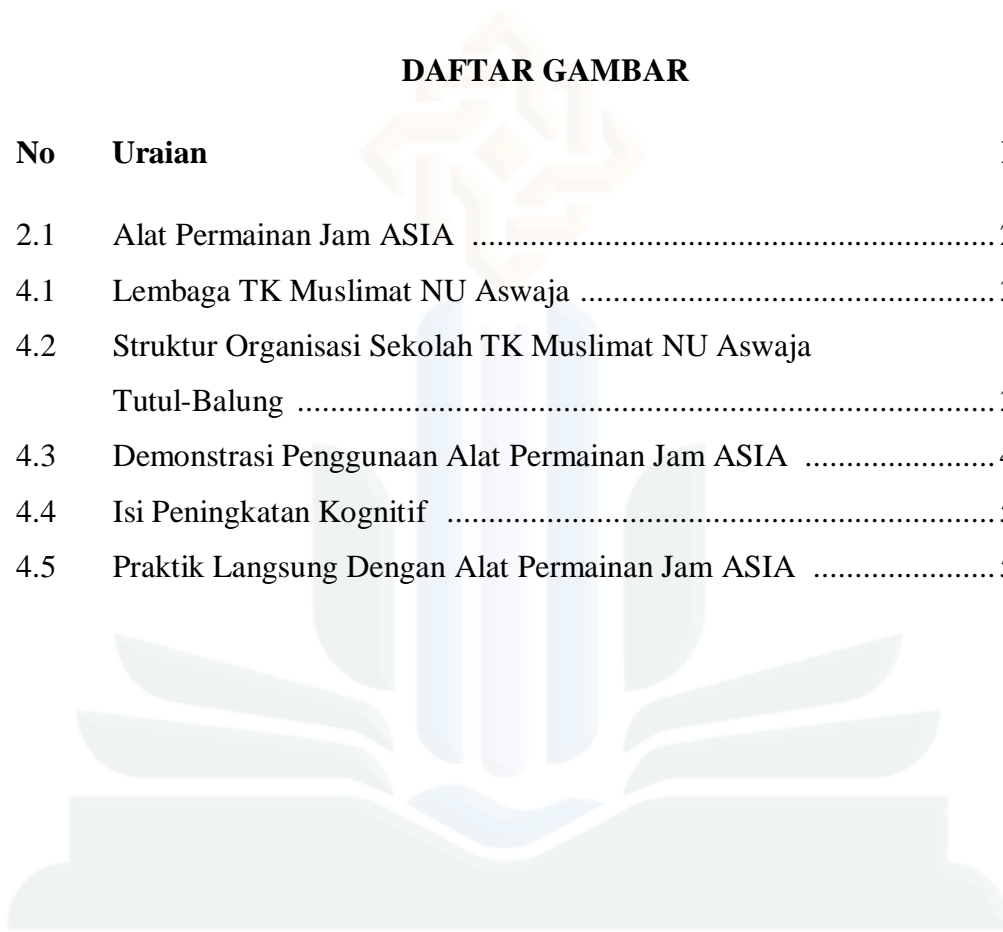
UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
2.1	Alat Permainan Jam ASIA	26
4.1	Lembaga TK Muslimat NU Aswaja	34
4.2	Struktur Organisasi Sekolah TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung	37
4.3	Demonstrasi Penggunaan Alat Permainan Jam ASIA	44
4.4	Isi Peningkatan Kognitif	50
4.5	Praktik Langsung Dengan Alat Permainan Jam ASIA	52



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak di usia dini.¹ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan awal yang harus diberi stimulus yang baik, dikarenakan pendidikan awal merupakan pondasi awal anak yang akan menentukan keberhasilan tumbuh kembang pada anak ke tahap berikutnya.

Dalam PERMENDIKBUD RI nomor 137 tahun 2014 menegaskan bahwa ada aspek-aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan yaitu: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, serta seni.² Keenam aspek tersebut jika diberikan sejak dini, maka proses perkembangan anak lebih baik.

Perkembangan kognitif anak usia dini berkembang secara bertahap. Seorang anak tidak dapat menerima pengetahuan secara langsung dan tidak bisa langsung menggunakan pengetahuan tersebut, tetapi pengetahuan akan di dapat secara bertahap dengan belajar secara aktif di lingkungan sekolah.³ Seperti, anak mulai mengenal lambang bilangan 1-10, mengenal konsep bilangan, dan anak dapat mengenal lambang bilangan.

Masihlah mengemukakan bahwa kognitif diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya, mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut.⁴ Anak usia 4 - 5 tahun sudah mampu berhitung angka 1 - 10 dan mereka sudah mulai sadar dengan kata-

¹ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), 37.

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 4.

³ Khadijah. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2021), 38.

⁴ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 31.

kata baru yang didengarnya dan bisa menjalankan sesuai intruksi yang diberikan. Semakin banyak kosakata baru yang diberikan kepada anak, semakin bagus pula terhadap perkembangan anak untuk mengembangkan kognitifnya.

Peneliti menggunakan nama dengan sebutan Jam ASIA. Dimana kata ASIA ini singkatan dari Arab dan Indonesia. Permainan Jam ASIA termasuk salah satu permainan untuk anak usia dini yang bisa mengembangkan kognitifnya. Permainan jam tersebut terbuat dari bahan triplek, dimana triplek tersebut merupakan bahan yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar yaitu toko bangunan dan bisa bermanfaat untuk dijadikan sebuah media pembelajaran bagi anak usia dini. Salah satu fungsi alat permainan Jam ASIA ini dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan di desain oleh guru.⁵

Hasil observasi di TK Muslimat NU Aswaja Desa Tutul Kecamatan Balung, peneliti menemukan bahwa anak – anak di kelompok A masih kurang dalam mengenal angka. Hal ini didapat disaat peneliti mengobservasi secara langsung. Dimana pada saat guru menebak anak, guru menulis angka di papan dan mencoba bertanya kepada anak. Ternyata ada anak yang menjawab tidak sesuai dengan angka yang ditulis di papan. Seperti angka 4, anak dapat menulis angka 4 jika disuruh menyampaikan bahwa itu angka berapa, anak masih kebingungan. Hal tersebut terjadi berulang-ulang selama pembelajaran, sehingga perkembangan kognitif anak pada tahap simbolik tidak searah dengan indikator yang telah ditetapkan oleh PERMENDIKBUD yaitu kognitif berfikir simbolik mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan. Dengan permasalahan tersebut, maka peneliti memilih TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung sebagai lokasi penelitiannya.

Pada lembaga TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung menggunakan media jam untuk mengenalkan angka, akan tetapi hanya terbuat dari kertas bufalfo. Dimana anak tidak tertatik dengan media tersebut, maka dari itu anak

⁵ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*. (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019), 59.

belum berkembang dalam mengenal angka. Permasalahan tersebut didapat pada saat peneliti mempertanyakan kepada guru kelompok A. Dengan hal tersebut, saya sebagai peneliti akan memodifikasi media tersebut dengan cara menggunakan dua angka sekaligus yaitu angka Arab dan angka Indonesia, dan angkanya juga menarik dikarenakan berwarna. Agar anak tertarik dalam belajar agar mencapai sebuah tujuan yaitu mengembangkan kognitif anak dalam mengenal angka.

Berdasarkan hasil observasi di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung dan mendapatkan permasalahan seperti diatas. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan kognitif anak dengan menggunakan alat permainan Jam ASIA, dan peneliti menggunakan judul ini dikarenakan metode dengan permainan jam di lembaga tersebut sudah diterapkan, namun dengan bahan yang seadanya yang hanya terbuat dari kertas bufallo dengan desain yang tidak menarik sama sekali. Dan peneliti berusaha memodifikasi jam tersebut dengan bahan yang lebih kuat dan lebih menarik agar anak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran selama di kelas dengan tujuan meningkatkan kognitif pengenalan angka.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, permasalahan ini dapat diuraikan menjadi 2 fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung ?
2. Apa saja faktor-faktor kendala dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian berkaitan erat dengan fokus penelitian yang ditetapkan dan jawabannya terletak pada kesimpulan penelitian. Tujuan

penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian.⁶

Berdasarkan fokus penelitian diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung
2. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor kendala dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian.⁷ Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan.

Hasil dari penelitian ini memberikan manfaat dalam memaksimalkan belajar di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, secara lebih rinci manfaat yang diharapkan peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dan dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan pendidikan serta sebagai referensi mahasiswa untuk meneliti lebih serius tentang konsep apa yang relevan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan kegiatan permainan Jam ASIA tersebut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

1. Sebagai harapan untuk menambah pengetahuan, memperdalam pengetahuan dan mengembangkan potensi

⁶ Babun Suharto, dkk, *Pedoman Karya Ilmiah*, (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 45.

⁷ Babun Suharto, dkk, 46.

2. Menambah pengetahuan tentang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui alat permainan Jam ASIA yang dilakukan di lembaga TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk memperbaiki praktik dalam pembelajaran guru agar menjadi efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak semakin meningkat

c. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi pendidik tentang alat permainan apa yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam pengenalan angka untuk anak usia dini

d. Bagi Anak Usia Dini

Diharapkan untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA

e. Bagi Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Untuk menambah pengetahuan dan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dosen dan mahasiswa khususnya jurusan PIAUD. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan tambahan pengetahuan tentang meningkatkan pengenalan angka melalui alat permainan jam

E. Definisi Istilah

a. Pengembangan Kognitif

Pengembangan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak dalam suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

b. Pengenalan Angka

Kemampuan anak untuk mengenal sebuah angka memerlukan konsep berpikir tentang objek, benda dan kejadiannya. Angka 1-10 adalah

angka pertama yang digunakan anak usia dini untuk pertama sebelum mengenal bilangan lain yang lebih besar.

c. Permainan Jam

Adapun permainan Jam ASIA ini merupakan sebuah alat permainan yang memuat angka 1-12, dimana alat permainan ini bervariasi agar anak dapat membilang banyak benda, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang. Menggunakan nama dengan sebutan Jam ASIA. Dimana kata ASIA ini singkatan dari Arab dan Indonesia.

d. Pengembangan Kognitif Pengenalan Angka Melalui Alat Permainan Jam ASIA Pada Kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

Pengembangan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki anak dalam suatu proses berpikir. Dengan proses berpikir, anak mampu untuk mengenal sebuah angka. Angka pertama yang dikenal oleh anak usia 4-5 tahun hanya 1-10. Dengan menggunakan alat permainan Jam ASIA ini, anak akan berkembang kognitifnya dalam mengenal angka yaitu dengan bertambahnya dua angka. Maka dari itu anak dapat mengenal angka 1 sampai 12 dalam angka Arab maupun angka Indonesia. Pengembangan yang dimaksud yaitu, ada sebuah perkembangan dimana pada sebelum melakukan dan sesudah melakukan permainan jam ASIA (terlampir pada lampiran 5). Pengembangan kognitif yang saya kembangkan yaitu pengenalan angka yang awalnya pada usia 4-5 tahun mengenal angka hanya 1-10 (terlampir pada halaman 21) dan setelah menggunakan alat permainan Jam ASIA pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung ini anak menjadi berkembang dalam mengenal angka yaitu angka 1-12.

F. Sistematika Pembahasan

Pada bagian ini peneliti memaparkan alur pembahasan skripsi, dimulai dari bab pertama yang disebut dengan bab pendahuluan. Adapun pada bab pertama ini menjelaskan tentang konteks penelitian, menjelaskan dasar pemikiran penelitian, fokus penelitian yang menjadi acuan bagi peneliti, tujuan penelitian, manfaat dan definisi istilah.

Pada bab kedua yang disebut dengan bab kajian pustaka, didalamnya terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh orang lain dan terdapat kajian teori.

Pada bab ketiga, yang disebut dengan bab metode penelitian. Bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahapan penelitian.

Pada bab keempat mengkaji informasi yang diperoleh oleh peneliti. Pada bagian ini digunakan untuk menyajikan data dan analisis data. Adapun pembagiannya berisi gambaran objek penelitian, penyajian data & analisis dan pembahasan temuan dari data yang diperoleh.

Pada bab kelima merupakan bab terakhir atau bab penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Pada bagian kesimpulan memaparkan terkait jawaban-jawaban yang telah dirumuskan dalam fokus penelitian yang telah dianalisis pada bab keempat, bagian selanjutnya yaitu saran.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Isabela 2017, Judul Mengembangkan Kemampuan Kognitif Untuk Mengenal Angka 1 – 10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak – Kanak Kelompok A. Fokus penelitian ini adalah ada Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Perkembangan Kemampuan Anak Mengenal Angka 1 -10 Pada Taman Kanak – Kanak Kelompok A. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode eksperimen semu.

Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa ada pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Perkembangan Kemampuan Anak Mengenal Angka 1 -10 Pada Taman Kanak – Kanak Kelompok A.

2. Ajeng Putri Kartika Sari 2018, Judul Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Bentuk Geometri Kelompok A di TK Aneka Ria. Fokus penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media puzzle terhadap kemampuan anak mengenal bentuk geometri kelompok A di TK Aneka Ria. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian pre experimental design dan jenis penelitian one group pretest – post – test design.

Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara media puzzle terhadap kemampuan anak mengenal bentuk geometri.

3. Nur Rayhana Eka Sari Hidayatun Nikmah 2019, Judul Penelitian Pengembangan Kemampuan Kognitif Materi Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Puzzle Flanel Pada Anak Kelompok A RA Sruwen 01 Kab Semarang 2017/2018. Fokus penelitian ini adalah apakah media puzzle dapat mengembangkan kemampuan kognitif materi bentuk geometri pada anak kelompok B RA Sruwen 01 tahun pelajaran 2017/2018. Metode penelitian ini menggunakan tindakan kelas (PTK), model PTK yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah model Kurt

Lewin, yaitu dilaksanakan dengan tahap perencanaan, tindakan, pengamat serta refleksi.

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat perkembangan. Pada siklus pertama 56% dan pada siklus kedua 92%. Peneliti ini membahas tentang bagaimana cara mengembangkan kemampuan kognitif dengan media puzzle flanel di RA Sruwen 01 Kab Semarang.

4. Ratnasari Dwi Ade Candra 2019, Judul Pengaruh Media Puzzle Kayu Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Angka 1 – 10 Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember. Fokus penelitian ini adalah Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif, dan menggunakan jenis penelitian pre experimental.

Hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

5. Hernawati 2019, Judul Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bilangan Pada Kelompok A di RA Qurrata`yun Pada Bumi Sari Natar Lampung Selatan. Fokus penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media kartu bilangan pada kelompok A di RA Qurrata`yun Pada Bumi Sari Natar Lampung Selatan. Metode penelitian ini menggunakan tindakan kelas.

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat perkembangan. Pada siklus I peserta didik yang BB 23% 5anak, MB 9% 2anak, BSH 32% 7anak, BSB 36% 8anak. Pada siklus II tidak ada anak yang Belum Berkembang.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Judul, dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Isabella pada tahun 2017 dengan judul Mengembangkan Kemampuan Kognitif Untuk Mengenal Angka 1 – 10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak – Kanak Kelompok A.	Ada pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Perkembangan Kemampuan Anak Mengenal Angka 1 -10 Pada Taman Kanak – Kanak Kelompok A.	a. Sama-sama meneliti kemampuan kognitif b. Sama-sama memilih kelompok A usia 4-5 tahun	a. Menggunakan metode kualitatif b. Alat permainan jam
2	Ajeng Putri Kartika Sari pada tahun 2018 dengan judul Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Bentuk Geometri Kelompok A di TK Aneka Ria.	Menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara media puzzle terhadap kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri.	a. Sama-sama meneliti kemampuan kognitif b. sama-sama memilih kelompok A usia 4-5 tahun	a. Mengenal angka b. Menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif
3	Nur Rayhana Eka Sari Hidayatun	Terdapat perkembangan. Pada siklus	a. Sama-sama meneliti kemampuan	a. Menggunakan jenis penelitian

	Nikmah pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Kemampuan Kognitif Materi Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Puzzle Flanel Pada Anak Kelompok A RA Sruwen 01 Kab Semarang 2017/2018.	pertama 56% dan pada siklus kedua 92%. Peneliti ini membahas tentang bagaimana cara mengembangkan kemampuan kognitif dengan media puzzle flanel di RA Sruwen 01 Kab Semarang.	kognitif b. Sama-sama memilih kelompok A usia 4-5 tahun	kualitatif deskriptif b. Alat permainan jam c. Lokasi di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung
4	Ratnasari Dwi Ade Candra pada tahun 2019 dengan Judul Pengaruh Media Puzzle Kayu Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Angka 1 – 10 Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten	Ada pengaruh Media Puzzle Kayu Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019.	a. Sama -sama meneliti kemampuan kognitif b. Sama-sama memilih kelompok A usia 4-5 tahun	a. Menggunakan metode kualitatif b. Alat permainan jam

	Jember.			
5	Hernawati pada tahun 2019 dengan Judul Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bilangan Pada Kelompok A di RA Qurrata`yun Pada Bumi Sari Natar Lampung Selatan.	Terdapat perkembangan. pada siklus I peserta didik yang BB 23% 5anak, MB 9% 2anak, BSH 32% 7anak, BSB 36% 8anak. Pada siklus II tidak ada anak yang Belum Berkembang. Peneliti ini membahas tentang bagaimana cara mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media kartu bilangan pada kelompok A di RA Qurrata`yun Pada Bumi Sari Natar Lampung Selatan	a. Sama-sama meneliti kemampuan kognitif b. Sama – sama usia 4 – 5 tahun	a. Menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif b. Menggunakan alat permainan jam bukan menggunakan media kartu bilangan

Dari kelima penelitian terdahulu diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan dengan penelitian saya. Penelitian dari Nur Rayhana Eka Sari Hidayatun Nikmah dan penelitian dari Hernawati masih kurang cepat dalam mendapatkan hasil akhir dikarenakan menggunakan proses dua kali yakni pada siklus I dan siklus II, maka dari itu di penelitian saya tidak menggunakan proses tersebut. Penelitian saya langsung menerapkan sekali proses, dimana dalam proses tersebut anak langsung dapat mudah memahami dalam mengenal angka melalui alat permainan Jam ASIA.

Karena anak akan lebih tertarik menggunakan alat permainan jam karena ada variasi angka. Dari penelitian Ratnasari Dwi Ade Candra dan penelitian dari Ajeng Putri Kartika Sari yang sama – sama menggunakan media puzzle, sedangkan penelitian dari Isabella menggunakan media kartu angka.

Pada penelitian ini menggunakan inovasi yaitu berupa alat permainan jam. Dari penelitian terdahulu membahas angka 1-10 sedangkan disini bertambah dua angka yaitu 1-12. Keunikan dari penelitian ini yaitu karena alat permainannya berbeda dan ada tahapan yang lebih meningkat karena mereka meneliti untuk mengajarkan angka 1-10, sedangkan dalam penelitian ini mengajarkan angka 1-12.

B. Kajian Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam UU tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14).⁸ Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa PAUD merupakan pemberian pendidikan terhadap anak mulai sedini mungkin yakni usia 0-6 tahun.

Pendidikan anak usia dini ialah upaya pendidikan yang dilakukan kepada anak dalam rentang usia 0-6 tahun dalam rangka mengembangkan seluruh potensi-potensi yang terdapat didalam diri anak, sebab anak diumpamakan sebagai kertas kosong dimana lingkungan pendidikanlah yang memberikan goresan dan warna dalam

⁸ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), 32.

kehidupannya.⁹ Dimana pada usia tersebut, anak disebut masa golden age yaitu masa emas pada anak yang merupakan pada fase ini pertumbuhan anak berkembang sangat pesat.

PAUD merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini.¹⁰ Maka dari itu, berikan stimulus-stimulus yang baik pada anak. Dikarenakan pada masa tersebut, masa dimana anak mudah menangkap apa yang diberikan oleh orang dewasa.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan pada anak usia dini. Adanya pendidikan anak usia, ada hubungan yang sangat erat antara perkembangan yang dialami anak dengan keberhasilan mereka dalam kehidupan selanjutnya. Dengan mengembangkan berbagai potensi anak sejak lahir (dini), sebagai persiapan untuk hidup dan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Misalnya, dengan permainan jam ini anak akan berkembang dalam aspek kognitif nya dalam pengenalan angka.

c. Jalur Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini

Penyelenggaraan PAUD dapat dilakukan dalam bentuk formal, informal dan non formal. Setiap bentuk penyelenggaraan itu memiliki kekhasan tersendiri. Pada jalur formal ada Taman Kanak-kanak atau RA dan lembaga sejenis. Sedangkan pada jalur informal yaitu dilakukan oleh keluarga atau lingkungan yang bertujuan untuk memberikan keyakinan agama, menanamkan nilai budaya, moral, etika, dan kepribadian, estetika serta meningkatkan pengetahuan dan

⁹ Konstantinus Dua Dhiu dkk, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: Nasya Expanding Management, 2021), 4.

¹⁰ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 23.

keterampilan kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Untuk lembaga non formal diselenggarakan oleh masyarakat atas kebutuhan dari masyarakat itu sendiri, khususnya bagi anak yang dengan keterbatasan tidak dilayani di lembaga formal (TK atau RA).¹¹

Satuan PAUD merupakan institusi pendidikan anak usia dini yang memang untuk memberikan sebuah layanan khusus bagi anak usia dari lahir sampai dengan umur enam tahun. Di Indonesia, ada beberapa lembaga PAUD yang sudah dikenal oleh masyarakat luas yaitu:¹²

- 1) Bina Keluarga Balita
- 2) Posyandu
- 3) Kelompok Bermain
- 4) TPA (Taman Penitipan Anak)
- 5) Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA)

d. Prinsip Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini

Kata prinsip jika diartikan ke dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kebenaran yang menjadi asal mula pedoman untuk berfikir, berbuat, dan lain sebagainya.¹³ Prinsip ini dapat diartikan sebagai asas dari hal-hal yang ingin diwujudkan. Prinsip PAUD harus memperhatikan materi dan metode pendidikan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Pelaksanaan pendidikan anak usia dini menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:¹⁴

1) Belajar melalui bermain

Belajar melalui bermain pada alat permainan jam ASIA ini, anak akan lebih semangat untuk belajar di dalam kelas karena dengan menggunakan alat permainan ini ada variasi angka dan

¹¹ Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran, Cetakan I*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 195.

¹² Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), 73.

¹³ Baharuddin & Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran, Cetakan I*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 195.

¹⁴ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), 76.

memainkan jarum jam yang nantinya anak akan lebih tertarik dalam memainkannya.

2) Menggunakan media edukatif dan sumber belajar

Disini, media yang digunakan yakni alat permainan jam. Dimana dengan media ini bertujuan untuk memanfaatkan alat permainan jam tersebut dalam mengembangkan kognitif dalam pengenalan angka seperti membilang banyak benda, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang.

3) Berorientasi pada kebutuhan anak

Dengan alat permainan jam ini dapat memenuhi kebutuhan pada anak untuk mencapai semua aspek perkembangan fisiknya, salah satu aspek yang dikembangkan pada alat permainan ini yaitu aspek kognitif.

4) Menggunakan pembelajaran terpadu

Dengan menggunakan alat permainan jam ini untuk membangkitkan semangat minat anak karena ada ketertarikan dari alat permainan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara jelas dan mudah seperti membilang banyak benda, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang. Dengan demikian, alat permainan jam ini merupakan salah satu media pembelajaran yang terpadu.

2. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses dasar yaitu suatu proses yang didasarkan atas perkembangan syaraf. Dengan semakin bertambahnya umur, semakin meningkat pula kemampuannya. Seperti, bagaimana seseorang memperoleh keahlian ilmu, umumnya akan berhubungan dengan proses keseimbangan antara

apa yang mereka rasakan dan mereka ketahui pada sesuatu yang mereka lihat sebagai persoalan.¹⁵

Jean Piaget (1972-1980), memandang intelegensi sebagai suatu proses adaptif dan menekankan bahwa adaptasi melibatkan fungsi intelektual. Piaget membahas proses adaptasi yang diartikan sebagai keseimbangan antara kegiatan organisme dan kegiatan lingkungannya. Dengan demikian lingkungan dipandang sebagai suatu hal yang terus menerus mendorong organisme untuk menyesuaikan diri terhadap situasi realitas, demikian pula secara timbal balik organisme secara konstan menghadapi lingkungannya sebagai suatu struktur yang merupakan bagian dirinya.¹⁶

Perkembangan kognitif ini mengacu pada kemampuan yang dimiliki seorang anak yang melalui proses dengan cara proses berfikir. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹⁷

b. Tahapan Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan, masing-masing tahapan berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda. Piaget menjelaskan tentang perkembangan kognitif menjadi empat tahapan yaitu tahapan sensorimotor, pra operasional, operasional konkrit, dan formal operasional. Berikut adalah penjelasannya.

1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap ini yang berlangsung mulai kelahiran sampai sekitar usia 2 tahun. Dalam tahap ini, bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera mereka dengan

¹⁵ Mercy F Halamury, *Buku Ajar Teori Belajar Dalam Pembelajaran PAUD*, (Jawa Timur: Academia Publication, 2021), 32.

¹⁶ Sutihati Somatri, *Psikologi Anak Luar Biasa* (dalam R Rahmawati 2021), (Bandung: Refika Aditama, 2012), 5.

¹⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), 47.

gerakan otot mereka dan hal itu disebut tahapan sensorimotor. Fase ini dimulai dari gerakan-gerakan refleks yang dimiliki bayi pada saat lahir dan berakhir pada usia 2 tahun.

Pada tahap ini pemikiran anak sudah mulai melibatkan penglihatannya, pendengarannya, dan persentuhannya. Artinya, anak sudah memiliki kemampuan untuk menangkap segala sesuatu melalui alat inderanya.

2) Tahap Pra Operasional (2-7 tahun)

Perkembangan pra operasional (*preoperational stage*), berlangsung dari usia 2-7 tahun. Pada tahap ini konsep-konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Pemikiran pra operasional merupakan tahap awal dari pemikiran operasional. Pada tahap pra operasional mayoritas label-label yang digunakan anak belum menekankan pada tahap berfikir secara operasional.¹⁸

Sebagai contoh tahap pra operasional dari usia 4 – 5 tahun yakni anak sudah mengetahui sebuah konsep, dan egosentrismenya mulai kuat akan tetapi pada tahap ini anak masih belum menekankan pada tahap untuk berpikir secara operasional. Terkait dari penelitian ini, bahwa anak – anak di kelompok A masih kurang dalam mengenal angka bilangan. Seperti, angka 4 anak menulisnya angka 4 tetapi jika disuruh menyebutkan kembali anak tersebut masih kebingungan untuk menjawab bahwa itu angka 4. Hal tersebut terjadi berulang-ulang selama pembelajaran.

3) Tahap Operasional Konkrit (7-12 tahun)

Tahap ini terjadi pada usia 7-12 tahun. Operasional konkrit merupakan suatu tindakan yang bisa membalikkan tentang yang berkaitan dengan objek konkrit yang nyata. Hal yang penting

¹⁸ Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 135.

dalam tahap ini adalah pengklasifikan atau membagi sesuatu menjadi sub yang berbeda-beda dan anak memahaminya.¹⁹

4) Tahap Operasi Formal

Pada umur 12 ke atas, muncul periode operasi baru dan pada masa ini disebut masa remaja. Pada tahap ini anak sudah mulai untuk memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak. Yang artinya, anak mulai melakukan pemikiran tentang kualitas yang mereka inginkan dalam diri mereka dan diri orang lain.

Konsep ini juga menyatakan bahwa anak sudah dapat mengembangkan permasalahan untuk memecahkannya dan mencapai kesimpulan secara sistematis. Karakteristik dari tahap ini lebih bersifat berfikir dan untuk kemampuan bahasanya sudah lebih berkembang dari pada tahapan selanjutnya.

Menurut Piaget ada tiga proses yang mendasari perkembangan kognitif yaitu asimilasi, akomodasi dan ekuekuilibrasi.²⁰

Tabel 2.2
Indikator Belajar Kognitif Menurut Piaget

Proses Berpikir	Indikator
Asimilasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mempunyai pengalaman yang sama ataupun hampir sama dengan perintah yang diberikan b. Siswa menyesuaikan pengalaman – pengalaman baru yang diperolehnya untuk disesuaikan dengan struktur skema yang ada dalam dirinya
Akomodasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengalaman siswa tidak sesuai dengan perintah yang diberikan b. Siswa menyesuaikan skema yang ada dalam dirinya dengan fakta fakta baru yang diperoleh melalui pengalaman dari lingkungan sekitarnya

¹⁹ Siti Aisyah Mu'min, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Jurnal Al-Ta'dib Vol. 6 N. 1 Januari-Juni, 2013, 94-95.

²⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), 22.

Ekuilibrasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mempunyai pengalaman yang sama dengan perintah yang diberikan b. Siswa menyesuaikan skema yang ada dalam dirinya dengan fakta-fakta baru yang telah diperolehnya melalui pengalaman dari lingkungannya
-------------	--

c. Urgensi Perkembangan Kognitif

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang di dapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.²¹

Menurut Piaget pentingnya guru untuk mengembangkan kognitif pada anak yaitu:²²

- 1) Agar anak mampu melatih dalam pengaitannya terhadap semua yang terjadi dan yang pernah dialaminya
- 2) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya
- 3) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitar
- 4) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga anak mempunyai pemahaman yang utuh

d. Faktor Yang Memengaruhi Perkembangan Kognitif

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Faktor hereditas yaitu faktor yang dipengaruhi oleh gen dan struktur kromosom yang diwariskan kepada anak dari kedua orang

²¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), 48.

²² Veryawan, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2022), 95.

tuanya. Bahwa setiap bayi yang lahir ke dunia masing-masing sudah membawa potensi bawaan yang didapatkan secara genitas. Sehingga buruk dan baiknya anak merupakan sifat yang diturunkan oleh kedua orang tuanya.²³

2) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang berperan dalam menunjang perkembangan kognitif anak adalah keluarga dan sekolah.²⁴

a) Keluarga

Hubungan sehat antara orang tua dan anak, artinya penuh dengan perhatian dan kasih sayang dari orang tua dan memfasilitasi perkembangan kognitif anak. Sebaliknya, jika hubungan yang tidak sehat bisa membuat anak mengalami kelambatan dalam perkembangan kognitifnya.

b) Sekolah

Dimana sekolah merupakan sebuah lembaga formal yang diberi tanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak seperti perkembangan berpikir anak. Karena itu, pendidik di sekolah memiliki peranan penting dalam menunjang perkembangan kognitif anak.

e. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pada Aspek Kognitif

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.²⁵ Selanjutnya tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) dalam kemampuan kognitif sebagai berikut:

²³ Tri Suwarno Handoko Noviyanto dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Pradina Pustaka, 2022), 69.

²⁴ Chandrawaty dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah*, (Jakarta: Edu Publisher, 2020), 7.

²⁵ Mulyasa. *Manajemen PAUD*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 241.

Tabel 2.3
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak²⁶

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun		
Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
A. Belajar Dan Pemecahan Masalah	1. Mengenal benda berdasarkan fungsinya (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	a) Memberikan informasi tentang benda secara fungsinya
		b) Menyebutkan berbagai macam benda beserta fungsinya yang ada di sekitar
	2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	a) Melakukan permainan simbolik (pasar-pasaran, dokter-dokteran, perang-perangan, dsb)
	3. Mengenal sebab akibat yang terkait pada dirinya	a) Menceritakan sebab akibat yang terjadi pada dirinya (mengapa kita lapar, dsb)
	4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, dsb)	a) Memberi informasi tentang suatu hal
		b) Mencoba dan memberikan (eksperimen apa yang terjadi jika warna yang dicampur, biji tanaman, benda-benda dimasukkan kedalam air)
		c) Mengenal konsep satu hari (pagi, siang, sore, malam)
		d) Mengenal konsep waktu lama (besok, kemarin, dulu, dan lusa)
		e) Mengenal asal mula sesuatu (nasi dari beras, gula dari tebu)
	5. Mengkreasikan sesuatu sesuai	a) Mengerjakan maze (mencari jejak) yang sederhana

²⁶ Permendikbud no. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

	dengan idenya sendiri	b) Menciptakan sesuatu dengan menggunting, merobek, menempel, dsb
B. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	1. Mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran	a) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak (ukuran, jenis, dan ciri-ciri tertentu) b) Mencari, menunjuk, dan menyebutkan sebanyak-banyaknya benda atau gambar yang mempunyai bentuk atau ukuran menurut ciri tertentu
	2. Mengklasifikasi benda kedalam kelompok yang sama/kelompok yang sejenis/kelompok yang berpasangan 2 variasi	a) Mencari, menunjuk, menyebutkan, dan mengelompokkan benda/gambar kedalam kelompok yang sama
		b) Mencari, menunjuk, menyebutkan, dan mengelompokkan benda/gambar kedalam kelompok berpasangan
	3. Mengenal pola ABAB dan pola ABCABC	a) Memperkirakan ukuran berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 2-3 pola berurutan
	4. Mengurutkan benda 5 seriasi ukuran atau warna	a) Menggerakkan benda/gambar berdasarkan besar kecil
		b) Mengurutkan benda/gambar berdasarkan urutan dari panjang ke lebar, tinggi ke rendah
		c) Mengurutkan benda/gambar berdasarkan urutan warna (gradasi warna)
C. Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	1) Membilang banyak benda 1 - 10	a) Menyebutkan urutan bilangan b) Membilang dengan benda-benda/gambar 1 - 10
	2) Mengenal konsep bilangan	a) Membilang dengan menunjuk benda/gambar untuk mengenal konsep bilangan

		b) Menghubungkan/memasangkan konsep bilangan dengan angka
		c) Menyebut kembali penambahan dan pengurangan dengan memisahkan/mengumpulkan benda-benda 1 – 5
	3) Mengenal lambang bilangan	a) Mencari, menunjuk dan menyebut lambang bilangan 1 – 5
		b) Mengurutkan lambang bilangan 1 - 5 atau sebaliknya
	4) Mengenal lambang huruf	a) Mencari, menunjuk, dan menyebutkan lambang bilangan huruf atau alfabet

f. Metode Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Metode ialah cara yang dipakai agar dapat mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun dalam aktivitas nyata supaya tercapai tujuan yang telah direncanakan itu dengan maksimal.²⁷ Dalam pengembangan kognitif AUD terdapat metode diantaranya:²⁸

1) Metode Demonstrasi

Suatu upaya untuk praktik dengan penggunaan peragaan yang ditujukan pada peserta didik yang tujuannya ialah agar semua siswa lebih mudah diperolehnya dan dapat menguasai suatu permasalahan apabila ada perbedaan.²⁹

2) Metode Tanya Jawab

Metode pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada siswa dan siswa menjawabnya. Sebaliknya juga dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan anak untuk bertanya. Meskipun terdengar sederhana, metode tanya jawab ini dapat membantu anak meningkatkan keterampilan berpikir³⁰

²⁷ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*, (Jakarta: Kencana, 2020), 107.

²⁸ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), 126.

³⁰ Yufi Faisalma, *Perkembangan Anak Dalam Multi Perspektif*, (Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2021), 98.

3) Metode Bermain

Merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode bermain ini merupakan permainan yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar salah satunya meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka.³¹

3. Permainan Jam

a. Pengertian Permainan Jam

Bermain dan permainan merupakan hal kedua yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia anak, karena anak usia dini tidak akan terlepas dengan bermain dan akan melakukan permainan di lingkungannya. Dengan bermain, anak akan mengeksplor seluruh potensinya yang ada dalam diri anak.

Menurut Ruswandi, permainan merupakan bentuk kegiatan yang akan memberikan sebuah pengalaman belajar bagi yang melakukannya.³² Dengan demikian, permainan merupakan bentuk permainan yang ditandai dengan aturan-aturan berdasarkan kesepakatan bersama untuk memberikan sebuah pengalaman belajar pada anak.

Bilangan merupakan suatu konsep dari matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Meserve mengatakan bahwa bilangan adalah sebuah ide gagasan. Sebagai ide gagasan bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik.³³ Suatu simbol atau lambang bilangan yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Bilangan merupakan

³¹ Yulia Rizki Ramadhani dkk, *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), 87.

³² Pupung Puspa Ardini & Anik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Nganjuk: Adjie Media Publishing, 2018), 43.

³³ Naga Dali, *Berhitung Sejarah Dan Pengembangannya*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1980), 56.

bagian dari matematika sedangkan matematika merupakan bagian dari perkembangan kognitif.

Mengenal bilangan pada anak sudah dapat dimulai dari memperlihatkan pada urutan bilangan dengan benda-benda yang sudah sering dilihat oleh anak. Kegiatan yang sangat disukai oleh anak usia dini yakni kegiatan bermain. Meskipun ada kegiatan yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan tetapi kebanyakan kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan.

Alat permainan adalah alat yang sengaja dibuat khusus untuk kependidikan pendidikan dan khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya kognitif. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengenal angka anak diberikan sebuah alat permainan jam.

Permainan Jam merupakan alat permainan yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan aspek kognitif pada anak. Dimana dengan bermain jam anak dapat membilang banyak benda, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang.

Permainan Jam ASIA berupa jam berbentuk lingkaran, yang terbuat dari papan triplek dilapisi bahan plastik berwarna. Ditempelkan angka Arab dan Indonesia yang dibuat dari styrofoam yang dilapisi sebuah print-an angka Arab dan Indonesia, lengkap dengan angka 1-12 dan diberi jarum jam penunjuk terbuat dari stik es krim.



Gambar 2.1

Alat Permainan Jam ASIA

b. Prinsip – prinsip alat permainan Jam ASIA³⁴

1) Prinsip produktivitas

Alat permainan edukatif yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik dari kreativitas anak maupun pengetahuan. Dengan permainan Jam ASIA ini anak diharapkan mampu mengetahui angka Arab dan Indonesia

2) Prinsip aktivitas

Alat permainan Jam ASIA ini diharapkan anak terlihat secara aktif dalam menggunakannya yaitu minatnya anak dalam belajar. Jika alat permainannya bersifat pasif, maka tidak akan menarik dari perhatian anak dan sudah pasti tidak akan diminati oleh anak

c. Bidang kognitif yang terdapat di alat permainan Jam ASIA \

1) Kognitif Bidang Angka

Bidang angka dalam alat permainan ini menggunakan 2 angka yaitu angka Arab 1-12 dan angka Indonesia 1-12. Maka dari itu, peneliti memberi nama tersendiri yaitu Jam ASIA agar namanya unik.

Kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan anak dalam memahami serta memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan matematika. Dimana mengenal bilangan dan lambangnya dan kemampuan dalam berhitung, mengenal geometri dan kemampuan dalam menalar dengan logika yang tepat.³⁵

Perkembangan kognitif anak usia dini dalam bidang angka yaitu :

- a) Menyebutkan urutan angka 1-12
- b) Menyebut dan menunjuk angka
- c) Memutar jarum jam sesuai angka yang sudah ditentukan
- d) Berkonsentrasi lebih lama

³⁴ Adang Ismail, *Education Games*, 1st edn, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2012), 158-161.

³⁵ Rasyid dan Suratno, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008), 8.

- e) Pengalaman anak bertambah tentang pengertian fungsi waktu
- d. Kelebihan dan kelemahan alat permainan Jam ASIA
 - 1) Kelebihan alat permainan Jam ASIA
 - a) Dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal angka
 - b) Anak akan lebih tertarik menggunakan alat permainan jam karena angka
 - c) Lebih mudah dipahami karena alat permainan jam salah satu hubungan peristiwa yang melibatkan angka
 - 2) Kelemahan alat permainan Jam ASIA
 - a) Jika salah satu angka hilang maka jarum jam tidak dapat digunakan lagi
 - b) Menggunakannya harus pelan – pelan, jika tidak akan mudah terlepas untuk jarum jam nya.

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Denzin dan Lincoln, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Dengan berbagai karakteristik khas yang dimiliki, penelitian kualitatif memiliki keunikan tersendiri sehingga berbeda dengan penelitian kuantitatif.³⁶

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini harus mendeskripsikan suatu obyek, kejadian-kejadian serta latar sosialnya yang akan dimasukkan dalam tulisan yang bersifat naratif.³⁷ Dalam penulisan ini, laporan penelitian kualitatif berisi kutipan – kutipan data yang fakta yang diungkapkan di lapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan oleh peneliti.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah TK Muslimat NU Aswaja yang terletak di Dusun Maduran RT 002 RW 003 Desa Tutul Kecamatan Balung Kabupaten Jember. Ketertarikan peneliti terhadap penggunaan alat permainan Jam ASIA pada anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU Aswaja dalam pembelajaran untuk mengenal angka.

C. Subjek Penelitian

Subyek penelitian disini yakni respon yang dapat memberikan sebuah informasi terkait data yang akan dicari untuk menentukan sumber data pada orang yang diwawancarai dilakukan dengan teknik purposif yaitu dengan dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.³⁸ Dengan demikian, informasi yang dapat di terima dari penelitian ini yakni orang-orang yang dianggap bersangkutan dan yang memahami tentang sebuah

³⁶ Djamaan Satori, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 22.

³⁷ Albi Anggito Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), 11.

³⁸ Suyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

tujuan yang dimaksud oleh peneliti. Dalam penelitian ini, yang dijadikan untuk narasumber yakni:

1. Kepala sekolah TK Muslimat NU Aswaja Tutul - Balung
2. Guru Kelompok A TK Muslimat NU Aswaja Tutul - Balung
3. Siswa-siswi kelompok A TK Muslimat Nu Aswaja Tutul - Balung

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang mendasar dalam sebuah penelitian karena bertujuan untuk mendapatkan data dalam sebuah penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data ini, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang akan memenuhi kriteria yang ditetapkan.³⁹ Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui obyek dari sebuah penelitian, contohnya sebuah tempat khusus suatu organisasi, kelompok orang atau beberapa aktivitas suatu sekolah.⁴⁰ Observasi merupakan sebuah pengumpulan data secara langsung melalui lapangan atau sebuah pengamatan, dimana dapat mengamati tentang kejadian, gerak atau pun tingkah laku suatu proses.

Pada observasi ini, peneliti terjun langsung ke lembaga TK Muslimat NU Aswaja yang terletak di desa Tutul.

2. Wawancara

Wawancara ini yakni percakapan antara dua orang atau lebih yang bermaksud untuk memperoleh suatu keterangan yang bertujuan untuk mencari informasi tentang fokus penelitian. Adapun wawancara yang digunakan pada penelitian ini yakni wawancara terstruktur, tujuannya agar lebih mudah dilakukan dan lebih cepat, dikarenakan beberapa wawancara dapat dilakukan dalam waktu singkat untuk menjangkau sampel dalam jumlah besar.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung: Al-Fabeta, 2014), 224.

⁴⁰ Salim Syahrul, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2012), 144.

Wawancara berlangsung dengan subjek dalam penelitian ini yaitu bersama Ibu Manisah selaku Kepala sekolah TK Muslimat NU Aswaja, Ibu Ummu Faizah selaku Guru Kelompok A.

3. Dokumentasi

Metode ini merupakan metode untuk mencari data atau variabel yang berupa foto lembaga, halaman sekolah lembaga, data anak didik, struktur organisasi sekolah dan lain sebagainya. Dalam metode dokumentasi yang diamati bukan hanya benda hidup saja, akan tetapi benda mati juga.

Dalam dokumentasi akan mendapatkan sebuah data yang mendukung seperti RPPH, penilaian harian, proses belajar mengajar dengan alat permainan Jam ASIA dengan bukti-bukti yang berupa foto. Foto tersebut didapat disaat proses pembelajaran berlangsung dan disaat menerapkan atau memainkan alat permainan Jam ASIA.

E. Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara teratur yang didapat dari hasil observasi, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mempermudah untuk memahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain. Dengan melakukan teknik analisis data ini dapat mengetahui hasil dari sebuah penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif yang artinya data yang diperoleh dari penelitian tentang penggunaan alat permainan Jam ASIA pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja ini dilaporkan dengan apa adanya yang kemudian di analisis secara deskriptif untuk mendapat gambaran mengenai fakta yang ada.

Teknik analisis data yang digunakan adalah model Miles, Huberman dan Saldana yaitu analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Langkah-langkahnya sebagai berikut:⁴¹

⁴¹Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3, Ter. Tjetjep Rohindi Rohidi, (Jakarta: UI Press, 2014), 31.

1. Kondensi Data

Kondensi data merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, atau mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagi dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip, wawancara, serta dokumen-dokumen

2. Penyajian Data

Penyajian data yang dapat dilakukan dengan membuat uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. Dalam model teknik analisis data ini yang paling digunakan untuk menyajikan data adalah dengan teks yang bersifat narrative. Penyajian data memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan ini mungkin dapat menjawab rumusan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan dapat berkembang setelah peneliti berada di lapangan

F. Keabsahan Data

Keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi merupakan sebuah teknik untuk pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan data sesuatu yang ada di luar data itu, untuk keperluan dalam pengecekan atau pembandingan terhadap data itu.

Triangulasi data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

1. Triangulasi Sumber

Menguji kredibilitas data yaitu dengan cara mengecek sebuah data yang diperoleh melalui berbagai sumber. Maksud dari berbagai sumber yaitu peneliti mendapatkan sebuah data dengan cara bertanya kepada subjek penelitian dengan pertanyaan yang sama. Jika dari semua subjek mengatakan dengan jawaban yang sama, maka data itu sudah dikatakan valid

2. Triangulasi Teknik

Menguji kredibilitas data dengan cara mengecek sebuah data kepada sumber yang sama, akan tetapi dengan teknik yang berbeda. Maksud dari teknik yang berbeda yaitu, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari ketiga teknik tersebut jika hasil datanya sama maka dinyatakan valid

G. Tahapan Penelitian

Bagian ini merupakan memaparkan sebuah rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh seorang peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan metode, penelitian sebenarnya dan sampai berakhir pada penulisan laporan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga tahapan, yakni :

1. Tahapan persiapan, yang dilakukan pada tahapan ini yaitu :
 - a. Menyusun rancangan sebuah penelitian
 - b. Menentukan obyek penelitian
 - c. Mengurai surat perizinan
 - d. Memilih dan memanfaatkan informasi yang ada
 - e. Menyiapkan perlengkapan-perengkapan yang dibutuhkan
2. Tahapan pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu :
 - a. Berkunjung ke lokasi penelitian
 - b. Berkonsultasi dengan pihak yang berkepentingan yaitu Kepala Sekolah dan Guru Kelompok A
 - c. Mengumpulkan data
3. Analisis Data

Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dapat dilakukan dengan cara kondensi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

a. Sejarah Berdirinya TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

TK berdiri sejak tahun 1999 atas ide masyarakat sekitar maduran dan dewan guru Madrasah Ibtidaiyah Riyadhhotut Tholibin. Berdiri dengan atas kerjasama dengan swadaya dengan awal membeli tanah seluas 900 meter persegi. Kemudian dilanjutkan dengan pembangunan gedung TK yang terdiri dari 2 ruang kelas dan 1 ruang kantor. Awalnya bertujuan untuk pendidikan anak usia dini yang siap untuk melanjutkan ke jenjang selanjutnya yaitu di MI Riyadhhotut Tholibin. Alhamdulillah, berdiri pada tahun 1999 kemudian izin operasionalnya baru terbit pada tahun 2005.

Guna bertujuan untuk mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini dalam mencerdaskan anak bangsa. Maka dari itu TK Muslimat NU Aswaja berusaha untuk mendapatkan hasil calon-calon pembelajaran yang aktif, kreatif serta inovatif sebagai dasar modal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.⁴²

b. Profil TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung



⁴² Manisah, diwawancarai oleh Peneliti, Jember 28 Agustus 2023



Gambar 4.1⁴³
Lembaga TK Muslimat NU Aswaja

Profil dari lembaga TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung adalah sebagai berikut:⁴⁴

- a. Nama Lembaga : TK Muslimat NU Aswaja
- b. NPSN : 20555986
- c. Jenjang Pendidikan : TK
- d. Status Sekolah : Swasta
- e. Alamat Sekolah
 - RT / RW : 002 / 003
 - Kode Pos : 68161
 - Kelurahan : Tutul
 - Kecamatan : Balung
 - Kabupaten / Kota : Jember
 - Provinsi : Jawa Timur
 - Negara : Indonesia
- f. Ketua Yayasan
 - Nama : Miskama
 - Alamat : Desa Tutul, RT 002/RW 003
- g. Kepala Sekolah

⁴³ Dokumentasi TK Muslimat NU Aswaja Tahun Pelajaran 2022/2023

⁴⁴ Dokumentasi TK Muslimat NU Aswaja Tahun Pelajaran 2022/2023

Nama : Manisah
Alamat : Desa Tutul, RT 001/RW 005, Balung -
Jember
Pendidikan : SI PG PAUD

- h. Status Kepemilikan : Yayasan
- i. NPWP : 032993701626000
- j. Email : tkmuslimatnuaswaja@gmail.com

c. Visi, Misi dan Tujuan TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung⁴⁵

a. Visi

Terwujudnya anak didik yang beriman, bertaqwa, mandiri dan berbudaya

b. Misi

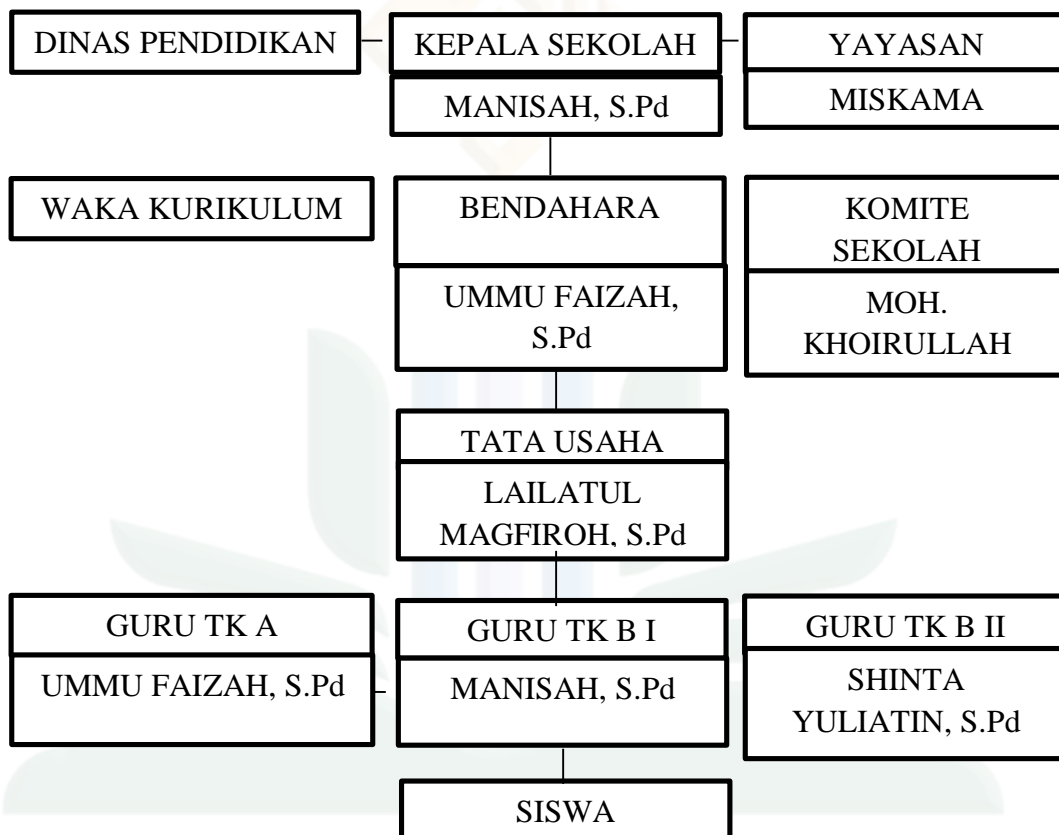
- 1) Menyiapkan lingkungan belajar yang menumbuhkan keimanan dan ketaqwaan pada Allah
- 2) Menciptakan budaya sekolah yang membentuk karakter dan mandiri
- 3) Menyiapkan lingkungan belajar yang menumbuhkan mendidik anak menjadi terampil
- 4) Menyiapkan lingkungan belajar yang menumbuhkan kemampuan anak untuk mengenal dan mencintai budaya

c. Tujuan

- 1) Terbentuknya peserta didik yang mampu melaksanakan kegiatan ibadah sesuai ajaran islam serta menghargai perbedaan kepercayaan yang ditemuinya
- 2) Terbentuknya peserta didik yang berkarakter dan mandiri
- 3) Terwujudnya peserta didik yang memiliki keterampilan kecakapan hidup yang merupakan bagian dari kesehariannya
- 4) Terwujudnya peserta didik yang mengenal lingkungan sosial

⁴⁵ Dokumentasi TK Muslimat NU Aswaja Tahun Pelajaran 2023/2024

B. Struktur Organisasi Sekolah TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung



Gambar 4.2⁴⁶
Struktur Organisasi Sekolah TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

C. Profil Guru Kelompok A TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

Adapun data tenaga pendidik di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung:⁴⁷

Tabel 4.1
Profil Guru Kelompok A TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

Atribut	Isian	Keterangan
Tanggal Perubahan	2023-02-11 09:22:15	Diperoleh dari tabel GTK
Sinkronisasi Terakhir	2023-02-11 09:33:47	Diperoleh dari tabel log sinkronisasi
Nomor Surat Tugas	PC175/SKGUKA/A.2/VII/2005	Diperoleh dari tabel penugasan

⁴⁶ Dokumentasi TK Muslimat NU Aswaja Tahun Pelajaran 2023/2024

⁴⁷ Dokumentasi TK Muslimat NU Aswaja Tahun Pelajaran 2023/2024

Tanggal Surat Tugas	2015-01-01	Diperoleh dari tabel penugasan
Tahun Ajaran	2022/2023	Diperoleh dari tabel penugasan
Sekolah Induk	Ya	Diperoleh dari tabel penugasan
Nama	UMMU FAIZAH	
NIK	3509104504740004	
Jenis Kelamin	Perempuan	
TTL	Jember, 05 April 1974	Tempat dan tanggal lahir
Nama Ibu Kandung	ZUBAIDAH	
Alamat	Tutul Rt/Rw: 1/4 Desa/Kel. Balung Kec. Balung Kab. Jember	
Agama	Islam	
Status Perkawinan	Kawin	
Nama Suami	MOH. KHOIRULLOH	
Pekerjaan Suami	Wiraswasta	
NPWP	550852180626000	
Nama Wajib Pajak	Ummu Faizah	
Jenis GTK	Guru Kelas	
NUPTK	0737752654300022	
Status Kepegawaian	GTY/PTY	
SK Pengangkatan	PC175/SKGUKA/A2/VII/ 2005	
TMT Pengangkatan	2005-07-18	
Lembaga Pengangkat	Ketua Yayasan	
Kompetensi Dimiliki	Guru Kelas PAUD	Diperoleh dari tabel kompetensi
Pendidikan Terakhir	S1 - Bimbingan Dan Konseling (Konselor	Diperoleh dari tabel riwayat pendidikan formal
Email	ummufaizah050474@gmail.com	Diperoleh dari akun pengguna
Tahun Pensiun	2034	
Tugas Tambahan	[1] Bendahara BOS/BOP (0 Jam) [2] Wali Kelas KELAS A (2 Jam)	Diperoleh dari tabel tugas tambahan yang masih berlaku (TST tidak diisi *) Sesuai Permendikbud 15 Tahun 2018 untuk tugas tambahan

		lainnya (ekuivalensi) maksimal hanya 6 jam yang dapat diakui
TMT Tugas Tambahan	[1] 2019-07-15 [2] 2023-02-11	Diperoleh dari tabel tugas tambahan yang masih berlaku (TST tidak diisi *) Sesuai Permendikbud 15 Tahun 2018 untuk tugas tambahan lainnya (ekuivalensi) maksimal hanya 6 jam yang dapat diakui
Jumlah Jam Tugas Tambahan	2 Jam	Diperoleh dari tabel tugas tambahan yang masih berlaku (TST tidak diisi *) Sesuai Permendikbud 15 Tahun 2018 untuk tugas tambahan lainnya (ekuivalensi) maksimal hanya 6 jam yang dapat diakui
Jumlah Jam Mengajar	24 Jam	Diperoleh dari tabel pembelajaran
Jumlah Jam Mengajar + Jumlah Jam Tugas Tambahan	26 Jam	

D. Data Anak Didik TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

Data anak didik di TK Muslimat NU Aswaja Tutul – Balung tahun ajaran 2023 / 2024 dapat dilihat pada tabel berikut:⁴⁸

Tabel 4.2
Data Anak Didik TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

No	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	JK	Kel
1	ADIBA PUTRI RAMADHANI	JEMBER	2019-06-12	P	A
2	AHMAD RIDWAN MAULANA	JEMBER	2018-03-27	L	B
3	AHMAD YUSUF MAULANA	JEMBER	2018-12-12	L	A
4	AINA ZAILA AZMI	SAMPANG	2019-07-21	P	B
5	AISYAH BAFAGIH	JEMBER	2018-07-10	P	A

⁴⁸ Dokumentasi TK Muslimat NU Aswaja Tahun Pelajaran 2023/2024

6	AISYAH SHIDQIYYAH	JEMBER	2018-09-22	P	B
7	AL ULA ANINDITA	JEMBER	2019-03-03	P	A
8	ALISA AULIYA SOFI	JEMBER	2018-11-26	P	A
9	ALVINO RAFFASYA	JEMBER	2018-11-07	L	A
10	ANDI AZKA RAFFASYA	JEMBER	2019-02-10	L	A
11	ARKHA BALFI MAULANA	JEMBER	2018-12-07	L	B
12	BAGAS ADI SAHPUTRA	JEMBER	2018-04-24	L	B
13	CELINE SEPTIANA PUTRI	JEMBER	2018-09-21	P	A
14	CHARISSA KANZA NAURA	JEMBER	2019-04-02	P	B
15	FAANG SYAUQI	JEMBER	2018-03-24	L	B
16	FAIZATUL MUKARROMAH	JEMBER	2018-06-01	P	B
17	HERNAWATI NINGSIH	LUMAJANG	2018-10-31	P	B
18	KARISSA PUTRI SOFIA	JEMBER	2019-04-24	P	B
19	KHOIRUS SYAFA'AH	JEMBER	2018-06-03	L	A
20	MAHATMA WIJAYA KUSUMA	JEMBER	2018-08-05	L	A
21	MOHAMMAD NOUVAL WILDANI	JEMBER	2018-11-08	P	B
22	MUHAMMAD ADIM	JEMBER	2018-08-27	L	A
23	MUHAMMAD AZRIL	JEMBER	2018-07-10	L	A
24	MUHAMMAD FARIS HAZMI	JEMBER	2018-11-30	L	B
25	MUHAMMAD ILHAM ASTAMA	JEMBER	2018-09-26	L	B
26	MUHAMMAD KHOYRUL UMAM	JEMBER	2018-05-19	L	B
27	MUHAMMAD NIZAM	JEMBER	2017-08-12	L	A
28	MUHAMMAD RENDI RAMADHANI	JEMBER	2018-06-13	L	A
29	NAHLA CECILIA FELANI	JEMBER	2019-03-18	P	A
30	NAYLA AISYATUN NABILA	JEMBER	2018-05-22	P	B
31	NAZWA KAILAPUTRI	JEMBER	2018-11-08	P	B
32	REVA AMALLIA	JEMBER	2018-07-19	P	A
33	RINA FITRIANI ZAHIRA	JEMBER	2018-06-14	P	B
34	ROSALINA MIKHAYLA	JEMBER	2019-01-21	P	B
35	SILVIA BALQIS SAFITRI	JEMBER	2018-03-17	P	B
36	SYARIF HIDAYATULLAH	JEMBER	2018-04-27	L	B

E. Penyajian Data Dan Analisis

Bab ini akan membahas mengenai pengolahan data dan analisis data. Data yang diolah dan dianalisis dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan wawancara mengenai perkembangan kognitif pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung. Melalui penelitian yang dilaksanakan mulai tanggal 21 Agustus 2023 hingga 18 September 2023, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut.

1. Pengenalan Angka Melalui Alat Permainan Jam ASIA Dalam Pengembangan Kognitif Pada Kelompok A Di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

Menurut Ibu Manisah selaku kepala TK Muslimat NU Aswaja dalam wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti tentang proses pembelajaran yang dilakukan di TK Muslimat NU Aswaja beliau menjawab.

“Proses pembelajarannya itu dimulai dari penyambutan anak oleh guru dik, pada jam 07.30 saatnya masuk ke dalam kelas. Anak melakukan kegiatan rutin sebelum masuk ke dalam kelas yaitu berbaris rapih di halaman sekolah dengan kegiatan bernyanyi. Selanjutnya yaitu memasuki kelas, jika anak sudah masuk guru mengawalinya dengan mengucapkan salam, menyapa dan pemberian semangat dik. Dan dilanjutkan dengan membaca Asmaul Husna, surat-surat pendek, do’a harian dan lagu—lagu islami serta lagu-lagu lainnya seperti nama-nama hari dan sebagainya. Perkiraan selama 15 menit kegiatan tersebut berlangsung, lalu dilanjutkanlah dengan pelaksanaan pembelajaran harian yang sudah dirancang sebelumnya. Seperti itu dik proses setiap harinya di lembaga sini”.⁴⁹

Di lembaga TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung melakukan pembelajaran pengenalan angka dengan berbagai media dan metode, hal ini disampaikan oleh kepala sekolah:

⁴⁹ Manisah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 28 Agustus 2023

“Pembelajaran pengenalan angka bisa melalui gambar dik, misalnya ya ada gambar 3 atau 4 buah, binatang, bunga dll kemudian ada angka dan menyebutkan angkanya. Contohnya itu seperti ada satu gambar buah apel di bawahnya nanti ada angka 1, jika gambar apelnnya ada dua maka di bawahnya nanti ada angka 2 dan seterusnya dik. Bisa juga melalui lagu dik, dan banyak sekali media dan metode yang bisa kita pakai untuk pengenalan angka melalui bermain untuk program khusus yang kaitannya dengan pengenalan angka, yaitu yang sudah tercantum di kurikulum K13 ada di KI dan KD, biasanya ada di pengembangan kognitif aspek pengembangannya”.⁵⁰

Pada observasi yang dilaksanakan di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung melakukan permainan Jam ASIA untuk mengembangkan kognitif pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA. Hal ini disampaikan oleh Ibu Ummu Faizah:

“Permainan Jam ASIA merupakan salah satu alat permainan yang bisa mengembangkan aspek kognitif anak di bidang angka. Melalui media ini anak-anak bisa mengembangkan kognitif karena dalam permainan Jam ASIA ini anak dilatih untuk menyebutkan dan menebak angka”.⁵¹

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran dipersiapkan dari setiap minggunya, karena pada setiap minggunya di TK Muslimat NU Aswaja ini menggunakan tema yang berbeda, kemudian direncanakan bagaimana isi dari permasalahan tersebut apabila dalam pelaksanaan membutuhkan berbagai media, alat-alat pembelajaran yang dibutuhkan, bahkan pengenalan pembelajaran awal untuk anak dipersiapkan. Maka hal tersebut dimusyawarahkan bersama agar nanti ketika pembelajaran berlangsung tetap menuju alur yang telah dibuat.⁵²

⁵⁰ Manisah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 28 Agustus 2023

⁵¹ Ummu Faizah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 31 Agustus 2023

⁵² Observasi di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, Jember 28 Agustus 2023

Pada lembaga ini sudah menerapkan alat permainan jam. Tetapi tidak maksimal hasilnya, hal ini disampaikan oleh Guru Kelompok A:

“Pernah nduk, berhubung alat permainan jamnya rusak, jadi lupa tidak menggunakan lagi. Anak hanya di ajari pakai LK saja. Karena kurang tersedianya fasilitas media pembelajaran yang menarik. Dengan alat permainan jam tersebut, hanya berhasil pada anak yang fokus dan bisa mengenal angka. Memang anaknya harus di ulang-ulang dulu untuk dikenalkan. Salah satu LK nya yaitu bisa menggunakan gambar jam juga dengan berbagai bentuk”.⁵³

Kegiatan alat permainan jam untuk mengenalkan angka kepada anak, berikut langkah-langkahnya yang dipaparkan oleh Ibu Ummu Faizah:

“Setelah pembukaan sudah selesai dilakukan, yaitu guru mengawali dengan mengenalkan angka mulai dari angka 1-12 nduk, kemudian guru mulai mengenalkan apa alat permainan Jam ASIA itu dan bagaimana cara memainkannya jam itu nduk. Pertama yaitu menyiapkan bahan / media yang sudah di buat oleh guru. Lalu diterapkan kepada anak nduk, yaitu guru menjelaskannya terlebih dahulu bahwa benda ini apa dan memberikan sebuah pertanyaan-pertanyaan untuk memancing anak agar anak bisa berpikir untuk menjawab, seperti contoh: “siapa yah yang tau benda ini berbentuk apa?” bisa juga dengan pertanyaan “ada apa sih yang di pegang bu guru ini?”, lalu dihitung bersama dengan mengeja mulai dari angka 1-12 nduk. Proses selanjutnya anak menghitung angka yang ada di jam tersebut dengan berulang-ulang dan di bolak-balik / tidak urut, sesekali sambil bernyanyi dengan menyebut angka nduk agar anak senang. Dilanjutkan dengan guru menambah pengetahuan baru kepada anak, yaitu selain mengenalkan angka Indonesia dan angka Arab, guru juga menjelaskan kepada anak bahwa jika guru mengatakan jam 2 maka guru menjelaskan bahwa jarum yang pendek berada di angka 2, sedangkan jarum yang panjang berada di angka 12, seperti itu nduk. Lalu guru memberikan pengarahan dan aturan dalam bermain. Jadi pengarahan itu perlu diberikan nduk sebelum kegiatan dilakukan. Nah, bila anak sudah fokus dan mulai faham,

⁵³ Ummu Faizah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 31 Agustus 2023

baru ditunjuk satu anak untuk menunjuk jam atau bermain Jam ASIA tersebut”.⁵⁴

Setelah di beri pengarahan, saatnya anak memulai alat permainan Jam ASIA tersebut. Dimana guru mendampingi dan mengawasi saat pelaksanaan bermain. Apabila ada hal yang dibutuhkan anak, guru dengan cepat membantunya apabila anak mengalami kesulitan pada saat memainkannya. Satu persatu guru mulai menunjuk anak untuk maju kedepan. Anak mulai memahami dari pengarahan dan aturan cara bermain. Dan peneliti mencoba bertanya kepada salah satu siswa kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja, apa yang anak suka pada alat permainan jam ASIA ini, yaitu yang dipaparkan oleh Rafa:

“Bu guru, bu guru. Bagus jam nya ini bu. Aku suka bu, warna warni angkanya dan angkanya juga ada dua macam ya bu. Aku mau maju ke depan ya bu guru. Aku kan anak hebat bu guru jadi aku mau maju bermain itu bu guru. Aku juga tau, itu nanti jarumnya mau aku putar-putar sesuai bu guru bilang ke aku ya.”⁵⁵



Gambar 4.3⁵⁶
Demonstrasi Penggunaan Alat Permainan Jam ASIA

⁵⁴ Ummu Faizah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 31 Agustus 2023

⁵⁵ Rafa, diwawancarai oleh Penulis, Jember 31 Agustus 2023

⁵⁶ TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, “Demonstrasi Penggunaan Alat Permainan Jam ASIA”, 28 Agustus 2023.

Dari gambar 4.3, ada salah satu anak yang sudah bisa mengikuti aturan main yang telah guru jelaskan. Diawali dengan duduk semuanya, guru menunjuk satu anak untuk maju ke depan. Lalu anak tersebut di beri perintah, seperti: tolong Mas Rafa, tunjukkan angka 4. Terlihat anak berani maju ke depan dan bisa memahami apa yang telah guru jelaskan di awal. Mas rafa sudah benar, jari tangannya langsung bergegas mengarahkan dan mencari angka 4. Guru melanjutkan pertanyaan kedua untuk Mas Rafa. Pada saat guru mengatakan jam 4, mas Rafa juga langsung benar melakukannya yaitu jarum yang pendek diarahkan ke arah angka 4 (yaitu angka Arab dan Indonesia) sedangkan jarum yang panjang diarahkan ke angka 12 (yaitu angka Arab dan Indonesia juga).⁵⁷

Berdasarkan observasi, peneliti berpendapat bahwa ada anak yang bisa dan juga ada yang masih perlu bimbingan dalam menyelesaikan perintah dari guru untuk memainkan alat permainan Jam ASIA tersebut. Maka dari itu ada guru yang mendampingi dan mengawasi anak serta mengarahkannya, dengan itu guru dapat memahami pada setiap anak untuk menyelesaikan perintahnya, dan ada juga anak yang hanya diam saja. Dari sana bisa mengetahui pemahaman masing-masing anak dalam mengenal angka melalui Jam ASIA.⁵⁸

Hal ini dipertegas oleh guru kelompok A TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, Ibu Ummu Faizah:

⁵⁷ Observasi di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, Jember 28 Agustus 2023

⁵⁸ Observasi di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, Jember 31 Agustus 2023

“Penggunaan alat permainan jam ASIA (Arab Indonesia) ini sangat membantu nduk, karena anak suka belajar sambil bermain dan dapat mengembangkan aspek kognitif nya pada saat anak mengingat dan berusaha mencocokkan angka. Anak juga akan bertambah pengetahuannya tentang angka nduk. Karena kan untuk usia 4-5 tahun angka 1-10 yang diajarkan. Melalui alat permainan Jam ASIA ini anak bisa bertambah pengetahuannya yaitu mengenal angka 1-12”.⁵⁹

Peneliti juga mewawancarai siswa kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja tentang perasaan anak setelah bermain alat permainan Jam ASIA, hal ini disampaikan oleh Reva:

“Bu guru, aku suka sekali bermain ini. Ternyata aku bisa ya bu bermain jam ini (sambil tersenyum). Aku suka sama bentuknya bu. Dirumah aku punya jam juga, tapi tidak seperti ini bu. Ini bagus bu, ada dua angka yang beda ya bu. Pokoknya aku senang sekali bermain ini bu. Dengan jam ini aku bisa tau seperti apa angka 2 pada arab dan angka 2 pada angka indonesia bu.”⁶⁰

Dari observasi yang dilakukan peneliti di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan alat permainan Jam ASIA untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka terdiri dari pembukaan, inti dan penutup. Di dalam pembukaan guru mengawali dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan pemberian semangat. Kemudian menjelaskan kegiatan pembelajaran hari ini. Di TK Muslimat NU Aswaja membiasakan untuk membaca asmaul husna, surat-surat pendek, doa harian dan lagu-lagu islami serta lagu-lagu lainnya seperti nama-nama hari dan sebagainya. Di TK Muslimat NU Aswaja menggunakan metode demonstrasi, tanya jawab dan melalui bermain untuk meningkatkan kognitif anak. Maka dari itu peneliti menggunakan

⁵⁹ Ummu Faizah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 31 Agustus 2023

⁶⁰ Reva, diwawancarai oleh Penulis, Jember 31 Agustus 2023

metode bermain dengan alat permainan Jam ASIA untuk meningkatkan kognitif anak dalam pengenalan angka.⁶¹

Dikarenakan metode bermain jam sudah diterapkan di TK tersebut, akan tetapi dengan bahan yang seadanya dimana anak masih belum tertarik. Maka dari itu, peneliti menggunakan Jam ASIA yang sudah dimodifikasi agar lebih menarik untuk kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kognitif anak yang berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu Ummu Faizah yaitu:

“Kemampuan kognitif setiap anak berbeda-beda dalam mengenal sebuah angka nduk. Ada anak yang mampu mengenal angka yang sesuai, maksudnya itu anak mengetahui bahwa angka yang ditujukan sesuai dengan apa yang difikirkan. Ada juga anak yang mengenal angka dengan tidak sesuai, maksudnya itu anak hanya sekedar menghafal angka tanpa mengingat bahwa angka yang ditujukan seperti apa bentuknya nduk”.⁶²

Dengan melihat keadaan seperti ini, peneliti menggunakan sebuah permainan. Karena bermain adalah dunia anak serta dengan bermain anak akan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kita sebagai guru juga bisa memanfaatkan sebuah permainan tersebut untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka dan belajar tanpa dipaksa. Demikian pula apa yang dikatakan oleh Ibu Manisah:

“Dengan alat permainan Jam ASIA ini, guru mengharapakan sebuah hasil pada aspek perkembangan kognitif anak. Aspek

⁶¹ Observasi di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, Jember 31 Agustus 2023

⁶² Ummu Faizah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 04 September 2023

perkembangan kognitif yang diharapkan yaitu agar anak mampu mampu mengenal angka 1-12 dik".⁶³

2. Faktor-Faktor Kendala Dalam Pengenalan Angka Melalui Alat Permainan Jam ASIA Dalam Pengembangan Kognitif Pada Kelompok A Di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

Selanjutnya yaitu faktor kendala dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung. Salah satunya yaitu keterbatasan waktu dan kurang tersedianya fasilitas media pembelajaran yang menarik.

Keterbatasan waktu yang dimaksud yaitu, pada lembaga TK atau PAUD dalam satu kali pertemuan ada 2 jam setengah. Namun 2 jam setengah tersebut masih dibagi-bagi, dimana kegiatan pembukaan ada 30 menit, pada kegiatan inti 60 menit, istirahat 30 menit dan kegiatan penutupan 30 menit. Sedangkan pada kegiatan inti memuat 4 kegiatan, salah satunya kegiatannya yaitu bermain alat permainan Jam ASIA yang hanya menggunakan waktu 30 menit guna untuk mencapai sebuah tujuan yaitu mengembangkan kognitif pengenalan angka. Padahal guru sudah diawal menjelaskan satu persatu angka yang ada pada di media tersebut.

Dari hal itu, guru dapat meningkatkan lagi tentang pengembangan kognitif

⁶³ Manisah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 11 September 2023

dalam pengenalan angka. Agar anak dapat mengetahui angka 1-12 pada angka Arab dan angka Indonesia.⁶⁴

Sebelumnya, sudah dipaparkan bahwa pada lembaga ini sudah menerapkan alat permainan jam tetapi tidak maksimal hasilnya dikarenakan guru tidak kreatif, seketika medianya rusak dibiarkan dan anak diajarkan melalui LK. Hal tersebut disampaikan oleh guru kelompok A, dan dilanjut dengan bagaimana tentang kendala ketika mengenalkan angka dengan alat permainan jam maupun media yang lain pada lembaga ini, yang dipaparkan oleh kepala sekolah Ibu Manisah:

"Iya nduk pasti ada kendalanya. Kan nantinya masih ada evaluasi bagaimana hasilnya dan tindak lanjutnya juga harus difikirkan. Atau dilakukan kembali agar anak bisa mengenal angka dengan maksimal. Jika belum bisa maksimal, ada faktor lain yang membuatnya semisal alat permainan dan media kurang menarik bagi sebagian anak, atau kurangnya media yang disediakan, atau bisa juga pendidik dalam cara penyampaiannya belum menarik".⁶⁵

F. Pembahasan Temuan

Dari data yang sudah diuraikan di atas beserta fakta-fakta yang sudah terlaksana di lapangan secara kualitatif. Maka dari itu, peneliti akan membahas tentang temuan-temuan yang ada di lapangan, serta menguraikan antara fakta dan teori yang terdapat di lapangan.

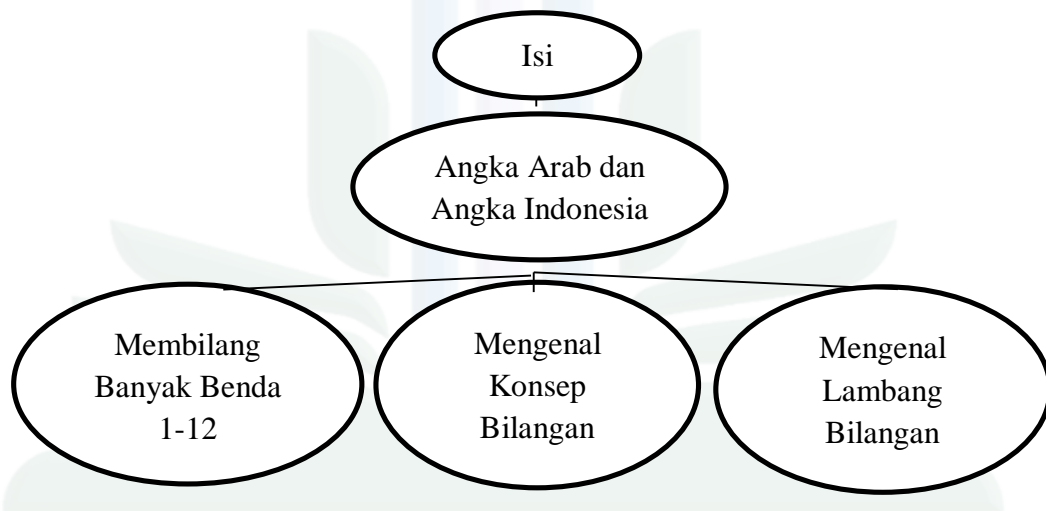
Dari faktor proses mengembangkan kognitif pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA terdiri atas persiapan, pelaksanaan dan penilaian. Pada proses persiapan yaitu sebuah proses perencanaan dari sebuah pembelajaran yang mana pada proses persiapan ini meliputi menyiapkan alat permainan Jam ASIA dan memberikan penjelasan tentang Jam ASIA tersebut kepada anak. Pada proses pelaksanaan yaitu sebuah proses untuk menerapkan

⁶⁴ Observasi di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, Jember 31 Agustus 2023

⁶⁵ Manisah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 11 September 2023

alat permainan Jam ASIA untuk mengembangkan kognitif anak, yang mana proses pelaksanaan ini terdiri dari sebuah bimbingan dan semangat yang diberikan kepada anak. Sedangkan proses penilaian yaitu proses terakhir untuk menemukan sebuah data yang akan digunakan pada kegiatan selanjutnya dengan hasil yang baik. Penilaian ini terdiri dari kelebihan dan kekurangan.

Sedangkan isi materi dari mengembangkan aspek kognitif yaitu:



Gambar 4.4
Isi Peningkatan Kognitif

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara teratur yang didapat dari hasil observasi, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mempermudah untuk memahami dan dapat di informasikan kepada orang lain. Peneliti mendapatkan sebuah data melalui observasi, wawancara serta dokumentasi yang dijadikan sebagai metode pengumpulan datanya.

Pembahasan temuan ini mengacu pada judul penelitian yaitu Pengembangan Kognitif Pengenalan Angka Melalui Alat Permainan Jam ASIA Pada Kelompok A Di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung. Adapun temuan dalam penelitian ini yaitu:

1) Pengenalan Angka Melalui Alat Permainan Jam ASIA Dalam Mengembangkan Kognitif Pada Kelompok A Di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

Kemampuan dalam mengenal angka pada usia dini sangat dibutuhkan, karena hal itu dapat dijadikan sebagai bekal persiapan untuk meneruskan ke jenjang berikutnya kelas kelompok B dan jenjang ke sekolah dasar yaitu pelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan teori Piaget dalam jurnal pendidikan matematika (Suyanto, 2008) bahwa pengenalan media dan alat peraga khususnya dalam bidang matematika bagi anak usia dini yaitu pada usia 4 sampai 6 tahun sangat penting, karena anak tersebut masuk ke dalam tahap pra operasional yakni anak sudah mengetahui sebuah konsep dan egosentrismenya mulai kuat, akan tetapi pada tahap ini anak masih belum menekankan pada tahap untuk berpikir secara operasional.⁶⁶

Salah satu fakta kelebihan dari alat permainan Jam ASIA yakni anak lebih semangat untuk mengikuti belajar ketika memainkan alat permainan tersebut, terbukti bahwa anak tidak sabar memainkannya serta belajar di depan bersama ibu guru. Hal tersebut anak dapat mengembangkan aspek perkembangannya yaitu aspek kognitif. Dengan hal tersebut, guru juga merasa lebih mudah dalam mengenalkan angka Arab dan angka Indonesia pada alat permainan itu.

⁶⁶ Suyanto, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 06. No.03, August-November 2022, hal. 2846-2856, <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/download/1416/744/>



Gambar 4.5⁶⁷
Praktik Langsung Dengan Alat Permainan Jam ASIA

Berdasarkan hasil observasi di lembaga TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung untuk mengembangkan kognitif dalam pengenalan angka dengan alat permainan Jam ASIA bahwa peneliti menyiapkan beberapa kegiatan yaitu:

1. Bernyanyi
2. Salam, bertanya kabar dan pemberian semangat
3. Persiapan do'a, dilanjutkan dengan pembacaan surat-surat pendek dan lain sebagainya
4. Menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan alat permainan Jam ASIA
5. Menyiapkan alat permainan Jam ASIA
6. Memberikan pengarahan tentang aturan alat permainan Jam ASIA
7. Menjelaskan cara bermain alat permainan Jam ASIA
8. Memulai kegiatan dengan alat permainan Jam ASIA
9. Mengawasi anak bermain alat permainan Jam ASIA
10. Mengevaluasi alat permainan Jam ASIA

Pada alat permainan Jam ASIA, pertama yang dilakukan oleh guru yaitu menyiapkan peralatan terlebih dahulu, agar anak mengetahui seperti apa Jam ASIA itu.

⁶⁷ TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, "Praktik Langsung Dengan Alat Permainan Jam ASIA", 28 Agustus 2023.

Kegiatan kedua yaitu guru memberikan sebuah penjelasan secara detail bahwa Jam ASIA ini alat permainan yang berbentuk jam, dimana di jam ini berbeda dengan jam yang lainnya. Karena pada jam ini memuat 2 angka yaitu angka Arab dan angka Indonesia. Lalu guru juga menjelaskan aturan bagaimana cara bermainnya. Tujuannya agar anak dapat mengikuti kegiatan tersebut dengan baik dan mencapai tujuan yaitu mengembangkan aspek kognitifnya dalam mengenal angka.

Kegiatan ketiga yaitu guru menjelaskan cara bermain dengan alat permainan Jam ASIA tersebut. Ketika ibu guru berkata jam 2, maka jarum yang panjang harus diletakkan di angka 12 (yaitu pada atas sendiri) sedangkan jarum yang pendek di angka 2. Dengan praktik tersebut, guru menjelaskan secara dua angka sekaligus, yaitu angka Arab dan angka Indonesia. Guru menjelaskan secara berulang-ulang dengan angka yang berbeda-beda. Lalu menjelaskan tata cara aturan bermainnya, dimana guru nantinya akan memanggil satu anak untuk maju. Lalu guru memberikan sebuah perintah agar anak mencocokkan atau mempraktikkan sesuai perintah itu.

Kegiatan keempat yaitu guru memulai kegiatan tersebut dengan memanggil satu anak untuk maju dan memainkan alat permainan Jam ASIA tersebut yaitu guru memberikan perintah untuk menunjukkan salah satu angka yang ada pada alat permainan itu. Seperti contoh, tolong Mas Rafa tunjukkan angka 4.

Kegiatan kelima yaitu guru mengawasi anak selama menggunakan alat permainan Jam ASIA tersebut, apakah anak mampu atau sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh guru. Tugas guru disini yaitu jika ada anak mengalami kesusahan atau kebingungan maka guru membantunya.

Kegiatan keenam yaitu guru melakukan evaluasi setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan Jam ASIA. Dengan adanya alat permainan Jam ASIA ini, guru mampu mengembangkan anak dalam kognitifnya, dapat melatih kesabaran pada anak, dapat melatih daya ingat pada anak, dapat mengenal angka Arab dan

Indonesia, dapat melatih koordinasi mata dan tangan serta berdasarkan hasil pencapaian anak bahwa sebagian anak mulai berkembang dengan baik.

Mengembangkan kognitif anak dengan alat permainan Jam ASIA pada usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung hampir sesuai dengan teori dari Yuliani dan Bambang Sujiono dalam melakukan sebuah langkah-langkah yaitu diawali dengan bernyayi, dilanjut salam, bertanya kabar dan pemberian semangat, lalu doa serta dilanjutkan dengan pembacaan surat-surat pendek dan lain sebagainya. Setelah itu menjelaskan kegiatan dengan alat permainan Jam ASIA, guru mengawasi anak bermain, jika ada anak mengalami kesusahan atau kebingungan maka guru membantunya.⁶⁸

Tabel 4.3
Capaian Sebelum dan Sesudah Menggunakan Alat Permainan Jam ASIA

Indikator Piaget	Capaian	
	Sebelum	Sesudah
Siswa mempunyai pengalaman yang sama ataupun hampir sama dengan perintah yang diberikan	<ul style="list-style-type: none"> Bermain tebak-tebakan dan menyusun kartu bilangan Bermain jam ASIA dilanjutkan dengan tanya jawab angka 1-12 dengan angka Arab dan Angka Indonesia Anak berhitung dengan menyebutkan nama-nama hari 	<ul style="list-style-type: none"> Anak menyebutkan lambang bilangan dan kelompok makanan dalam bilangan Anak bermain alat permainan Jam ASIA dalam mencocokkan angka pada jarum jam Anak menghitung jumlah makanan dan minuman dalam gambar, menyebutkan jumlahnya kemudian menghubungkan gambar kelompok makanan dengan lambang bilangan sesuai jumlahnya
Siswa menyesuaikan pengalaman – pengalaman baru yang diperolehnya untuk disesuaikan dengan struktur skema yang ada	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan anak berdiskusi tentang cara menunjukkan bilangan 1-6 dengan jari 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengamati gambar kelompok makanan dan anak dapat bercerita tentang makanan dan

⁶⁸ Yuliani dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 81.

dalam dirinya		minuman yang disukai						
Siswa menyesuaikan skema yang ada dalam dirinya dengan fakta-fakta baru yang diperoleh melalui pengalaman dari lingkungan sekitarnya	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengamati lambang bilangan kemudian mengecapkan jarinya sejumlah lambang bilangan tersebut (lembar kegiatan dipersiapkan guru) 	<ul style="list-style-type: none"> Anak membuat kolase es krim, cupcake, atau makanan dan minuman yang lain (disediakan guru) 						
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
	14	17	50	0	1	8	48	23

Terlihat dalam tabel 4.3, bahwa capaian hasil penilaian anak jika diikaitkan dengan indikator belajar kognitif Piaget, dinyatakan bahwa anak kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung terdapat peningkatan dalam mengenal angka melalui alat permainan Jam ASIA. Terdapat peningkatan perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan Jam ASIA yaitu sebelum menggunakan Jam ASIA yang mendapatkan hasil BSB (Berkembang Sangat Baik) masih belum ada, sedangkan sesudah menggunakan Jam ASIA ada peningkatan 23 anak yang mendapatkan hasil BSB (Berkembang Sangat Baik). Sebelum menggunakan Jam ASIA dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 50 anak, sedangkan setelah menggunakan Jam ASIA mulai berkurang yaitu ada 48 anak yang mendapatkan hasil BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada kategori MB (Mulai Berkembang) sebelum menggunakan Jam ASIA ada 17 anak, sedangkan setelah menggunakan Jam ASIA mulai berkurang yaitu ada 8 anak yang mendapatkan MB (Mulai Berkembang. Dalam kategori BB (Belum Berkembang) ada 14 anak sebelum menggunakan Jam ASIA, sedangkan setelah menggunakan Jam ASIA mengalami penurunan yaitu hanya 1 anak yang mendapatkan hasil BB (Belum Berkembang)

2) Faktor – Faktor Kendala Dalam Pengenalan Angka Melalui Alat Permainan Jam ASIA Dalam Pengembangan Kognitif Pada Kelompok A Di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung

Faktor kendala dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif yaitu keterbatasan waktu dan kurang tersedianya fasilitas media pembelajaran yang menarik. Hal ini sesuai dengan teori Harun Rasyid yaitu pada konsentrasi penglihatan anak usia dini dalam melihat suatu obyek dibutuhkan waktu yang berulang-ulang, peka terhadap apa yang dilihat, ketajaman warna yang dilihat, pengaruhnya penglihatan anak, serta cepat atau lamanya waktu yang digunakan dalam melihat suatu obyek tersebut.⁶⁹ Maka dari itu, anak membutuhkan waktu yang lama dan konsentrasi yang lama sedangkan guru dan orang tua harus memberikan latihan yang secara terus menerus dalam mengenalkan angka.

⁶⁹ Harun Al Rasyid. *Perkembangan Kognitif*. (Bandung: Universitas Padjadjaran, 2010), 15.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan dalam upaya mengembangkan kognitif anak dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengenalan angka dengan alat permainan Jam ASIA yaitu awalnya guru menyiapkan peralatan (media) terlebih dahulu, guru memberikan sebuah penjelasan secara detail tentang Jam ASIA ini, guru juga menjelaskan cara bermain, lalu guru memulai kegiatan dan guru mengawasi anak selama menggunakan alat Jam ASIA tersebut. Tugas guru disini yaitu jika ada anak mengalami kesusahan atau kebingungan maka guru membantunya.. Setelah itu guru melakukan evaluasi. Dengan adanya alat permainan Jam ASIA ini guru mampu mengembangkan anak dalam kognitifnya dalam mengenal angka yaitu 1-12.
2. Faktor kendala dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif yaitu keterbatasan waktu dan kurang tersedianya fasilitas media pembelajaran yang menarik. Maka dari itu, anak membutuhkan waktu yang lama dan konsentrasi yang lama serta menariknya media yang diberikan dalam mengenal angka, sehingga guru dan orang tua harus memberikan latihan yang secara terus menerus dalam pengenalan angka.

B. Saran

Berdasarkan peneliti yang dilakukan dalam upaya mengembangkan kognitif anak dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung, ada beberapa saran diantaranya:

1. Kepala Sekolah

Sebagai kepala sekolah agar selalu berupaya untuk mengontrol dalam pelaksanaan pembelajaran dalam upaya mengembangkan kognitif anak dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA serta menjalin kerjasama yang baik dengan orang tua didik untuk melaksanakan pembelajaran tersebut yang berkaitan dengan kognitif

2. Dewan Guru

Sebagai guru haruslah menjalankan secara obyektif dan berkelanjutan serta menjalin kerjasama antara sesama guru, anak didik dan orang tua didik dalam upaya mengembangkan kognitif anak dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA guna dapat mencapai sebuah tujuan.

3. Peneliti

Peneliti menguraikan tentang upaya mengembangkan kognitif anak dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA, peneliti berharap bisa mengembangkan kemampuan kognitif pada anak dan pada lembaga pendidikan lainnya yang lebih baik dan bagus dalam menambah ilmu tentang kognitif anak.

4. Peserta Didik

Lebih semangat lagi untuk mencari ilmu dan semoga selalu taat serta patuh kepada guru dan orang tua. Jangan malas dan bosan dalam belajar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

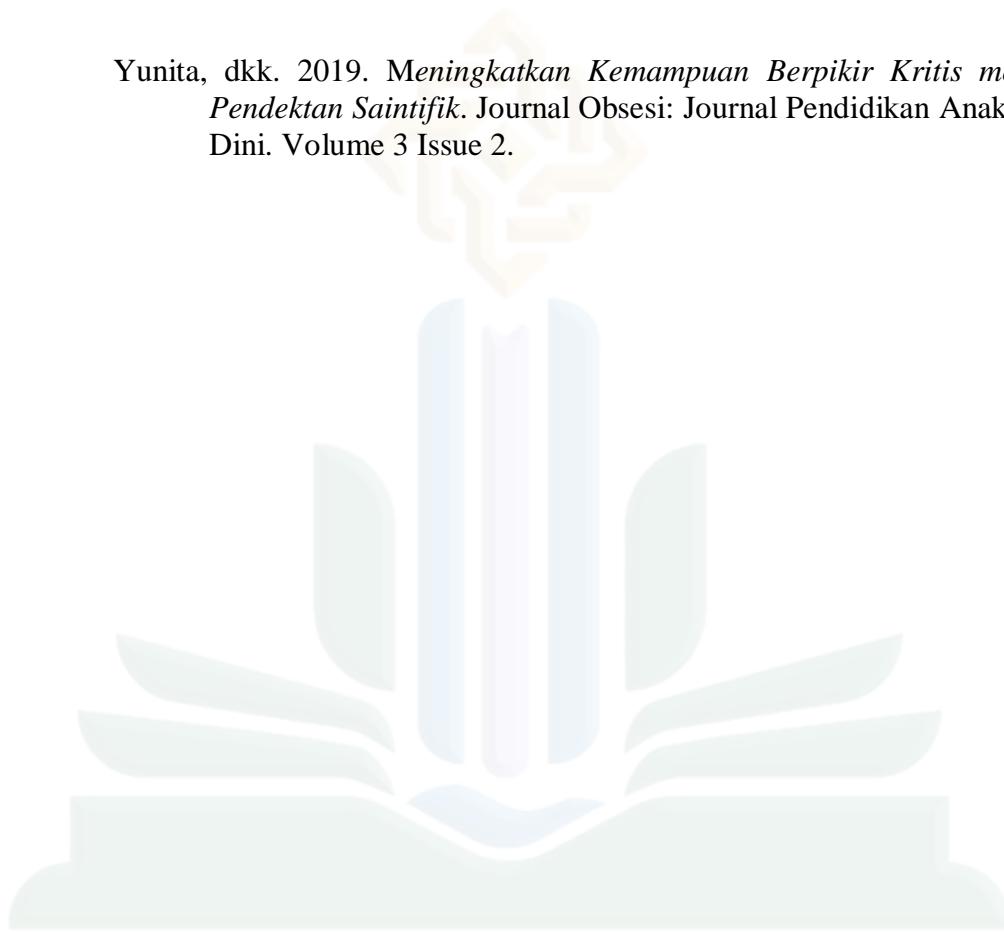
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Al Rasyid, Harun. 2010. *Perkembangan Kognitif*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Budhayanti. 2018. *Pemecahan Masalah Matematika*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Nasional.
- Chandrawaty dkk. 2020. *Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah*. Jakarta: Edu Publisher.
- Dali, Naga. 1980. *Berhitung Sejarah Dan Pengembangannya*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Departemen Agama RI. 2009. *Alquran dan Terjemahannya Special For Woman Q.S An-Nahl:78*. Bandung:PT Sygma Examadia Arkanllema.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Rosda. Jawa Tengah: Nasya Expanding Management.
- Fadhillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Faujiah, Isnaeni Yuningsih. 2020. *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Fisalma, Yufi. 2021. *Perkembangan Anak Dalam Multi Perspektif*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media.
- Halamury, Mercy F. 2021. *Buku Ajar Teori Belajar Dalam Pembelajaran PAUD*. Jawa Timur: Academia Publication.
- Herminastiti, Rini. 2019. *Peran Kegiatan Fun Cooking dan Country Project dalam Kemampuan Matematika Awal dan Berpikir Kritis Anak Usia Dini*. KINDEGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education. Vol. 2 No. 1.
- Ismail, Adang. 2012. *Education Games*, 1st edn. Yogyakarta: Pro-U Media.
- J Moleong, Lexy. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Khadijah. 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lestarinigrum, Anik & Pupung Puspa Ardini. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Publishing.
- Mu'min, Siti Aisyah, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Jurnal Al-Ta'dib Vol. 6 No. 1 Januari-Juni, 2013.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muri, Yusuf. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Noviyanto, Tri Suwarno Handoko dkk. 2022. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Pradina Pustaka.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Ramadhani, Yulia Rizki dkk. 2020. *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Saldana, J. Miles, M.B, Huberman, A.M. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3, Ter. Tjetjep Rohindi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Satori, Djamaan. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawan, Johan & Albi Anggito. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Sit, Magasti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Somatri, Sutihati. 2012. *Psikologi Anak Luar Biasa* (dalam R Rahmawati 2021), Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto, Babun dkk. 2021. *Pedoman Karya Ilmiah*. Jember: UIN KHAS Jember.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suratno, & Rasyid. 2008. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Suyanto, 2022. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 06.No.03, August-November*, <https://jcup.org/index.php/cendekia/article/download/1416/744/>
- Susanto, Ahmad 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyoto. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Syahrul, Salim. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Takdirotun, Musfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Veryawan. 2022. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Wahyu. 2007. *Wawasan Ilmu Dasar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Wahyuni, Esa Nur & Baharuddin. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran, Cetakan 1*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. 2012. *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Yasbiati. 2018. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.

Yunita, dkk. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pendektan Saintifik*. Journal Obsesi: Journal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 3 Issue 2.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ISTIQOMAH

NIM : T20195030

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

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

Jember, 20 Oktober 2023



ISTIQQOMAH
NIM.T20195030

Lampiran 3

PEDOMAN PENELITIAN

Wawancara

1. Kepala Sekolah
 - a) Bagaimana sejarah berdirinya TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung?
 - b) Bagaimana proses pembelajaran setiap harinya di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung?
 - c) Metode apa yang dilakukan dalam mengenalkan angka di lembaga TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung?
 - d) Apa saja faktor-faktor kendala dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung?
 - e) Apa harapan utama dalam terlaksananya permainan alat Jam ASIA di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung?
2. Guru Kelompok A
 - a) Apakah pernah menerapkan alat permainan jam di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung?
 - b) Apa saja hal-hal yang perlu disiapkan dalam permainan Jam ASIA?
 - c) Bagaimana langkah-langkah bermain dengan alat permainan Jam ASIA?
3. Siswa Kelompok A
 - a) Bagaimana perasaan siswa setelah melakukan permainan Jam ASIA?
 - b) Apa yang disukai oleh anak dalam melakukan bermain dengan alat permainan Jam ASIA?

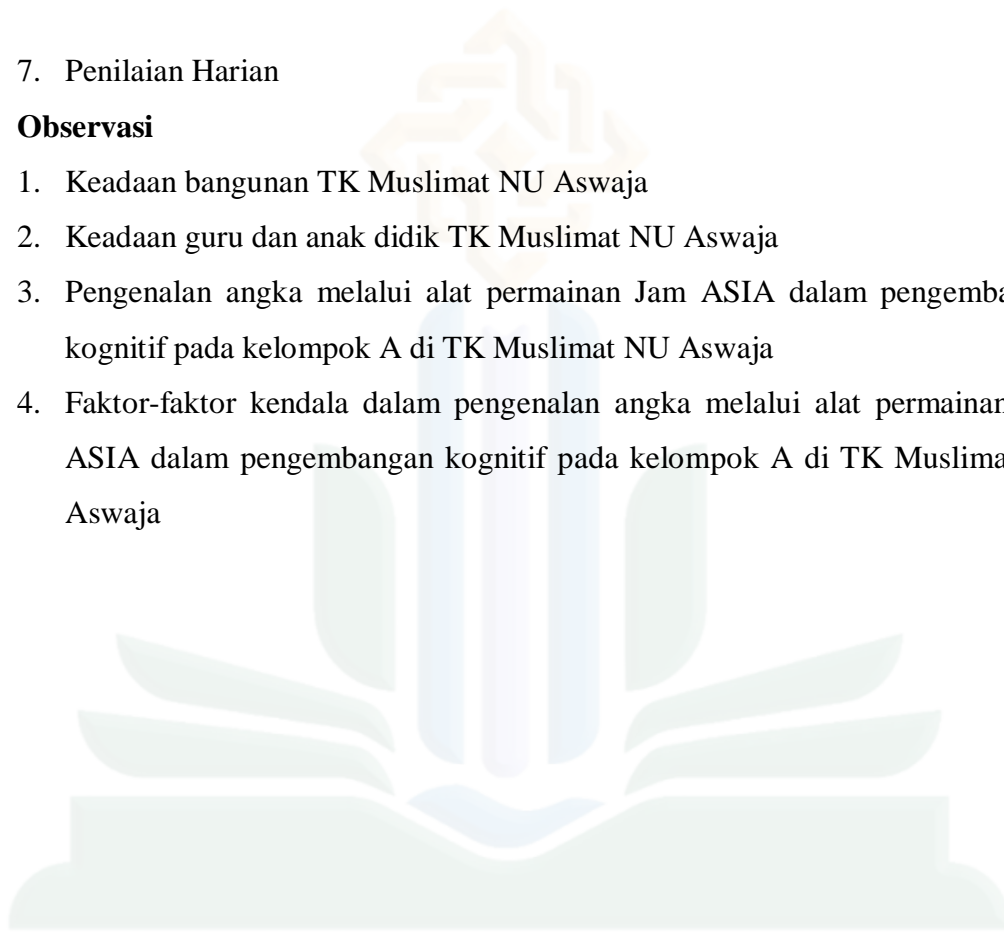
Dokumentasi

1. Sejarah berdirinya TK Muslimat NU Aswaja
2. Visi, Misi dan Tujuan TK Muslimat NU Aswaja
3. Struktur Organisasi TK Muslimat NU Aswaja
4. Profil guru kelompok A TK Muslimat NU Aswaja
5. Data anak didik TK Muslimat NU Aswaja
6. RPPH

7. Penilaian Harian

Observasi

1. Keadaan bangunan TK Muslimat NU Aswaja
2. Keadaan guru dan anak didik TK Muslimat NU Aswaja
3. Pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja
4. Faktor-faktor kendala dalam pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja







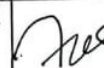


UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

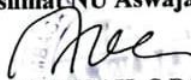
Lampiran 4

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI TK MUSLIMAT NU ASWAJA TUTUL-BALUNG**

No	Hari / Tanggal	Jenis Kegiatan	Penerima	Tanda Tangan
1	Senin, 21 Agustus 2023	Meminta izin kepada Ibu Manisah selaku Kepala Sekolah TK Muslimat NU Aswaja untuk melaksanakan penelitian dan menyerahkan surat penelitian	Manisah,S.Pd	
2	Senin, 28 Agustus 2023	Wawancara dengan kepala sekolah	Manisah,S.Pd	
3	Kamis, 31 Agustus 2023	Wawancara dengan guru kelompok A	Ummu Faizah, S.Pd	
4	Senin, 04 September 2023	Wawancara dengan guru kelompok A dan konsultasi terkait dengan perkembangan anak	Ummu Faizah, S.Pd	
5	Senin, 11 September 2023	Tindak lanjut dari wawancara dari data yang kurang lengkap	Manisah,S.Pd	
6	Kamis, 14 September 2023	Meminta dokumentasi kegiatan pengenalan angka melalui alat permainan Jam ASIA dalam pengembangan kognitif pada kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja	Ummu Faizah, S.Pd	
7	Senin, 18 September 2023	Pengambilan surat keterangan selesai penelitian	Manisah,S.Pd	

Jember, 18 September 2023

Kepala TK Muslimat NU Aswaja


MANISAH, S.Pd

Lampiran 5

**PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN
TK Muslimat NU Aswaja**

Kelompok / Usia : A / 4-5 tahun

Hari / Tanggal : Senin / 28 Agustus 2023

NO	NAMA	INDIKATOR BELAJAR KOGNITIF MENURUT PIAGET																			
		Siswa mempunyai pengalaman yang sama ataupun hampir sama dengan perintah yang diberikan								Siswa menyesuaikan pengalaman – pengalaman baru yang diperolehnya untuk disesuaikan dengan struktur skema yang ada dalam dirinya								Siswa menyesuaikan skema yang ada dalam dirinya dengan fakta-fakta baru yang diperoleh melalui pengalaman dari lingkungan sekitarnya			
KEGIATAN																					
		Bermain tebak-tebakan dan menyusun kartu bilangan				Bermain Jam ASIA dilanjutkan dengan tanya jawab angka 1-12 dengan angka Arab dan angka Indonesia				Anak berhitung dengan menyebutkan nama-nama hari				Guru dan anak berdiskusi tentang cara menunjukkan bilangan 1-6 dengan jari				Anak mengamati lambang bilangan kemudian mengecapkan jarinya sejumlah lambang bilangan tersebut (lembar kegiatan dipersiapkan guru)			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Adiba			✓					✓			✓				✓				✓	
2	Yusuf			✓				✓				✓				✓				✓	

3	Ica		✓				✓			✓				✓			✓				
4	Lula			✓			✓			✓				✓			✓			✓	
5	Lisa	✓					✓			✓				✓			✓				
6	Vino		✓				✓			✓				✓			✓				
7	Rafa			✓				✓		✓				✓			✓			✓	
8	Celin			✓				✓			✓			✓			✓			✓	
9	Safa			✓				✓			✓			✓			✓			✓	
10	Jaya			✓				✓			✓			✓	✓		✓			✓	
11	Adim		✓					✓			✓						✓				
12	Azril			✓				✓			✓			✓			✓				
13	Nizam			✓				✓			✓			✓			✓			✓	
14	Rendi			✓				✓			✓			✓			✓				
15	Cecil			✓				✓			✓			✓			✓			✓	
16	Reva			✓				✓			✓			✓			✓			✓	
Jumlah		1	3	12	0	0	2	10	4	0	4	10	2	0	4	10	2	3	4	8	1
		BB = 14			MB = 17				BSH = 50					BSB = 9							

Mengetahui

Kepala TK Muslimat NU ASWAJA



Manisah, S.Pd

Balung,

Guru Kelompok A



Ummu Faizah, S.Pd

PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

TK Muslimat NU Aswaja

Kelompok / Usia : A / 4-5 tahun

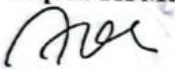
Hari / Tanggal : Senin / 04 September 2023

NO	NAMA	INDIKATOR BELAJAR KOGNITIF MENURUT PIAGET																			
		Siswa mempunyai pengalaman yang sama ataupun hampir sama dengan perintah yang diberikan								Siswa menyesuaikan pengalaman –pengalaman baru yang diperolehnya untuk disesuaikan dengan struktur skema yang ada dalam dirinya				Siswa menyesuaikan skema yang ada dalam dirinya dengan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengalaman dari lingkungan sekitarnya							
		KEGIATAN																			
		Anak menyebutkan lambang bilangan dan kelompok makanan dalam bilangan				Anak bermain alat permainan jam ASIA dalam mencocokkan angka pada jarum jam				Anak menghitung jumlah makanan dan minuman dalam gambar, menyebutkan jumlahnya kemudian menghubungkan gambar kelompok makanan dengan lambang bilangan sesuai jumlahnya				Anak mengamati gambar kelompok makanan dan anak dapat bercerita tentang makanan dan minuman yang disukai				Anak membuat kolase es krim, cupcake, atau makanan dan minuman yang lain (disediakan guru)			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Adiba				✓			✓					✓				✓			✓	

2	Yusuf			✓				✓				✓					✓			✓	
3	Ica				✓			✓				✓					✓			✓	
4	Lula				✓				✓			✓					✓				✓
5	Lisa			✓				✓			✓						✓		✓		
6	Vino				✓			✓				✓					✓			✓	
7	Rafa				✓				✓			✓					✓			✓	
8	Celin				✓				✓				✓				✓			✓	
9	Safa			✓				✓				✓				✓				✓	
10	Jaya			✓			✓					✓				✓				✓	
11	Adim			✓			✓				✓					✓		✓			
12	Azril			✓				✓				✓				✓			✓		
13	Nizam			✓			✓					✓					✓		✓		
14	Rendi			✓				✓				✓					✓			✓	
15	Cecil			✓				✓				✓				✓				✓	
16	Reva			✓				✓				✓				✓				✓	
Jumlah		0	0	10	6	0	3	9	4	0	2	11	3	0	0	7	9	1	3	11	1
		BB = 1			MB = 8				BSH = 48					BSB = 23							

Mengetahui

Kepala TK Muslimat NU ASWAJA


Manisah, S.Pd

Balung,

Guru Kelompok A


Ummu Faizah, S.Pd

Lampiran 6

CATATAN ANEKDOT
TK Muslimat NU Aswaja
Tahun Pelajaran 2023/2024

Kelompok / Usia : A / 4-5 tahun

Hari / Tanggal : Senin / 28 Agustus 2023

Nama	Tempat	Waktu	Peristiwa / Perilaku
Rafa	Kelas A	Pukul 07.45	Rafa berdo'a dengan lancar dan bersikap yang baik
Lula	Kelas A	Pukul 08.40	Lula meminjamkan syafa pensil, dikarenakan syafa tidak membawanya
Celin	Halaman Bermain	Pukul 09.10	Celin berteman akrab saat bermain dengan cecil

Jember, 28 Agustus 2023

Guru Kelompok A



UMMU FAIZAH, S.Pd

CATATAN ANEKDOT
TK Muslimat NU Aswaja
Tahun Pelajaran 2023/2024

Kelompok / Usia : A / 4-5 tahun
Hari / Tanggal : Senin / 04 September 2023

Nama	Tempat	Waktu	Peristiwa / Perilaku
Ica	Kelas A	Pukul 08.50	Ica tidak mau mengerjakan tugas dikarenakan mengantuk
Adiba	Halaman Bermain	Pukul 09.20	Adiba bertengkar dengan azril berebut mainan perusutan
Reva	Kelas A	Pukul 10.00	Reva bersikap baik pada saat mau pulang yaitu menunduk lalu memakai dua tangan untuk salim ke guru

Jember, 04 September 2023

Guru Kelompok A



UMMU FAIZAH, S.Pd

KH

CATATAN PENILAIAN HASIL KARYA
TK Muslimat NU Aswaja
Tahn Pelajaran 2023/2024

HASIL KARYA ANAK	HASIL PENGAMATAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Rafa meskipun duduk di belakang, ia mampu menyebutkan urutan bilangan yaitu angka 1-12 • Ica meskipun duduk di depan, ia masih menoleh-noleh (tidak fokus) • Celin juga mampu menyebutkan urutan bilangan meskipun hanya beberapa angka
	<ul style="list-style-type: none"> • Reva mampu mencari, menunjuk lalu menyebutkan angka 2 • Rafa melihat Reva saat bermain Jam ASIA
	<ul style="list-style-type: none"> • Lula mampu menghubungkan / memasangkan atau mencocokkan jarum jam saat guru memberi perintah • Adiba mampu menyebutkan angka meskipun ditunjuk secara acak

Lampiran 8

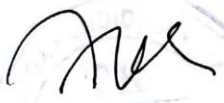
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK Muslimat NU Aswaja

Hari / Tanggal	Senin / 28 Agustus 2023
Semester / Minggu	I / 2 (dua)
Tema/ Sub Tema / Sub - Sub Tema	Diriku / Tubuhku / Jari Tangan
Indikator Pencapaian	<ol style="list-style-type: none">1. Anak berdoa sebelum dan sesudah kegiatan belajar.2. Anak memiliki rasa ingin tahu tentang bagian-bagian tubuh.3. Anak kreatif dalam kegiatan menebalkan dan mewarnai.4. Anak bercerita di depan kelas dengan percaya diri.5. Anak sabar, disiplin, dan mandiri menyiapkan peralatan dan perlengkapan belajarnya serta menyelesaikan tugasnya.6. Anak berinteraksi dengan guru dan teman dengan sikap menghormati, menghargai, dan sopan santun.7. Anak dapat melatih otot halus tangannya dengan menebalkan.8. Anak dapat mengenal konsep dan lambang bilangan.9. Anak dapat menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan

KD	1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 2.5, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.14, 3.3, 4.3, 3.6, 4.6, 3.12, 4.12.
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Buku Paket - Pensil - Pewarna Makanan, Angka Untuk Mengecap - Alat permainan Jam ASIA
Kegiatan Pembukaan (30 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Salam – Doa - Guru dan anak menyiapkan bahan dan alat dan perlengkapan belajar dan bermain - Menyebutkan bagian-bagian tangan yaitu nama-nama jari - Menyebutkan angka 1-12
Kegiatan Inti (60 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain tebak-tebakan dan menyusun kartu bilangan - Guru dan anak berdiskusi tentang cara menunjukkan bilangan 1-6 dengan jari - Anak berhitung dengan menyebutkan nama-nama hari - Bermain Jam ASIA dilanjutkan dengan tanya jawab angka 1-12 dengan angka Arab dan angka Indonesia - Anak mengamati lambang bilangan kemudian mengecapkan jarinya sejumlah lambang bilangan tersebut (lembar kegiatan dipersiapkan guru)
Istirahat (30 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Makan dan Minum - Bermain bebas diluar kelas

Kegiatan Penutup (30 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak menceritakan kegiatan hari ini - Bercakap cakap kegiatan esok hari - Berdoa, salam
Metode	<ul style="list-style-type: none"> - Bercerita - Pemberian tugas
Teknik Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Penugasan

Mengetahui
Kepala TK Muslimat NU ASWAJA



Manisah, S.Pd

Balung,
Guru Kelompok A



Ummu Faizah, S.Pd

KH

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK Muslimat NU Aswaja

Hari / Tanggal	Senin / 04 September 2023
Semester / Minggu	I / 3 (Tiga)
Tema/ Sub Tema / Sub - Sub Tema	Diriku / Kesukaanku / Makanan Dan Minuman
Indikator Pencapaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berdoa sebelum dan sesudah kegiatan belajar 2. Anak memiliki rasa ingin tahu tentang cara menghitung benda dan lambang bilangan. 3. Anak bercerita di depan kelas dengan percaya diri 4. Anak sabar, disiplin, dan mandiri menyiapkan peralatan dan perlengkapan belajarnya serta menyelesaikan tugasnya. 5. Anak berinteraksi dengan guru dan teman dengan sikap menghormati, menghargai, dan sopan santun 6. Anak dapat menggerakkan otot halus tangannya melalui kegiatan membuat kolase. 7. Anak mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui kegiatan menghitung 8. Anak menceritakan makanan dan minuman kesukaannya 9. Anak menampilkan karya seni berupa kolase
KD	1.1, 1.2, 2.2, 2.5, 2.8, 3.12, 4.12.

Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Buku paket - Kertas Sukun, Lem, Gambar es krim - Alat permainan Jam ASIA
Kegiatan Pembukaan (30 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Salam – Doa - Guru dan anak mempersiapkan alat dan perlengkapan dalam kegiatan pembelajaran. - Anak menyebutkan lambang bilangan - Guru mengajak anak menghitung benda dengan alat peraga - Guru dan anak bercakap-cakap tentang makanan kesukaan.
Kegiatan Inti (60 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengamati gambar kelompok makanan dan anak dapat bercerita tentang makanan dan minuman yang disukai - Anak menyebutkan lambang bilangan dan kelompok dalam gambar - Anak bermain alat permainan Jam ASIA dalam mencocokkan angka pada jarum jam - Anak menghitung jumlah makanan dalam gambar, menyebutkan jumlahnya, kemudian menghubungkan gambar kelompok makanan dengan lambang bilangan sesuai jumlahnya - Anak membuat kolase es krim, cup cake, atau makanan dan minuman yang lain (disediakan guru)
Istirahat (30 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Makan dan Minum - Bermain bebas diluar kelas
Kegiatan Penutup (30 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak menceritakan kegiatan hari ini - Bercakap cakap kegiatan esok hari - Berdoa, salam

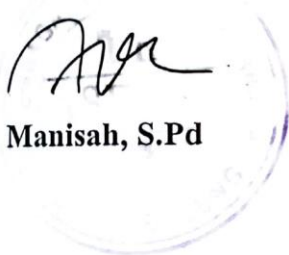


Metode	<ul style="list-style-type: none">- Bercerita- Pemberian tugas
Teknik Penilaian	<ul style="list-style-type: none">- Observasi- Penugasan

Mengetahui

Kepala TK Muslimat NU ASWAJA

Manisah, S.Pd



Balung,

Guru Kelompok A

Ummu Faizah, S.Pd

KH

SURAT IZIN PENELITIAN

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
	Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-4351/In.20/3.a/PP.009/10/2023
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK MUSLIMAT NU ASWAJA
TUTUL-BALUNG

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

NIM : T20195030
Nama : ISTIQOMAH
Semester : Semester sembilan
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai **PENGEMBANGAN KOGNITIF PENGENALAN ANGKA MELALUI ALAT PERMAINAN JAM ASIA PADA KELOMPOK A DI TK MUSLIMAT NU ASWAJA TUTUL BALUNG** " selama 28 (dua puluh delapan) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu MANISAH, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 27 Oktober 2023
an: Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,


MASHUDI

Lampiran 10



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
YAYASAN "ASWAJA NAHDATUL ULAMA'(NU)"
TK MUSLIMAT NU ASWAJA
Dusun Maduran RT. 002 RW. 003 Desa Tutul
Kecamatan Balung Kabupaten Jember

SURAT KETERANGAN

Nomor: 35/18/TK.AWJ/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Manisah,S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : TK Muslimat NU Aswaja
Alamat : Dusun Maduran RT 001 RW 005

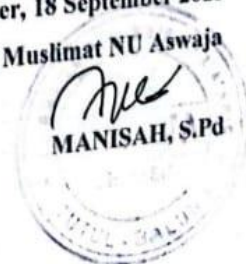
Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Istiqomah
NIM : T20195030
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD
Universitas : Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Siddiq Jember

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul Pengembangan Kognitif Pengenalan Angka Melalui Alat Permainan Jam ASIA Pada Kelompok A di TK Muslimat NU Aswaja Tutul-Balung sejak 21 Agustus 2023 sampai 18 September 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 18 September 2023
Kepala TK Muslimat NU Aswaja



DOKUMENTASI PENELITIAN
Di TK Muslimat NU Aswaja
Tahun Pelajaran 2023/2024



Halaman Sekolah (Halaman Bermain)



Wawancara bersama Ibu Manisah selaku Kepala Sekolah dan
Wawancara bersama Ibu Ummu Faizah selaku Guru Kelompok A



Kelas Kelompok A dan Kelas Kelompok B
Di TK Muslimat NU Aswaja



Anak sedang mempraktikkan alat permainan Jam ASIA
Dengan baik yang sesuai dengan perintah guru



Ruang bermain anak di dalam

Lampiran 12

BIODATA PENULIS



Nama : ISTIQOMAH
NIM : T20195030
TTL : Jember, 21 Juli 2002
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : RT 001 RW 005 Desa Tutul – Maduran
Balung - Jember
No Telepon : 081334638259
Email : slametrubama2921@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri Tutul 02
SMP : SMP Negeri 01 Balung
SMA : SMA Negeri 01 Balung