

**PENERAPAN PERMAINAN PASAR-PASARAN  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
MENGENAL ANGKA 1-10 PADA KELOMPOK B  
DI RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA 16  
KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

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



Oleh:

**SEVIRIRA YUNIAR FIRDAUS**  
NIM. T20165053

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2020**

**PENERAPAN PERMAINAN PASAR-PASARAN  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
MENGENAL ANGKA 1-10 PADA KELOMPOK B  
DI RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA 16  
KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**SEVIRIRA YUNJAR FIRDAUS**

NIM. T20165053

Disetujui dosen Pembimbing



**Dr. H. Mashudi, M.Pd**  
NIP. 197209182005011003

**PENERAPAN PERMAINAN PASAR-PASARAN  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
MENGENAL ANGKA 1-10 PADA KELOMPOK B  
DI RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA 16  
KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

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

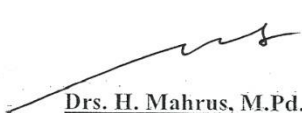
Hari : Kamis


Tanggal : 10 Desember 2020

Tim Penguji

Ketua Penguji

Sekretaris

  
Drs. H. Mahrus, M.Pd.I  
NIP. 19670525 200012 1 001

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

Anggota :

1. Drs. Sarwan, M.Pd

(  )

2. Dr. H. Mashudi, M.Pd

(  )

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
Mukni'ah, M.Pd.I  
NIP. 19640511 199903 2 001

## MOTTO

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ  
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٩﴾

Artinya: "Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang merekahawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar." (Q.S An-Nisa' 4:9)<sup>1</sup>

IAIN JEMBER

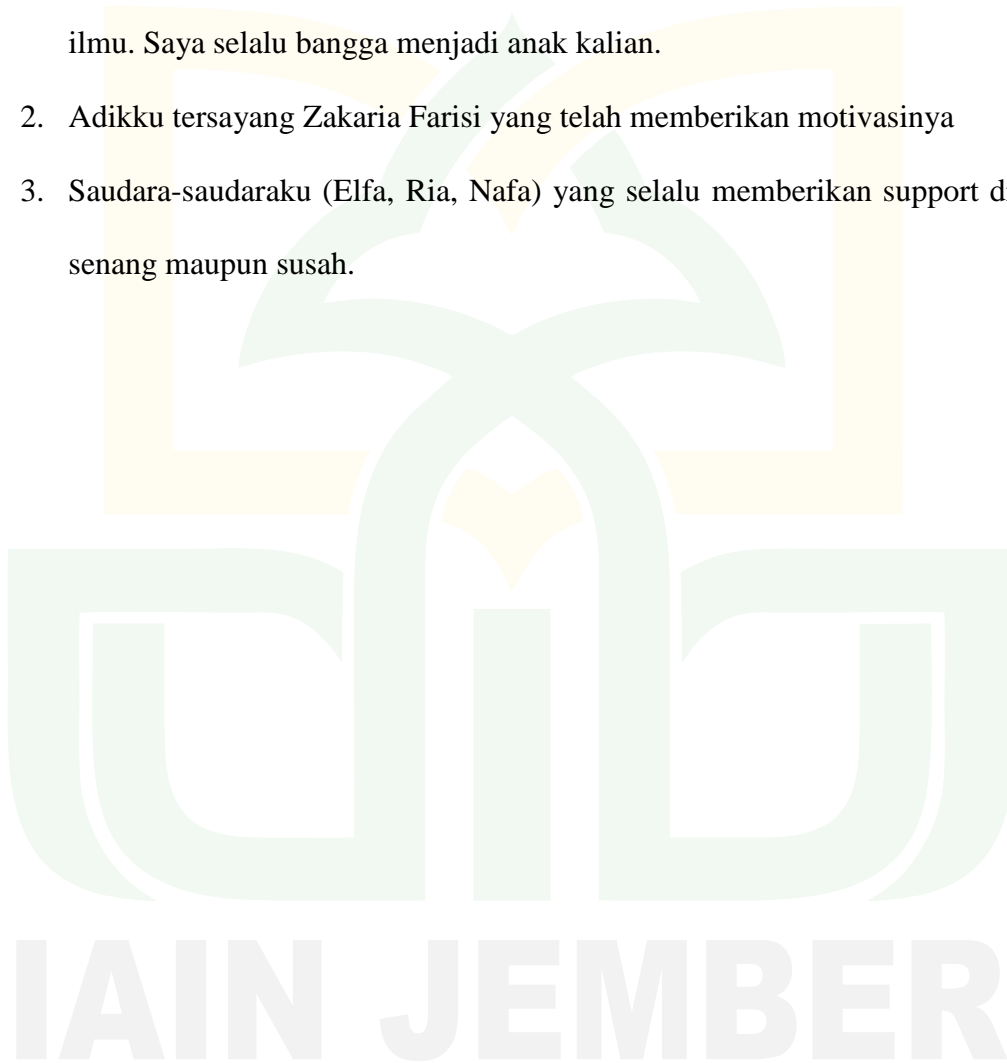
---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemahah* (Bandung :Syamil Quran,2001)

## **PERSEMBAHAN**

Tugas akhir (Skripsi) untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) ini saya persembahkan :

1. Bapak Almarhum Sukirman dan Ibu Maroic Hatul Jannah yang telah mendoakan serta selalu memberikan semangat kepada saya untuk menuntut ilmu. Saya selalu bangga menjadi anak kalian.
2. Adikku tersayang Zakaria Farisi yang telah memberikan motivasinya
3. Saudara-saudaraku (Elfa, Ria, Nafa) yang selalu memberikan support di kala senang maupun susah.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta Salam untuk Nabi Muhammad SAW atas syafa'atnya semoga penulis termasuk dalam golongannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih kurang sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan. Pada akhirnya penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE.,MM selaku Rektor IAIN Jember yang telah banyak memberikan motivasi melalui prestasinya.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak memberikan contoh dalam berperilaku sesuai syariat Islam.
3. Bapak Drs. H. Mahrus, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan support juga semangat berupa tanda tangan untuk melakukan penelitian dan sebagai prasyarat untuk melakukan penelitian ujian skripsi serta banyak membantu dalam penulisan skripsi hingga selesai.

4. Bapak Dr. H. Mashudi, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi hingga selesai.
5. Segenap Jajaran Dosen dan Staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Jember
6. Ibu Sobariyati, S.Pd Kepala RA Perwanida 16 Puger, dan guru-guru RA Perwanida 16 Puger Jember yang telah memberikan data-data yang diperlukan selama penelitian
7. Almamaterku tercinta kampus IAIN Jember yang sangat saya banggakan.
8. Teman-teman PIAUD angkatan 2016 yang telah setia berjuang bersama untuk menuntut ilmu.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis berharap semoga apa yang terkandung dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jember, Desember 2020

Penulis

**SAVIRIRA Y.F.**  
**T20165073**

## ABSTRAK

**Savirira Y.F, 2020.** *Penerapan permainan pasar-pasaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 pada kelompok B di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember.*

Perkembangan kemampuan anak usia dini yang sedang berkembang di RA Perwanida 16 Puger adalah kemampuan kognitif. Ketika anak-anak mengenal angka 1-10, menyebutkan angka 1-10 dan mengurutkan angka dari terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya anak didik kelompok B di RA Perwanida 16 Puger belum begitu faham dan bingung untuk menyebutkan angka 1-10, Maka dengan alasan itu guru melaksanakan pembelajaran melalui permainan pasar-pasaran mengenal angka 1-10 untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah : (1) Bagaimana perencanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember?. (2) Bagaimana pelaksanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif ?(3). Bagaimana evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan perencanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember. (2) Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember. (3) Mendeskripsikan evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.

Identifikasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan lokasi penelitian ini di RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember, penentuan informan menggunakan purposive. Teknik Pengumpulan data menggunakan: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun analisis data menggunakan Condensation, data display, dan verification. Sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi tehnik.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan sebagai berikut (1) Perencanaan penerapan pasar-pasaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa RA Perwanida 16 guru melakukan terlebih dahulu yang meliputi guru melakukan perencanaan media dan guru melakukan penyajian media serta alat.(2) pelaksanaan penerapan pasar-pasaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa RA Perwanida 16 di antaranya menumbuhkan kemampuan kognitif yang meliputi ketercapaian nilai tanggung jawab, kedisiplinan, ketekunan, kejujuran, mengenal bentuk geometri, mengenal angka 1-10 dan kepedulian siswa (3)Evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di RA. Perwanida 16 guru melakukan evaluasi kegiatan pasar-pasaran yaitu dengan teknik yang digunakan adalah non tes. Teknik non tes dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap kecakapan anak.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK SKRIPSI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Istilah .....	11
F. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II : KAJIAN KEPUSTAKAAN</b>	
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	18
1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini .....	18
2. Permainan Bilangan melalui cara pasar-pasaran .....	28

3. Kegiatan pasar-pasaran.....	31
--------------------------------	----

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	38
B. Lokasi Penelitian .....	39
C. Subyek Penelitian .....	39
D. Teknik Pengumpulan Data .....	40
E. Analisis Data .....	43
F. Keabsahan Data .....	46
G. Tahap - Tahap Penelitian.....	48

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

A. Gambaran Obyek Penelitian.....	50
B. Penyajian dan Analisis Data.....	55
C. Pembahasan Temuan .....	73

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	81
B. Saran-saran .....	82

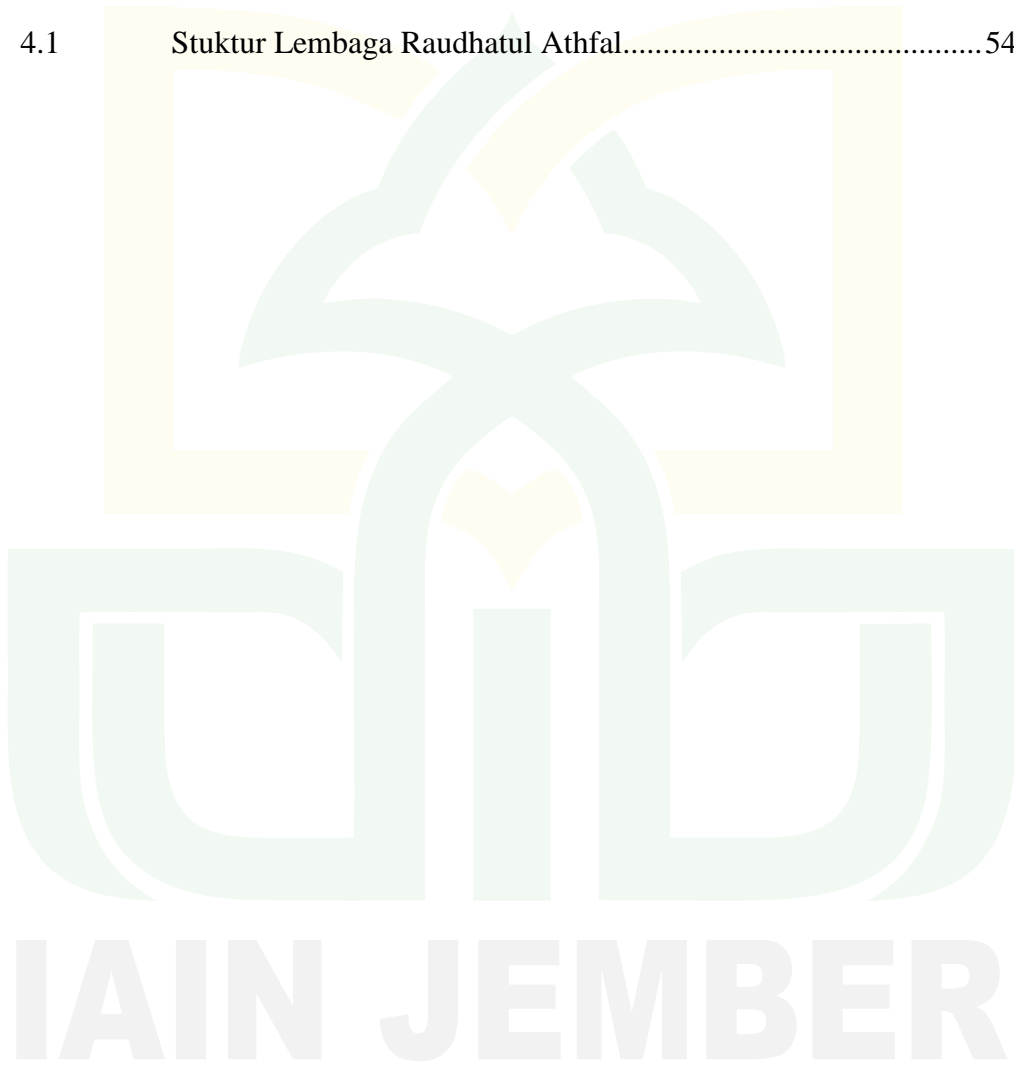
### **DAFTAR PUSTAKA .....**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN:**

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian
3. Jurnal Penelitian
4. Foto Kegiatan Pembelajaran
5. RPPH
6. Penilaian Harian
7. Surat Keterangan (Izin Penelitian)
8. Surat Keterangan (Selesai Penelitian)
9. Biodata Penulis

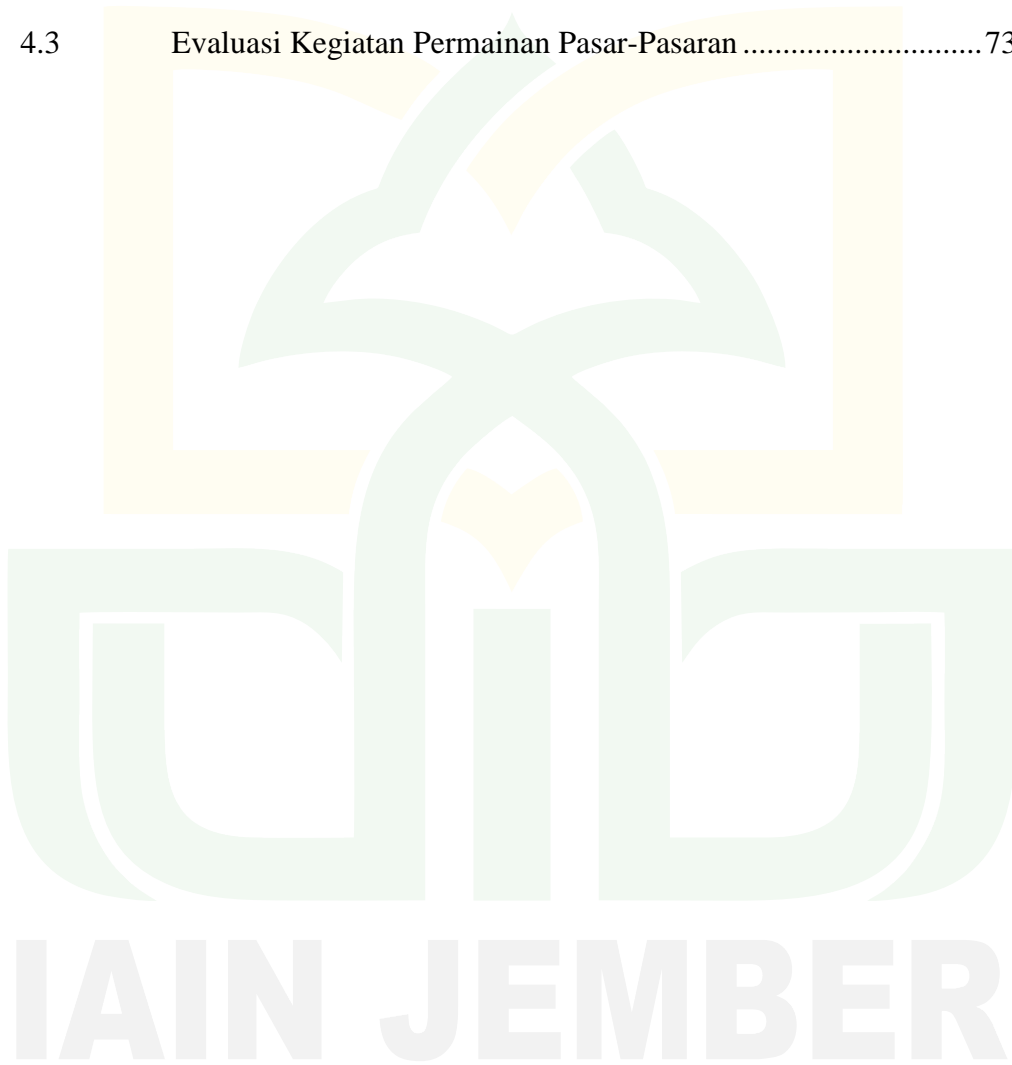
## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
1.1	Standart Tahapan Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.....	7
2.1	Persamaan dan Perbedaan .....	17
4.1	Stuktur Lembaga Raudhatul Athfal.....	54



## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
4.1	Kegiatan Pasar-Pasaran Siswa Raudhatul Athfal Perwanida 16 Puger Kecamatan Puger Kabupaten Jember .....	60
4.2	Kegiatan Permainan Pasar-Pasaran .....	67
4.3	Evaluasi Kegiatan Permainan Pasar-Pasaran .....	73



# BAB I

## PENDAHULAN

### A. Latar Belakang

Kemampuan Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan angka matematikanya dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai untuk memilah milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir anak usia dini lebih teliti.

Kognitif menurut pendapat Soemiarti Patmodewo mengartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Sedangkan proses berpikir adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat dan memahami.<sup>1</sup>

Permainan mengenal bilangan kepada anak diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Melalui permainan bilangan pada anak usia dini tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan bilangan tersebut, sehingga secara tidak langsung anak telah belajar berbagai bilangan misalnya dengan cara bermain pasar-pasaran.

---

<sup>1</sup> Soemiarti Patmonodewo, *Pembelajaran Kognitif Pada Anak Usia Dini* ,( Jakarta : Kencana, 2008) 27

Permainan pasar-pasaran merupakan cara yang cocok untuk anak-anak baik disekolah maupun dirumah, include dengan kemampuan kognitif maupun sekedar sarana bermain jual beli selayaknya penjual dan pembeli dipasar tradisional, biasanya pemainnya tidak terbatas bisa 2 orang atau lebih dan terjadi komunikasi yang aktif dari masing-masing pemain yang aktif namun kreatif dan cerdas.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang penting khususnya bagi tumbuh kembang anak. Pendidikan bagi anak usia dini perlu mendapatkan perhatian yang lebih dari para orang tua maupun pemerintah. Pembelajaran untuk anak usia dini memegang peranan penting bagi pendidikan selanjutnya dan menentukan tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek. Berkaitan dengan pendidikan anak usia dini UU No.20 tahun 2003 pasal 1 tentang standart pencapaian pendidikan anak usia dini.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>4</sup>

Masa usia dini disebut juga masa emas *atau the golden age* dimana pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa terjadi dengan pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai

---

<sup>2</sup>Soemiarti, *Pembelajaran Kognitif anak usia dini* 25

<sup>3</sup> Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar PAUD*, (Tangerang selatan, Universitas terbuka 2014) 234

<sup>4</sup> UU Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14

sejak lahir bahkan sejak dalam kandungan.<sup>5</sup>Berdasarkan pernyataan di atas maka orang tua dan guru hendaknya memberikan stimulasi yang sesuai dengan tumbuh kembang dan kebutuhan anak usia dini. Tumbuh kembang anak usia dini sangat tergantung oleh stimulasi yang diberikan oleh orang tua atau guru. Seluruh aspek perkembangan yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, berkembang pesat pada masa anak usia dini, sehingga diperlukan stimulasi dan pembelajaran yang tepat agar pertumbuhan anak optimal, salah satunya aspek perkembangan anak adalah perkembangan kemampuan kognitif.<sup>6</sup>

Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan, serta keterampilan anak. pendidikan anak usia merpuakan pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan berumur enam tahun. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan- tahapan perkembangan yang melalui oleh anak usia dini tersebut. Berdasarkan ayat Al-Quran yang tersebut dibawah ini:An-Nisa'(4:9)

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ  
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٩﴾

Artinya: “dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. oleh sebab itu

<sup>5</sup>Sugito, *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Proses Perkembangan Anak Usia Dini* , (Buletin PAUD Volume 9, 2010), 37.

<sup>6</sup>Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Bumi Aksara. 2017) 14

hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar. "<sup>7</sup>

Kurikulum Kementerian Agama Republik Indonesia No. 2489 tahun 2016 tentang Pedoman Kurikulum Raudhatul Athfal, perkembangan kognitif anak usia dini diantaranya mampu berpikir simbolik yaitu mampu mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad serta mampu mempresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambaran. Kemampuan yang diharap pada anak usia 4-5 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat yang diantaranya, menyebutkan bilangan 1-10.<sup>8</sup>

Sejalan dengan aspek perkembangan anak, menurut peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah RI, Nomor 137 tahun 2014 tentang Standart Pendidikan Anak Usia Dini, bahwa program kegiatan anak usia dini meliputi aspek sebagai berikut : moral, agama, disiplin, kemampuan bahasa, daya pikir, emosi, daya cipta dan kemampuan bermasyarakat, sosial, ketrampilan dan jasmani.<sup>9</sup>

Berdasarkan observasi pada RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember tanggal 21 Desember 2019 bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak didik kelompok B belum berkembang sesuai dengan standart tahapan pencapaian pendidikan anak (STPPA) dan belum berkembang secara maksimal, misalnya anak didik dalam mengenal angka 1-10, menyebut angka

---

<sup>7</sup> Departemen Agama RI, *AlQuran dan Terjemah* (Bambang : Syammil Quran, 2007) 42

<sup>8</sup> Kankemenag Kabupaten Jember, *Pedoman Kurikulum 13* (Igra kabupaten Jember: 2016) 47

<sup>9</sup> Undang-Undang No. 137 tahun 2014, *Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*



1-10, mengurutkan angka serta mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana, anak belum mampu menjawab dengan benar bahkan menjawabnya terbolak balik.<sup>10</sup>

Hal ini diperkuat dengan yang diungkapkan guru kelompok B Munawaroh tanggal 21 Desember 2019:

Begitu mbak untuk perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka pada kelompok B belum berkembang sesuai harapan standart tahapan pencapaian pendidikan anak, anak tidak bisa menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan secara sederhana tidak benar selalu jawabannya terbolak balik dan lompat lompat mbak, semua metode yang dilakukan guru juga belum mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.<sup>11</sup>

Kenyataan pada observasi pada tanggal 21 Desember 2019 menunjukkan bahwa pembelajaran di Raudhatul Athfal Perwanida 16 kelompok B seringkali kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga yang sangat minim. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar guru dan anak didik kurang begitu semangat anak cenderung bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya menyepelkan pelajaran akibatnya proses Kegiatan belajar mengajar terhambat dan kurang maksimal. Karena metode pembelajaran dan alat peraga yang digunakan di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kelompok B kegiatan belajar mengenal angka hanya menggunakan media papan tulis, gambar angka saja. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam

---

<sup>10</sup> *Observasi*, RA Perwanida 16 Tanggal 21 Desember 2019

<sup>11</sup> Munawaroh, *Wawancara* Tanggal 23 Desember 2019

pembelajaran mengenal angka ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak pada tiap hari. Dari 18 anak hanya 5 anak yang sudah mampu mengenal angka sebagian lainnya masih perlu bimbingan guru, ternyata anak yang belum mampu mengenal angka dapat menggunakan media dan metode yaitu dengan menggunakan jari jari tangannya.<sup>12</sup>

Semua metode yang digunakan guru tersebut membuat peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran mengenal angka, bahkan banyak yang memilih untuk bermain sendiri dan bercerita dengan temannya. Sehingga ketika ditanya, peserta didik tidak mampu menjawab karena tidakbisa mengingat yang telah di jelaskan guru. Melihat dari kenyataan tersebut sangat diperlukan berbagai cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka sehingga kemampuan yang dimiliki anak kelompok B dapat berkembang sesuai harapan. Salah satu diantara cara tersebut yaitu dengan bermain melalui permainan bilangan dengan cara pasar-pasaran.

Dalam mendukung pembelajaran agar lebih efektif dan maksimal, sebagaimana yang telah diuraikan di atas maka diperlukan penerpanan metode, media dan media bermain sangat efektif dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan bermain dengan permainan bilangan melalui pasar-pasaran tergolong dalam permainan yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan anak terhadap kemampuan

---

<sup>12</sup> *Observasi* RA Perwanida 16 tanggal 21 Desember 2019

kognitifnya serta kegiatan ini menghubungkan anak secara langsung dengan simbol-simbol.<sup>13</sup>

Paparan di atas diperkuat dengan standart tahapan pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun

**Tabel 1.1**  
**Standart Tahapan Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun**

No.	Usia 5-6 tahun	Indikator
1.	<i>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu</i>	<i>Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyidik ( seperti aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban</i>
2.	<i>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Kreatif dalam menyelesaikan masalah menggunakan ide, gagasan diluar kebiasaan atau cara yang tidak biasa atau dengan menerapkan pengetahuan atau pengalaman baru.</i></li> <li>2. <i>Menunjukkan inisiatif dalam memilih permainan.</i></li> </ol>
3.	<i>Mengetahui dan mampu memecahkan masalah sehari hari dan berperilaku kreatif</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Memgerti masalah sederhana yang dihadapi</i></li> <li>2. <i>Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan</i></li> <li>3. <i>Menyusun perencanaan kegiatan pembelajaran</i></li> </ol>

Sumber data : Dokumentasi RA Perwanida 16 Buku Pedoman Kurikulum RA Nomor 3489 tahun 2019<sup>14</sup>

Maka dari itu sesuai uraian diatas guru haruslah paham akan dimana titik kejenuhan dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode bercakap cakap , tanya jawab dan pemberian tugas serta diharapkan guru mampu meningkatkan semangat inovasi pembelajaran yang menarik dan disukai anak didik, misalnya dengan proses pembelajaran kemampuan kognitif mengenal angka melalui permainan bilangan dengan bermain pasar-pasaran.

<sup>13</sup> M. Fadlillah, *Edutainment*, 28

<sup>14</sup> Pedoman Kurikulum 13, Nomor 3489 Tahun 2016 Kementerian Agama Republik Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul *“Penerapan Permainan Pasar-Pasaran untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka 1-10 Pada Kelompok B Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember”*.

## **B. Fokus Penelitian**

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Bagian ini mencantumkan semua fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian harus disusun secara singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang dituangkan dalam bentuk kalimat tanya.<sup>15</sup>

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian yang akan menjadi kajian peneliti antara lain:

1. Bagaimana perencanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember?.
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember?
3. Bagaimana evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember?

---

<sup>15</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember, IAIN Jember Press, 2017), 44

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu pada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.<sup>16</sup>

Dari fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember.
3. Mendeskripsikan evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian.

#### 1. Manfaat Teoritis

Pelatihan ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah dalam bidang perkembangan kognitif bentuk geometri anakmengetahui angka 1-10 usia dini melalui kegiatan permainan pasar-pasaran.

---

<sup>16</sup>....Tim penyusun IAIN hal. 45.5

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

### a. Bagi peneliti

- 1) Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang perkembangan kognitif anak usia dini.
- 2) Penelitian ini memberikan wawasan tentang permainan bilangan dengan pasar-pasaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif bentuk geometri anak dalam mengenal angka pada anak usiadini.

### b. Bagi Peserta didik

- 1) Peserta didik mendapatkan pengetahuan tentang kegiatan permainan bilangan dengan cara pasar-pasaran
- 2) Peserta didik dapat meningkatkan perkembangan kognitif mengenal angkanya.

### c. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang manfaat kegiatan permainan bilangan dengan cara pasar-pasaran dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini.
- 2) Diharapkan guru termotivasi untuk selalu memberikan kegiatan bermain yang menyenangkan bagian akspek hingga perkembangan kognitif mengenal angka anak berkembang dengan optimal.

d. Bagi lembaga yang diteliti

- 1) Manfaat penelitian ini bagi Raudhatul Athfal ialah dapat memotivasi guru Raudhatul Athfal untuk selalu berkreasi dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan alat ukur dalam pembelajaran yang dilakukan dikelas.

## E. Definisi Istilah

### 1. Kemampuan kognitif

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sehingga perkembangan kognitif pada dasarnya berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar.

### 2. Permainan Bilangan

Bilangan merupakan suatu lambang atau tanda yang bisa digunakan untuk melambangkan sebuah bilangan. Pada dasarnya sebuah atau beberapa bilangan itu lebih berperan sebagai lambang tertulis dari sebuah bilangan.

### 3. Pasar-pasaran

Pasar-pasaran merupakan permainan proses jual beli yang dilakukan selayaknya penjual dan pembeli, biasanya pemainnya tidak terbatas bisa 2 orang atau lebih dan terjadi komunikasi yang aktif dari masing-masing pemain yang aktif, kreatif dan cerdas.

Dari definisi istilah kemampuan kognitif melalui permainan bilangan dengan cara pasar-pasaran adalah suatu upaya melatih kemampuan kognitif melalui permainan bilangan dengan cara pasar-pasaran pada anak kelompok B di RA Perwanida 16 Puger Jember sehingga kemampuan anak tentang kemampuan kognitif diharapkan berkembang sesuai harapan.

### F. Sistematika Pembahasan

Padabagian sistematika pembahasan berisikan uraian secara singkat tentang gambaran penulisan skripsi. Secara sistematis, penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab.

BABI adalah bab pendahuluan yang merupakan dasar dari penulisan skripsi. Pada bab ini terdiri dari sub-sub bab yang terdiri dari latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan. Dari bab ini juga akan diuraikan alasan peneliti dalam melakukan penelitian ini.

BAB II adalah bab kajian kepustakaan yang berisi teori-teori yang diambil dari berbagai referensi yang berkaitan dengan judul penelitian. Dalam bab ini terdiri dari dua subbab, yaitu penelitian terdahulu dan kajian teori.



BAB III adalah bab metodologi penelitian yang menjelaskan tentang berbagai cara metode yang akan dilakukan dalam penelitian untuk mendapatkan data yang sesuai dengan fokus penelitian. Dalam bab ini terdiri dari beberapa sub bab, yaitu pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV adalah bab penyajian data dan analisis yang merupakan inti dari penulisan skripsi yang menjelaskan mengenai hasil temuan dan analisis yang sesuai dengan focus penelitian. Dalam bab ini terdiri dari beberapa subbab, yaitu gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis data, dan pembahasan hasil temuan.

BAB V adalah bab terakhir atau bab penutup dalam penulisan skripsi. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan berbagai data yang telah diperoleh dan dijelaskan oleh peneliti dan syarat untuk beberapa pihak yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diambil dalam penulisan skripsi.

IAIN JEMBER

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang menurut hemat peneliti memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan antara lain:

1. Skripsi Reni Yulistiana yang berjudul “Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di Taman Kanak- Kanan Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung”<sup>17</sup> Mahasiswa Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tahun 2016

Hasil penelitian Reni Yulistiana menyimpulkan bahwa upaya pengembangan pengenalan angka sudah mencapai perkembangan yang cukup baik dengan menggunakan metode yang benar dan media yang benar sehingga pengenalan angka dapat tercapai secara maksimal. upaya yang dilakukan guru dalam pengembangan pengenalan angka yaitu dengan menstimulus pengembangan pengenalan angka dengan menggunakan media dan metode yang tepat seperti media kartu dan pohon kartu. metode demonstrasi merupakan salah satu metode yang tepat untuk

---

<sup>17</sup>Skripsi Reni Yulistiana, *Upaya Pengembangan Kemampuan mengenal Angka 1-10 pada Anak di TK Kesuma Tanjung Karang Bandar Lampung*, ( Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2016)

pengembangan pengenalan angka pada siswa Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang.

Hasil dari penelitian pengembangan angka adalah sebagai berikut:

- a. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari satu sampai 10
- b. Anak mampu membilang dengan menunjuk urutan benda ( mengenal konsep) bilangan dengan benda- benda sampai 10
- c. Anak dapat menghubungkan dan memasangkan lambing bilangan dengan benda- benda sampai 20 ( anak tidak disuruh untuk menulis).

Persamaan dalam penelitian ini sama- sama menggunakan penelitian kualitatif dan sama meneliti tentang kemampuan kognitif. Perbedaan peneliti lebih fokus pada pengenalan lambang bilangan, berbeda pada tempat penelitian, penelitian dilakukan di Lampung, penelitian dilakukan pada satuan pendidikan Taman kanak- kanak.

2. Skripsi Nur Habibah 2017 yang berjudul “ Mengembangkan Kemampuan kognitif Pengenalan Angka Melalui Permainan Permen Angka Pada Anak Kelompok A TK Nurul Falah Desa Banayakan Kecamatan Banayakan Kabupaten Kediri”<sup>18</sup> Mahasiswa Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa siklus yaitu siklus i, siklus ii, dan siklus iii. Dari hasil pembelajaran siklus i, ii, iii mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu 80% yang sesuai dengan hipotesis yang berbunyi “

<sup>18</sup> Skripsi Nur Habibah, *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pengenalan Angka melalui Permainan Angka Pada Anak Kelompok A di TK Nurul Falah Desa Banyakan Kecamatan Banayakan Kabupaten Kediri*, ( Kediri : Universitas Nusantara PGRI, 2017)

Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Permen Angka Pada Kelompok A TK Nurul Falah Desa Banyakan Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016- 2017 terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak didik sehingga hipotesis diterima.

Persamaan dalam penelitian ini sama- sama meneliti tentang kemampuan kognitif Perbedaannya model penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas, peneliti hanya fokus pada pengenalan bilangan dengan permen angka, penelitian dilakukan pada satuan pendidikan TK dan dilaksanakn di kota Kediri.

3. Skripsi Novita Widyandari<sup>19</sup> yang berjudul“ Peningkatan Kemampuan kognitif Mengenal Angka 1-10 Melalui Flipchart Pada Anak Kelompok A1 TK Kemala Bhayangkari 91kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman.”<sup>19</sup> Mahasiswa Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penelitin ini dilakukan dengn dua siklus dengan dua kali pertemuan. Setiap siklus dilakukan dengan durasi kurang lebih 60 menit pada kegiatan inti.Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan menegenal angka pada kelompok A1 di TK Kemala Bhayangkari 91 Kalasan dapat ditingkatkan menggunakan media flipchart.

Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata- rata kemampuan

---

<sup>19</sup> Skripsi Novita Widyandari, *Peningkatan Kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 Melalui Flipchart pada Anak Kelompok A1 TK Kemala bayangkari 91 Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman*, ( Sleman : Universitas Negeri Yokyakarta, 2018)

mengenal angka anak memperoleh nilai 86 ( dalam skala 100) dan telah mencapai skala keberhasilan yang ditentukan sangat baik.

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama meneliti tentang kemampuan kognitif pengenalan angka. Perbedaan yaitu model penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas, peneliti hanya fokus pada pengenalan bentuk angka dan jumlah benda, penelitian dilakukan pada satuan pendidikan tk dan dilaksanakn di kota Sleman.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan penelitian terdahulu**

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Reni Yulistiana	<i>Upaya Pengembangan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak Taman kanak kanak Kusuma Tanjung Karang Barat bandar lampung</i>	Persamaan dalam penelitian ini sama sama menggunakan penelitian kualitatif dan sama meneliti tentang pengenalan angka	Perbedaan peneliti lebih fokus pada pengenalan lambang bilangan, berbeda pada tempat penelitian, Penelitian di lakukan di lampung
2	Nur habibah	<i>Mengembangkan kemampuan kognitif pengenalan angka melalui permainan permn angka kelompok A di TK Nurul falah desa Banayakan kabupaten Kediri</i>	Persamaan dalam penelitian sama sama meneliti tentang kemampuan kognitif.	Perbedaanya lebih fokus pada media permen angka, dan jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas.
3	Novita Widyasri	<i>Peningkatan kemampuan kognitif mengenal angka</i>	Persamaannya dalam penelitian sma sama meneliti	Perbedaan yaitu Model penelitian menggunakan

		<i>1-10 melalui media Flipcard pada anak usia dini kelompok A di TK kemala bayangkari kecamatan Kalasan kabupaten Sleman</i>	tentang pengenalan angka	penelitian menggunakan media Flipcard
--	--	--	--------------------------	---------------------------------------

## B. Kajian Teori

### 1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Dalam kajian teori ini peneliti akan mengulas tentang kemampuan kognitif anak usia dini lebih detail dan focus terhadap masalah kemampuan kognitif pada anak usia dini sebagai berikut:

#### a. Pengertian Kognitif

Istilah Kognitif mulai banyak dikemukakan sejak tahun 1990-an. Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif merupakan intraksi antara hasil kematangan organisme dan pengaruh lingkungan. Kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dan membimbing tingkah laku anak yang terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspek. Terman yang dikutip Sujiono mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan indera.<sup>20</sup>

Tahapan-tahapan perkembangan intelektual dirumuskan oleh Piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak anak. Terdapat empat

<sup>20</sup> Sujiono, *Perkembangan Kognitif Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008)  
34

tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget yang terdiri dari tahap sensorimotor (0 – 2 tahun), tahap praoperasional (2 – 7 tahun), tahap operasional konkrit (8 – 11 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun keatas). Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut yaitu : Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan tahapan yang lainnya. Implikasi perkembangan kognitif bagi pembelajaran sangat berpengaruh besar untuk keberhasilan pembelajaran disetiap tahap perkembangan. Khususnya untuk pembelajaran ditingkat anak usia dini dapat diimplementasikan pada setiap komponen pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal.<sup>21</sup>

#### **b. Pandangan Para Ahli**

Beberapa pandangan para ahli tentang pemahaman kognitif dari berbagai ahli psikologi dan pendidikan diantaranya:<sup>22</sup>

##### 1) Alfred Binet

Potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuan menyelesaikan tugas- tugasnya yang menyangkut pemahaman dan penalaran. menurut Alfred Binet, terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi yaitu,

- a) Konsentrasi yaitu kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan.
- b) Adaptasi yaitu kemampuan mengadakan adaptasi atau penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah.

<sup>21</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, *Metode dan strategi Pembelajaran PAUD* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007) 23

<sup>22</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Metode*, 26

- c) Bersikap kritis yaitu kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi, maupun terhadap dirinya sendiri.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian berpikir dari otak, bagian yang digunakan, yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian.

## 2) Carl Watherington

Menurut Carl Watherington *intelegensi* merupakan kesempatan bertindak sebagaimana dimanifestasikan dalam kemampuan atau kegiatan sebagai berikut:

- a) Fasilitas dalam menggunakan bilangan dan angka.
- b) Efisiensi dalam penggunaan bahasa.
- c) Kecepatan pengamatan.
- d) Fasilitas dalam memahami hubungan.
- e) Mengkhayal atau mencipta.

Watherington mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, kognitif (kecerdasan pikiran) melalui pikiran dapat dilakukan dengan cepat dan tepat dalam mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Sedangkan perkembangan kognitif (perkembangan mental) adalah perkembangan fikiran.<sup>23</sup> Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dan otak. pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami.

- 3) Cameron dan Barley, menurutnya kognitif akan sangat bergantung ada kemampuan berbahasa baik secara lisan maupun

<sup>23</sup>Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*, Modul 1-12. ( Tangerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka, 2013), 120



tulisan, karena bahasa adalah berpikir, dimana dalam berpikir menggunakan pikiran yaitu kognitif.

#### 4) Gagne

Gagne mengemukakan bahwa Kognitif adalah kemampuan membeda-bedakan (diskriminasi), konseptual yang riil membuat definisi-definisi, merumuskan peraturan berdasarkan dalil-dalil dan bagaimana cara individu bertingkah laku, cara I divide bertidak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.

Kemampuan kognitif dapat diukur melalui prestasi belajar anak didik di sekolah. Prestasi belajar merupakan kemampuan yang dimiliki anak didik setelah melalui kegiatan belajar.<sup>24</sup> Belajar merupakan peristiwa mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Sebagaimana dalam firman Allah Surah Az-Zumar ayat 9 yang mewajibkan untuk belajar:

أَمَّنْ هُوَ قَنِيْتُ ءَأَنَاءَ أَلِيلٍ سَاجِدًا وَقَائِمًا تَحَذِرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا  
رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا  
يَتَذَكَّرُ أُولَئِكَ أَلَّا لَبِبِ ۖ

Artinya: (apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab)

<sup>24</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, ( Jakarta : PT Rineka Cipta, 2003) 37

akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.<sup>25</sup>

Berdasarkan ayat di atas dapat diketahui tentang keutamaan ilmu dan betapa mulianya beramal berdasarkan ilmu. Dan tidak sama antara orang yang berilmu dengan yang tidak berilmu. Orang-orang yang berilmu derajatnya lebih tinggi. Yang perlu digaris bawahi bahwa ilmu pengetahuan yang dimaksud adalah sesuatu lalu menyesuaikan diri dan amalnya dengan pengetahuannya itu, ilmu pengetahuan didapat dengan cara belajar. Oleh karena itu melalui surah Az-Zumar ini, Allah mewajibkan umat-nya untuk belajar.

### c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Dunia kognitif masa anak-anak prasekolah adalah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi. Di imajinasi anak-anak prasekolah terus bekerja dan daya serap mental mereka tentang dunia semakin meningkat. Pada perkembangan kognitif anak menurut Yuliani Nurani ada 6 faktor yang mempengaruhi perkembangan anak prasekolah, diantaranya: 1) Hederasi/ keturunan, 2) Lingkungan, 3) Kematangan, 4) Pembentukan, 5) Minat dan bakat dan 6) Kebebasan.<sup>26</sup> Selanjutnya akan dijelaskan dibawah ini:

<sup>25</sup> Departemen Agama RI, *AlQuran dan Terjemah* (Bambang : Syammil Quran, 2007) 102

<sup>26</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif Anak* (Tangerang selatan: Universitas Terbuka, 2013) 45

### 1) *Hereditas*/ Keturunan

Teori *Hereditas* atau *nativisme* yang dipelopori oleh Schopenhauer berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi- potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.selain itu berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

Ahli psikologi Loehli, Lindzey dan Spuhler berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80%, merupakan warisan atau faktor keturunan.pembawaan ditentukan oleh ciri- ciri yang dibawa sejak lahir ( batasan kesanggupan).<sup>27</sup>

### 2) Lingkungan

Teori Lingkungan atau *empirisme* dipelopori oleh John Locke.dia berpebdapat bahwa manusia sebenarnya dilahirkan suci atau tabularasa.menurut pendapatnya manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungan, maka berdasarkan pendapat tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

### 3) Kematangan yaitu tiap organ ( fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing- masing. kematangan tersebut erat kaitannya dengan *usia kronologis* ( usia kalender).

<sup>27</sup>Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*, Modul 1-12. ( Tangerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka, 2013), 129

4) Pembentukan, yaitu segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan *intelegensi*. pembentukan dapat dibedakan menjadi dua yaitu, pembentukan sengaja (sekolah formal), dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/non formal).

#### 5) Minat dan Bakat

Minat adalah suatu keinginan yang dapat mendorong keadaan suatu tujuan, dengan minat seseorang dapat mendorong untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat adalah kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih. Bakat seseorang mempengaruhi tingkat kecerdasannya.<sup>28</sup>

6) Kebebasan yaitu, kebebasan manusia yang berikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah dan juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan.

#### d. Proses Perkembangan Kognitif

Proses pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami duniadi sekeliling mereka. Proses yang membangun pengetahuan anak tersebut merupakan pertumbuhan kognitif yang terjadi melalui empat proses

<sup>28</sup>Yuliani Nurani Sujiono, *Perkembangan kognitif*, 138

dan saling berhubungan, yaitu: 1) skema, 2) Adaptasi, 3) organisasi, dan 4) ekulibrasi penyeimbangan.<sup>29</sup>

1). *Skema*, Peaget mengatakan bahwa ketika seorang anak mulai membangun pemahaman tentang dunia, tak yang berkembangpun membentuk skema. ini merupakan tindakan atau representasi mental yang mengorganisasikan pengetahuan. Skema- skema perilaku (aktivitas fisik) mencirikan masa bayi dan skema- skema mental (aktivitas kognitif) berkembang pada masa kanak- kanak.

2). *Adaptasi*, adalah istilah peaget untuk cara anak memperlakukan informasi baru dengan mempertimbangkan apa yang telah mereka ketahui. adaptasi meliputi dua langkah, yakni:

a) *Asimilasi*, terjadi ketika anak- anak memasukkan informasi- informasi baru ke dalam skema yang ada.

b) *Akomodasi*, terjadi ketika anak- anak menyesuaikan skema- skema mereka dengan informasi dan pengalaman- pengalaman baru.

3). *Organisasi*, menurut Peaget yang agar anak memahami dunia mereka maka anak- anak secara sadar mengorganisasikan pengalaman- pengalaman mereka. Organisasi adalah pengelompokkan perilaku perilaku dan pemikiran pemikiran yang terisolasi ke dalam system yang lebih teratur dan lebih

---

<sup>29</sup>Novan Ardy W, *Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini* ( Jakarta: Kencana, 2019) 78

tinggi. Perbaikan organisasi ini secara terus-menerus merupakan bagian yang tak terpisahkan dari perkembangannya.

4). *Ekulibrasi Penyeimbangan*, merupakan suatu mekanisme yang diajukan Peaget untuk menjelaskan bagaimana anak-anak berpindah dari suatu tahapan ke tahapan berikutnya. Perpindahan ini terjadi karena anak mengalami konflik kognitif atau *disequilibrium*, dalam usahanya memahami dunia. Pada akhirnya anak akan menyelesaikan konflik tersebut dan mencapai suatu keseimbangan (*equilibrium*)<sup>30</sup>

#### e. **Perkembangan Kognitif anak pada Usia 5-6 Tahun**

Perkembangan kognitif anak pada usia 5-6 tahun, seringkali disebut dengan usia prasekolah, ditandai dengan sikap dan perilaku yang kreatif, bebas dan penuh imajinasi. Imajinasi anak prasekolah terus meningkat seiring dengan pengetahuan mereka yang bertambah. Hal ini tentu saja sangat mempengaruhi perkembangan mental mereka.

Masa usia 5-6 tahun ini juga disebut dengan masa berkelompok. pada masa inilah anak tumbuh dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mempelajari dasar-dasar berperilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi dan diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk kelas satu sekolah dasar. Selain itu, masa ini merupakan masa peka untuk

<sup>30</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, *Dasar Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008) 23

menjadi sama dengan orang lain di sekitarnya, seperti meniru pembicaraan atau tindakan orang yang dilihatnya, baik yang sesuai norma maupun terkadang yang tidak sesuai misalnya suatutingkah laku buruk yang tidak pantas dia lakukan. Oleh karena itu periode ini dikenal sebagai usia meniru.

Dapat dikatakan usia 5-6 tahun adalah usia keemasan bagi anak, selain ditandai dengan munculnya masa peka terhadap sejumlah aspek perkembangannya, masa ini ditandai dengan berbagai bentuk kreatifitas dalam bermain yang muncul dari daya imajinasi anak. Pemberian stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak akan menjadikan mereka lebih matang baik secara fisik maupun psikis.

**Tabel 2.2**  
**Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)**  
**kemampuan Kognitif**

No.	Lingkup Perkembangan	Usia 5-6 Tahun
1	2	3
a.	Belajar dan pemecahan masalah	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi 2. Menggunakan benda sebagai simbolik 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari hari 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. 5. Mengekpresikan sesuatu sesuai dengan idenya terkait dengan berbagai pemecahan masalah. 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu. 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari waktu. 8. Memahami posisi dalam keluarga

1	2	3
b.	Berfikir logis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.</li> <li>2. Mengenal gejala gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya.</li> <li>3. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.</li> <li>4. Mengenal pola</li> <li>5. mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna</li> </ol>

*Sumber data : Data Dokumentasi RA Raudhatul Wildain, Kurikulum K 13 IGRA kabupaten Jember<sup>31</sup>*

## 2. Permainan Bilangan melalui cara pasar-pasaran

Kajian teori selanjutnya yang akan dipaparkan dalam bab ini adalah

Permainan Bilangan melalui cara pasar-pasaran sebagai berikut:

### a. Pengertian Permainan Bilangan

Permainan Bilangan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari hasil pembahasan dan latihan, seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, permainan bilangan ini adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipematang dengan adanya pembiasaan dan latihan serta mampu melakukan sesuatu.<sup>32</sup>

<sup>31</sup> *Pedoman Kurikulum*, 13 Nomor 3489 tahun 2016

<sup>32</sup>. Susanto, *Mengenal Kosep Bilangan PAUD* (Jakarta : Alfabeta, 2011) 23



Berkaitan dengan kemampuan permainan bilangan menurut Hurlock yang dinyatakan M.Fadlillah bahwa seiring dengan perkembangan pengenalan bilangan permulaan ini, menyatakan bahwa konsep yang dimulai, dipahami anak banyak dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak, diantaranya konsep bilangan, konsep bilangan berhubungan dengan kata kata, ketika anak mulai bicara pengalaman yang dialami anak diantaranya konsep bilangan.<sup>33</sup>

Kemampuan mengenal bilangan termasuk dalam perkembangan kognitif yang merupakan dasar bagi perkembangan *inteligensi* pada anak. *Inteligensi* merupakan suatu proses berkesinambungan yang menghasilkan struktur dan diperlakukan dalam interaksi dan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan individu akan memperoleh pengetahuan dengan menggunakan *asimulasi*, *akomodasi* dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan.<sup>34</sup>

Materi tersebut terdapat dalam Kurikulum 2016, Standart Kompetensi TK dan RA, materi yang diberikan diantaranya: membilang, menyebut urutan bilangan 1-10, membilang (mengenal konsep dengan benda benda), membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda benda, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan

---

<sup>33</sup> M Fadlillah, *Edutainment Dalam Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Persada Group, 2016) 52

<sup>34</sup> Saputra dan Rudiyanto, *Pengembangan kognitif pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Persada Group, 2015) 165

dengan benda benda bilangan hingga 10(anak teidak disuruh menulis)dan sebagainya.<sup>35</sup>

#### **b. Metode Permainan Bilangan**

Metode pembelajaran yang dikembangkan pada anak di RA harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Salah satunya metode yang dapat digunakan adalah metode pasar-pasaran. Dalam Moeslichatoen dijelaskan bahwa apapun batasan yang diberikan tentang permainan bilangan melalui pasar-pasaran, pasar-pasaran membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan meemungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah. Sesuatu dari anak anak melalui pasar-pasaran anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi permainan bilangan melalui pasar-pasaran merupakan cermin bermain perkembnagan kognitif anak.<sup>36</sup>

Pemilihan metode mengenalkan bilangan dengan pasar-pasaran yang akan digunakan dalam pembelajaran harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang dengan berbagai variasi dan materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Metode pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan bilangan dengan cara pasar-pasaran sebagai bagian dari berhitung

---

<sup>35</sup> Standart Kompetensi TK dan RA, *Kurikulum 2013 Nomor 3489 tahun 2016*

<sup>36</sup> Moeslichatoen, *Metode Pembelajaran anak usia dini* ( Tangerang Selatan : Universitas Terbuka,2004) 29

antara lain: meliputi metode bercerita, bercakap cakap, metode tanya jawab, metode pemberian tugas dan metode bernyanyi.<sup>37</sup>

### c. Tujuan permainan bilangan

Menurut Siti Aisyah yang mengutip Hurlock bahwa hal hal yang penting dalam perkembangan konsep meliputi: kemampuan untuk melihat adanya kemampuan untuk menguasai arti yang tersirat dan kemampuan bernalar.<sup>38</sup>

Berkaitan dengan kemampuan mengenal angka , dikemukakan dalam DEPDIKNAS , bahwa kemampuan mengenal angka (bilangan) untuk anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut:

- 1) Anak dapat menyebutkan angka 1-10 secara urut
- 2) Menunjuk angka 1-10 secara anak.
- 3) Menunjuk jumlah secara urut.
- 4) Mencari angka sesuai dengan jumlah benda
- 5) Menunjuk kumpulan benda yang jumlahnya sama –tidak sama, lebih-sedikit<sup>39</sup>

## 3. Pasar-Pasaran

### a. Pengertian Pasar-pasaran

Menurut Yuliani nuraini Sujiono. Pasar-pasaran adalah melibatkan proses jual beli yang dapat menggambarkan aktivitas penjual dan pembeli. Dalam permainan pasaran ini anak melakukan

<sup>37</sup> Departemen Pendidikan Nasional , Jakarta (2007:13)

<sup>38</sup> Siti Aisyah, *Mengenal Kemampuan angka anak usia dini* ( Jakarta : Kencana, 2016 )45

<sup>39</sup> Departemen Pendidikan Nasional, 2007

aktivitas jual beli dengan menggunakan benda benda atau barang barang yang memiliki ciri khas lokal.<sup>40</sup>

Permainan pasaran ini anak melakukan interaksi dengan teman temannya melalui peran yang mereka lakukan, baik sebagai penjual maupun pembeli. Permainan pasaran membawa anak anak untuk secara aktif berinteraksi dengan teman temannya dengan berpura pura menjadi penjual atau pembeli. Aktivitas ini memberikan pengalaman aktif dalam peran dan hubungan sosial anak yang akan menstimulasikompetensi interpersonal anak.<sup>41</sup>

Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa pasar-pasaran terdiri dari langkah langkah sebagai berikut :

- 1) Tahap perencanaan terdiri atas a.) Penetapan tujuan pembelajaran. b) penetapan materi pembelajaran. c) menetapkan metode dan tehnik pembelajaran. Dan d) menetapkan evaluasi pembelajaran.
- 2) Tahap pelaksanaan, berupa pelaksanaan apa saja yang telah direncanakan
- 3) Tahap penilaian dilakukan dengan memakai pedoman observasi untuk mengetahui sejauh mana perkembangan yang telah dicapai anak secara individual dan kelompok.<sup>42</sup>

#### **b. Manfaat Pasar-pasaran**

Menurut Syamsuri Jati, yang dikutip M .Fadlillah menyebutkan bahwa diantara manfaat penggunaan lagu atau menyanyi dalam pembelajaran yaitu:

<sup>40</sup>40 Yuliani Nuraini Sujiono, *Metode dan Strategi Pembelajaran PAUD* (Jakarta : Universitas Terbuka, .2007) 23

<sup>41</sup>Tadkirotun Musfiroh,dkk. *Bermain dan Permainan Anak, Modul 1-12*( Tangerang Selatan: Penerbitan Universitas Terbuka, 2015), 15

<sup>42</sup>B. E. F. Montolalu, dkk.,*Bermain dan permainan anak, Modul 1-12,* ( Jakarta: Penerbitan Universitas Terbuka, 2010), 43

- 1) Sarana relaksasi dengan menyerasasi denyut jantung dan gelombang otak.
- 2) Menumbuhkan minat dan menguatkan daya tarik pembelajaran.
- 3) Menciptakan proses pembelajaran lebih humoris dan menyenangkan.
- 4) Sebagai jembatan dalam mengingat materi pembelajaran.
- 5) Membangun retensi dan menyentuh emosi dan rasa estetika anak didik
- 6) Proses internalisasi nilai yang terdapat pada materi.
- 7) Mendorong motivasi belajar siswa.<sup>43</sup>

Menurut Yuni Rachmawati kegiatan pasar-pasaran dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan sebagai berikut:

- 1) Anak akan belajar berkomunikasi.
- 2) Melatih anak belajar mengambil keputusan
- 3) Mencoba mengungkapkan isi atau maksud perasaan.
- 4) Meningkatkan kemampuan anak dalam belajar cermat dan selektif
- 5) Meningkatkan kemampuan mendengar dengan mengamati sifat atau watak
- 6) Anak belajar matematika atau menghitung
- 7) Anak akan belajarmenghargai pembeli

---

<sup>43</sup> Yuli Rahmawati, *Media Metode dan Strategi Pembelajaran PAUD* (Bandung : Alfabeta, 2007)  
73

- 8) Permainan pasar-pasaran berpotensi besar dalam memupuk jiwa solidaritas anak.
- 9) Anak akan tumbuh daya kreatif imajinasinya

Menurut Honig dalam buku Masitoh mengatakan bahwa Pasar-pasaran memiliki banyak manfaat untuk praktek pendidikan anak dan mengembangkan pribadinya secara luas, Karena;<sup>44</sup>

- 1) Bersifat menenangkan

Hal ini dapat dilihat dalam pasar-pasaran sayuran yang dilakukannya itu memberikan efek ketenangan pada anak.

- 2) Pasar-pasaran dapat dipakai untuk mengatasi kecemasan, ketika seorang anak merasa tidak nyaman berada dilingkungan barunya maka guru dapat menggunakan pendekatan untuk menghilangkan kecemasan anak tersebut.

- 3) Pasar-pasaran merupakan media untuk mengekspresikan perasaan, contoh ketika anak merasa senang atau sedih anak mengungkapkan nya dengan bermain pasar-pasaran

- 4) Pasar-pasaran dapat membantu daya ingat anak, hal ini dapat terjadi ketika guru mengajak anak untuk melakukan pasar-pasaran yang direncanakan

- 5) Pasara pasaran dapat mengembangkan rasa humor, syair syair lucu dan jenaka dapat menumbuhkan rasa humor dalam dirinya.

---

<sup>44</sup> Masitoh , *Jenis Jenis pengembangan Metode Pembelajaran PAUD* (jakarta: Persada, 2012) 113-113

- 6) Pasar-pasaran dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir anak. Hal ini bisa dilakukan dengan meminta anak untuk menjawab pertanyaan yang terkadang dengan syair lagu, misalnya tentang apa yang sedang dilaksanakan penjual dan pembeli.
- 7) Pasar-pasaran dapat membantu ketrampilan berpikir dari kemampuan motorik anak. Hal ini dapat dilakukan guru ketika menjadikan pasar-pasaran sebagai alat untuk mengiringi permainan.
- 8) Pasar-pasaran dapat meningkatkan keeratan dalam sebuah kelompok. Pasar-pasaran yang dimainkan oleh anak bersama sama dengan temanya menjadikan mereka merasa senang karena menjadi bagian dari sebuah kelompok.

### c. Tujuan Pasar-pasaran

Dengan melibatkan anak dalam kegiatan pasar-pasaran bersama secara tidak langsung kita telah memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada mereka. Menurut Masitoh adapun tujuan yang diharapkan dari kegiatan pasar-pasaran adalah sebagai berikut;<sup>45</sup>

- 1) Anak dapat melaksanakan kegiatan pasar-pasaran dengan bebas sesuai tema
- 2) Anak mendapatkan rasa senang dari kegiatan pasar-pasaran bersama
- 3) Anak dapat menghubungkan pikiran, perasaan, dan suasana hatinya

---

<sup>45</sup> Masitoh, *Jenis jenis perkembangan*. 34

- 4) Anak akan merasa senang kegiatan pasar-pasaran serta belajar dengan mengendalikan suara.
- 5) Dapat menambah perbendaharaan bilangan anak.

Menurut Novan Ardi Wiyana dan Barmawi tujuan pasar-pasaran sebagai berikut;

- 1) Membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga kita dapat menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai agama.
- 2) Membuat anak bahagia
- 3) Membuat anak lebih bersemangat dalam belajar sehingga pesan-pesan yang kita sampaikan akan lebih cepat diterima serta diserap oleh anak.
- 4) Potensi belahan otak kanan akan dioptimalkan sehingga pesan-pesan yang kita berikan akan lebih lama mengendap di memori anak (jangka panjang) sehingga anak akan selalu ingat pesan-pesan yang diterima.<sup>46</sup>

Tadkirotun Musfiroh mengemukakan pendapatnya ada beberapa jenis perkembangan sesuai indikator kemampuan kognitif melalui pasar-pasaran yang menentukan tahapan perkembangan bagi anak usia dini, diantaranya yaitu bermain kognisi. Bermain kognisi menggambarkan tingkat usia anak, pemahaman konsep anak, latar belakang pengalaman anak.<sup>47</sup> Bermain Kognisi berkaitan dengan semua bentuk mengenal, melihat, mengamati, memperhatikan, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai.

Usaha untuk mencapai tujuan tersebut pertama dilakukan oleh guru, guru harus bisa menerapkan metode-metode yang sesuai dengan materi dan juga memberikan rangsangan kepada anak didiknya tentang

<sup>46</sup> Novan Andi Wiyana dan Barnawi, *Pentingnya Strategi dan Metode Pembelajaran* (Bandung: Persada, 2014) 131

<sup>47</sup> Tadkirotun Musfiroh, dkk. *Bermain dan Permainan*, 218



faedah faedah dan kegunaan dari pelajaran yang diberikan, sehingga dalam prosedur pencapaian target terbukti efektif dan efisien. Seperti halnya dijelaskan di dalam al Quran Surah An-Nahl 64 mengenai Al-Quran sebagai sumber utama ajaran Islam :

وَمَا أَنْزَلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِلَّا لِتُبَيِّنَ لَهُمُ الَّذِي اخْتَلَفُوا فِيهِ وَهُدًى  
وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿٦٤﴾

Artinya: dan Kami tidak menurunkan kepadamu Al-Kitab (Al Quran) ini, melainkan agar kamu dapat menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan itu dan menjadi petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.<sup>48</sup>

Berdasarkan Al-Quran di atas dapat disimpulkan tujuan kemampuan kognitif melalui pasar-pasaran dalam pembelajaran Al-Quran di atas adalah mengatur jalan pikiran anak didik untuk memecahkan masalah bukan hanya menguasai konsep konsep tersebut. Dengan menguasai Al-Quran orang akan belajar menambah kepandaianya. Jadi kemampuan kognitif berdasarkan Al-Quran merupakan hasil belajar dari Al-Quran anak didik yang dapat diukur dari kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah.

<sup>48</sup> Al-Quran Surah An –Nahl Ayat 64, *Al-Quran dan Terjemahannya* ( Departemen Agama Republik Indonesia, 2007) 273

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif, menurut Bogdan dan Taylor dalam buku Lexy Moleong, kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata kata tertulis, gambar dan bukan angka yang kualitatif deskriptif yang mana data diperoleh dari orang orang yang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>49</sup> Data yang berasal dari naskah, wawancara, catatan, lapangan, dokumentasi dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap keadaan atau realita.

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis deskriptif. Penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian menggambarkan sifat sesuatu yang tengah berlangsung saat penelitian dilakukan dan memeriksa sebab sebabnya dari suatu gejala tertentu.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Terbaru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 17.

<sup>50</sup> Mundir, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* ( Jember : STAIN Jember Press, 2013) 148

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut hendak dilakukan.<sup>51</sup> Sebelum penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk melihat permasalahan yang akan diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Puger Jember yaitu salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang ada di Kecamatan Puger yang sebagian anak didiknya berstatus anak petani.

Alasan kedua peneliti memilih lembaga tersebut, karena menurut pengamatan di lembaga ini RA Perwanida 16 memiliki permasalahan yang menarik untuk diteliti yaitu kemampuan kognitif anak usia dini masih belum maksimal.

## C. Subyek Penelitian

Pada bagian ini dilaporkan jenis data dan sumber data. Uraian tersebut meliputi data yang diperoleh, siapa yang hendak di jadikan informan atau subyek penelitian, bagaimana data akan di cari dan di jaring sehingga validitasnya dapat dijamin.<sup>52</sup>

Dalam menentukan subjek penelitian, peneliti menggunakan teknik *purposive*. Pengambilan sumber informasi (informan) di dasarkan pada maksud yang telah di tetapkan sebelumnya.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember Press, 2017), 46.

<sup>52</sup> *Tim Penyusunan*, 46.

<sup>53</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), 369.

Alasan penggunaan teknik *Purposive* yaitu peneliti menilai bahwa :

1. Kepala RA Perwanida 19 Puger Ibu Shobariyati, S.Pd, dengan alasan beliau sebagai pimpinan di lembaga tersebut sehingga mengetahui kegiatan yang dilakukan di RA Perwanida 16 Puger.
2. Guru Kelompok B, dengan alasan dewan guru kelompok B Ritta Mindarwati mengetahui kegiatan yang dilakukan terlibat langsung dalam kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif.
3. Wali murid Kelompok B Ibu Ulfa, dengan alasan sebagai orang tua yang tahu pasti mengetahui kegiatan anaknya dalam kesehariannya.

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

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>54</sup>

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti memilih teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

##### **1. Observasi**

Menurut Sutrisno Hadi dalam bukunya Sugiyono observasi merupakan satu proses yang kompleks dan tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.<sup>55</sup> Observasi merupakan teknik yang digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku nonverbal. Apabila kita

<sup>54</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 224.

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan*, 203.

mengacu pada fungsi pengamat dalam kelompok kegiatan, maka observasi dapat di bedakan lagi dalam dua bentuk *Participant observer*, *Non - participant observer*.<sup>56</sup>

- a. *Participant observer*, yaitu suatu bentuk observasi dimana pengamat (observer) secara teratur berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang di amati.
- b. *Non - participant observer*, yaitu suatu bentuk observasi dimana pengamat (observer) tidak terlibat langsung dalam kegiatan kelompok, atau dapat juga di katakan pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan yang di amatinya.

Dalam penelitian ini, menggunakan *Non-Participant Observer* karena peneliti tidak terlibat langsung dalam pembelajaran pendidikan

anak usia dini. Melalui observasi ini, data yang di peroleh adalah data utama untuk mengetahui secara lengkap, adapun data yang diperoleh yaitu

- a. Perencanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.
- b. Pelaksanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada keompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.

---

<sup>56</sup>Sugiono, *Metode Penelitian*, 384.

- c. Evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan cara *face to face relation*. Teknik ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada informan. Wawancara dapat dilakukan terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur, dengan seorang perantara untuk mendapatkan data.<sup>57</sup> Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung.<sup>58</sup> Adapun wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara semi terstruktur yang bertujuan agar wawancara ini lebih terbuka dan bebas tetapi sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai kepala RA, guru dan peserta didik untuk mendapatkan data sebagai berikut:

- a. Perencanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.

---

<sup>57</sup> Mahmud, *Metode penelitian pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 100.

<sup>58</sup> Yusuf, *Metode Penelitian*, 372.

- b. Pelaksanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.
- c. Evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.

### 3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu. Dokumen tentang seseorang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi social yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian adalah sumber informasi yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini, dibutuhkan dokumen dokumen sebagai berikut :

- a. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Perwanida 16 Puger
- b. Data Guru dan anak didik Raudhatul Athfal Perwanida 16 Puger
- c. Foto foto atau dokumen yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak, Misalnya RPPM, RPPH dan Penilaian.

### **E. Analisis Data**

Potton dalam Moleong mengemukakan bahwa analisa data adalah proses mengatur urutan data mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian data. Sedangkan Bogdan dan Biklen dalam Moleong adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, memilah-milah

---

<sup>59</sup>Yusuf, *Metode Penelitian*,391.

menjadi satuan yang dapat dikelola, mensitesiskannya mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>60</sup>

Penelitian ini akan digunakan analisis deskriptif kualitatif. Dalam menganalisis data kualitatif yang diperoleh oleh penulis dalam meneliti. Metode deskriptif merupakan penelitian non hipotesis sehingga dalam langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis. Artinya metode ini digunakan dalam rangka menganalisis data dari hasil pengumpulan data yang berhubungan dengan rumusan masalah.

Menurut Miles, dkk mengemukakan, bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas.<sup>61</sup>

Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

### **1. Kondensasi Data**

Kondensasi data diartikan sebagai proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah catatan lapangan, transkrip, wawancara, dokumen, dan materi (temuan) empirik lainnya.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Moleong, *Metodologi Penelitian*, 248.

<sup>61</sup> Miles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. (Jakarta: UI Press, 2002), 16-19.

<sup>62</sup> Miles and Huberman 18-20



Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan data yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.<sup>63</sup>

## 2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan langkah merancang dengan berkesinambungan terhadap deretan, kolom-kolom sebuah matrik untuk data kualitatif dan memutuskan jenis dan bentuk data yang harus dimasukkan dalam laporan selama memperoleh data di RA Perwanida 16 Puger.

## 3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Berawal dari pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat-akibat dan proposisi.<sup>64</sup>

Langkah ini merupakan tahap terakhir dari proses analisis data, di mana seluruh data yang telah disajikan selanjutnya dilakukan verifikasi ataupun pembuktian kebenaran untuk kemudian ditarik kesimpulan dari data-data tersebut.

## F. Keabsahan Data

Bagian ini memuat bagaimana usaha-usaha yang hendak dilakukan untuk memperoleh keabsahan data-data temuan di lapangan. Agar di peroleh

<sup>63</sup> Sugiono, *memahami penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010), 247.

<sup>64</sup> Miles dan Huberman, *Analisis Data.*, 19.

temuan yang absah, maka perlu diteliti kredibilitasnya dengan menggunakan teknik tertentu.<sup>65</sup>

Keakuratan, keabsahan, dan kebenaran data yang di kumpulkan dan di analisis sejak awal penelitian akan menentukan kebenaran dan ketepatan hasil penelitian sesuai dengan masalah dan fokus penelitian. Agar penelitian yang di lakukan membawa hasil yang tepat dan benar sesuai konteksnya dan latar budaya sesungguhnya, maka uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif dapat menggunakan sebagai berikut:<sup>66</sup>

1. Meningkatkan ketekunan pengamatan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan penggalian data secara cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut, maka kepastian data dan urutan data dapat direkam secara pasti dan sistematis.<sup>67</sup> Peningkatan ketekunan ini dilakukan dengan mengecek kembali data rekaman hasil wawancara. Selain itu, peneliti juga membaca berbagai referensi baik itu buku, jurnal, hasil penelitian ataupun dokumentasi yang berhubungan dengan temuan peneliti. Sehingga pengetahuan dan analisis peneliti semakin tajam untuk memeriksa akurasi data. Kedua upaya tersebut mampu melahirkan data yang akurat dan sistematis.

2. Melakukan triangulasi sesuai aturan.

Triangulasi sebagai bagian dari pengujian kredibilitas, diartikan sebagai proses pengecekan data dari berbagai sumber, berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian, terdapat triangulasi sumber, teknik

---

<sup>65</sup>Penyusun,*Pedoman Penulisan*,47.

<sup>66</sup> Yusuf,*Metode Penelitian*,394.

<sup>67</sup> Sugiyono, *metode*, 370.

pengumpulan data dan waktu.<sup>68</sup> Dalam hal ini peneliti menggunakan trianggulai sumber dan tehnik. Dengan trianggulasi sumber, peneliti melakukan pengecekan data dari berbagai data yang berbeda, yaitu kepala sekolah, guru, peserta didik, wali murid. Peneliti mendeskripsikan, mengkategorisasikan dan memetakan pandangan yang sama, berbeda ataupun yang lebih spesifik. Selanjutnya dengan trianggulasi teknik, peneliti melakukan pengecekan data dengan membandingkan hasil data yang di peroleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Menggunakan *reference* yang tepat.

Yang dimaksud bahan refrensi adalah adanya pendukung untuk memperoleh dan membuktikan secara fisik data yang telah di temukan oleh peneliti.<sup>69</sup> Dalam pengumpulan data penelitian kualitatif, alat pendukung sangat di perlukan untuk menjamin derajat akurasi data. Semisal, alat perekam, *handycam* dan sejenisnya yang di perlukan untuk memperoleh data wawancara. Begitupun dengan data dokumentasi, sangat memerlukan kamera untuk mengabadikan momen-momen yang berhubungan dengan fokus penelitian. Peneliti dalam hal ini sangat dominan menggunakan rekaman untuk menyimpan dan mengabadikan data yang telah di peroleh. Selain itu, tidak kalah penting juga menggunakan kamera untuk mengabadikan momentum dalam visual atau gambar. Hal ini juga berfungsi untuk meningkatkan derajat validitas data.

---

<sup>68</sup> Sugiono, *Metode Penelitian*, 372.

<sup>69</sup> Sugiono, *Metode Penelitian*, 375

## G. Tahap-Tahap Penelitian

Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai penulisan laporan.<sup>70</sup> Dalam hal ini peneliti merumuskan tahapan-tahapan penelitian sebagai berikut:

### 1. Tahap pra lapangan

Tahap pra lapangan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum penelitian, yang terdiri dari proses study eksplorasi, menyusun rancangan dan instrumen penelitian. Studi eksplorasi dapat disebut sebagai studi pendahuluan. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka mengetahui kondisi dan menemukan hal unik di lapangan untuk merumuskan fokus penelitian. Sementara rancangan penelitian dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan peneliti di lapangan mulai dari penentuan lokasi penelitian, merancang proposal penelitian hingga perumusan instrumen penelitian.

### 2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari penelitian yang terdiri dari pengumpulan, pengolahan dan analisis data. Dalam hal ini peneliti memulainya dengan proses pengumpulan dan pengolahan data. Langkah selanjutnya adalah analisis data, yang pada hakikatnya proses tersebut telah dilakukan sejak proses pengumpulan data berlangsung. Jadi, pengumpulan dan analisis data dilakukan secara simultan.

---

<sup>70</sup> Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 48.

### 3. Tahap pelaporan

Tahap pelaporan adalah penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember. Proses ini dilakukan setelah peneliti selesai melakukan penelitian di lapangan dalam periode tertentu, sehingga dihasilkan data yang akurat atau memiliki derajat kepercayaan tinggi.



## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

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

##### **1. Sejarah singkat lembaga**

Berdirinya R.A Perwanida 16 berawal dari banyaknya usulan masyarakat setempat yang mempunyai keinginan menyekolahkan anaknya namun terhalang jarak dan kendaraan yang membuat orang tua enggan untuk mengantarkan anaknya. Banyak sekali anak usia dini dilingkungan setempat tidak mengenyam pendidikan TK maupun PAUD. Sehingga pengasuh berdasarkan usulan tokoh masyarakat setempat mendirikan lembaga pendidikan anak usia dini R.A Perwanida 16 yang berdiri pada tanggal 1 Juli 2008 yang terletak Desa Jatian Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

Pada mulanya kegiatan belajar mengajar siswa R.A Perwanida 16 menggunakan ruang kelas secara bergantian dengan Madrasah diniyah. Perkembangan R.A Perwanida 16 sangat pesat dari mulanya siswa 7 orang kini sudah berkembang menjadi 40 siswa. Bermula dari perkembangan siswa yang semakin bertambah dan kepercayaan masyarakat terhadap pendidikan di R.A Perwanida 16 pemerintah desa setempat membangun gedung sekolah dengan bantuan dana PMPM di atas tanah waqaf H. Mansyur seluas 777 M<sup>2</sup> ( almarhum) yang dikelola oleh

Lembaga Pendidikan Islam Perwanida 16 Jatian Puger dengan nomor Piagam LP Perwanida 16 1779/K/170.<sup>71</sup>

Sampai saat ini R.A Perwanida 16 semakin berkembang dengan baik, ruang kelas yang sangat sesuai dengan standarisasi serta lingkungan sekolah yang sangat mendukung dan sarana prasarana yang memadai untuk menunjang proses belajar mengajar. Walaupun terkadang tiap tahunnya jumlah siswa tidak stabil, namun demikian bukan berarti R.A Perwanida 16 mengalami kemunduran sejak awal berdirinya sampai sekarang.

Status lembaga Raudlatul Athfal Perwanida 16 antara lain : Nama lembaga RA Perwanida 16 Puger, dan berdiri pada tahun 2008. Nomor ijin pendirian Kd.15.32/ 2/PP.00/729/ 2016 dan Nomor ijin piagam oprasional RA / 09.0096 / 2017. RA Perwanida 16 Status akreditasi sudah terakreditasi pada tahun 2006 dengan nilai akreditasi A

## 2. Profil Lembaga

Berikut identitas lembaga berdasarkan sistim informasi aplikasi pendidikan tahun 2019/2020 . Nama lengkap sekolah R.A Perwanida 16 , tingkat dan jenis sekolah RA (raudlatul Athfal) dengan kelompok atau jurusan menggunakan kelompok. RA Perwanida 16 memiliki nomer statistik RA 101235090096. Dengan alamat sekolah Jatian puger daerah

Pedesaan serta Status RA swasta, status bangunan milik sendiri dengan luas bangunan 273 m<sup>2</sup> serta luas tanah 777 m<sup>2</sup>. Waktu

---

<sup>71</sup> Wawancara, Kepala Sekolah RA Perwanida 16, 13 Maret 2020

penyelenggaraan pagi, jam 07:30-10:00 WIB. RA Perwanida 16 Berdiri sejak tanggal 1 Juli 2008 dan Surat izin pendirian Kd.15.32/2/PP.00/729/2016 dan Tanggal terbit piagam 13 oktober 2017. RA Perwanida 16 Puger memiliki kepala sekolah Ibu Siti Sobariyah .S.Pd.I dengan beralamatkan Jatian Puger Jember, yang memiliki pendidikan terakhir Strata 1 (S1 ). RA Perwanida 16 dibawah naungan YPI Perwanida 16 Puger, dengan ketua yayasan Supriyanto.

### 3. Visi dan Misi dan Tujuan R.A Perwanida 16

#### a. Visi

Terciptanya generasi yang berilmu Amaliyah dan Berakhlakul karimah

#### b. Misi

1) Menerapkan pembelajaran yang berpusat pada Iman dan Taqwa

2) Menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain

3) Menumbuh kembangkan potensi kecerdasan anak secara optimal

4) Menerapkan pembelajaran terpadu

#### c. Tujuan

1) Mempersiapkan anak guna memasuki jenjang sekolah beerikutnya

2) Membantu orang tua untuk mengarahkan anak guna membentuk anak yang cerdas intelektual dan emosional, cerdas dan berguna, kreatif serta mandiri

3) Membantu melatih anak untuk memiliki daya imajinasi yang baik



- 4) Mengembangkan kepribadian yang ceria, terampil, cerdas dan sholeh
- 5) Membantu mengembangkan sikap beragama dan pemahaman beragama sejak dini

#### 4. Letak Geografis Lembaga R.A Perwanida 16

Deskripsi alamat lembaga secara lengkap dan gambar peta lokasinya lembaga Raudlatul Athfal RA perwanida 16 beralamatkan di Dusun Plalangan Desa Jatian Kecamatan Puger Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur

#### 5. Struktur R.A Perwanida 16

Deskripsi Struktur Yayasan

##### a. Ketua Yayasan Perwanida 16 bertanggung jawab dalam :

- 1) Pengembangan pendidikan di Raudlatul Athfal Perwanida 16
- 2) Bekerjasama dengan berbagai pemangku kebijakan dalam rangka optimalisasi sumber belajar dan sumber dana.

##### b. Kepala Raudlatul Athfal Perwanida 16, bertanggung jawab dalam:

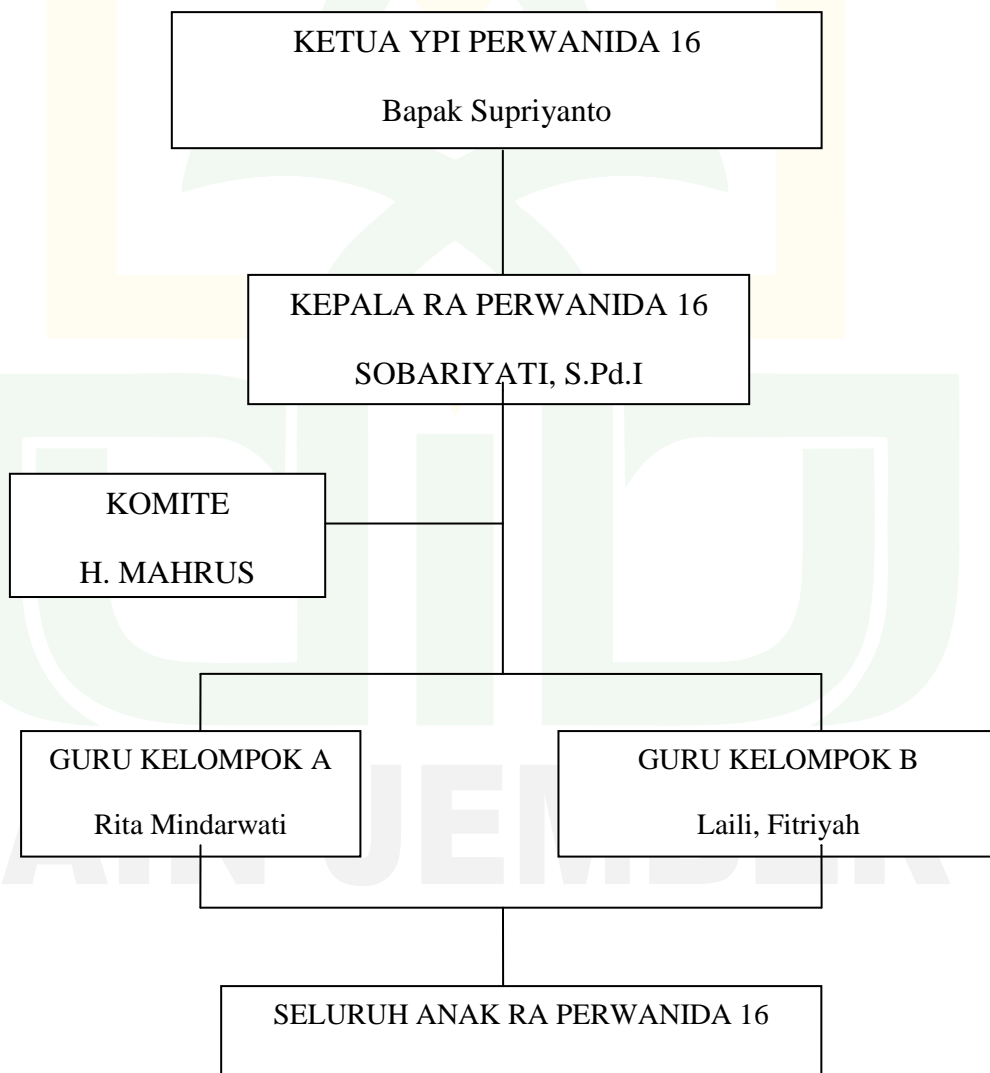
- 1) Pengembangan program di RA Perwanida 16
- 2) Mengkoordinasikan guru-guru di RA Perwanida 16
- 3) Mengelola administrative di RA Perwanida 16
- 4) Melakukan evaluasi dan pembinaan terhadap kinerja guru di RA Perwanida 16
- 5) Melakukan evaluasi terhadap program pembelajaran di RA Perwanida 16

c. Guru bertanggung jawab dalam:

- 1) Menyusun rencana pembelajaran
- 2) Mengelola pembelajaran sesuai dengan kelompok
- 3) Mencatat perkembangan anak

Menyusun laporan perkembangan anak, melakukan kerjasama dengan orang tua dalam program parenting.<sup>72</sup>

**Tabel 4.1**  
Struktur Lembaga Raudlatul Athfal PERWANIDA 16 PUGER<sup>73</sup>



<sup>72</sup> Observasi, 13 Maret 2020

<sup>73</sup> Dokumentasi RA Perwanida 16 Puger

#### 6. Keadaan peserta didik tahun ajaran 2019/2020

Setiap tahun pada lembaga ini data anak mengalami pasang surut tentang jumlah peserta didik dalam penelitian ini difokuskan pada peserta didik di kelompok B dengan jumlah peserta didik 18 anak, dimana jumlah anak laki-laki 10 orang dan jumlah anak perempuan 8 orang.

#### 7. Keadaan Sarana dan Prasarana

Proses belajar mengajar dipengaruhi oleh struktur dan sarana prasarana yang memadai, untuk Raudlatul Athfal Perwanida 16 Jatian Puger setiap tahunnya berusaha memenuhi kekurangan-kekurangan yang dibutuhkan oleh lembaga.<sup>74</sup> Misalnya dalam menyediakan ruang kepala sekolah yang baik, ruang guru 1 ruangan, ruang belajar ada 3 ruangan dan ruang kamar mandi guru serta siswa ada 2 ruangan.

### B. Penyajian Data dan Analisis

Penyajian data memuat tentang uraian data temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan seperti bab tiga. Uraian ini terdiri dari deskripsi data yang dipaparkan sesuai dengan fokus penelitian.

Penyajian data dalam penelitian ini, diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, penyajian data didasarkan pada fokus penelitian, yaitu: *Pertama*, bagaimana perencanaan penerapan kemampuan kognitif melalui permainan pasar-pasaran bentuk geometri pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.

---

<sup>74</sup> Observasi, 15 Maret 2020

*Kedua*, Bagaimana pelaksanaan penerapan kemampuan kognitif melalui permainan pasar-pasaran bentuk geometri pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember?, dan *Ketiga*, bagaimana evaluasi penerapan kemampuan kognitif melalui pasar-pasaran bentuk geometri pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember?

**1. Perencanaan Penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.**

Permainan pasar-pasaran bentuk geometri merupakan kegiatan yang dijadikan rutinitas di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Kegiatan ini dilaksanakan setiap 1 (satu) bulan sekali atau kadang bisa 1 bulan dua kali. Dalam kegiatan ini Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember bertindak sebagai fasilitator adapun pelaku ataupun yang membuat/menyediakan media pasar-pasaran berasal dari guru kelompok. Dengan diadakannya kegiatan pasar-pasaran bentuk geometri anak didik merasa senang, selain itu tujuan diadakannya kegiatan pasar-pasaran antara lain adalah sebagai berikut : (1) Memberikan kemandirian anak didik, (2) Melatih keberanian anak dalam mengemukakan pendapat anak, (3) Meningkatkan daya pikir serta daya ingat anak mengenal bentuk bilangan angka 1-10. Setelah diadakannya kegiatan permainan pasar-pasaran bersama, sebagai wujud dari evaluasi biasanya anak didik dilatih untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa, dan yang tak kalah pentingnya adalah dengan kegiatan

permainan pasar-pasaran bersama diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri sekaligus mengenal angka 1-10.

Hal ini sebagaimana dikatakan Ibu Ritta, salah satu guru kelompok B di RA Perwanida 16 Puger, ketika diwawancarai tentang perencanaan kegiatan permainan pasar-pasaran di RA Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember, sebagai berikut:

Mengenai persiapan guru dalam pelaksanaan kegiatan permainan pasar-pasaran, pertama-tama guru mengatur formasi tempat duduk siswa, baik seperti tempat duduk seperti biasanya, dengan teman sebangkunya, maupun dengan formasi membentuk lingkaran, atau secara berkeliling, pokoknya secara kondisional. Penentuan model tempat duduk ini bisa jadi tiap hari berbeda, agar siswa tidak merasa bosan. Kecuali pada hari-hari besar Islam, mereka biasanya dijadikan satu dalam aula. Selanjutnya guru menyiapkan media pasar-pasaran yang berupa bentuk geometri, semuanya ditata di atas bangkunya masing-masing. Selanjutnya persiapan yang dilakukan oleh guru adalah mengintruksikan agar memperhatikan cerita ibu guru terlebih dahulu.<sup>75</sup>

Sebagaimana dikatakan Fitriyah sebagai berikut:

Banyak manfaat yang didapatkan dalam kegiatan permainan pasar-pasaran, atau biasa disebut jual jualan. Namun yang jelas dengan kegiatan permainan pasar-pasaran diharapkan siswa akan mandiri dan mampu mengenal bentuk geometri serta mengenal angka 1-10. Diharapkan mandiri, karena masih ada siswa yang setiap kali bermain pasar-pasaran masih minta dipandu oleh orang tuanya, dengan adanya permainan pasar-pasaran siswa yang biasanya malu, dan akan mandiri bermain pasar-pasaran sendiri. Selain itu dengan kegiatan bermain pasar-pasaran, siswa mampu berbagi dengan temannya, karena dalam kegiatan permainan pasar-pasaran ini guru menyuruh siswa untuk saling bertukar angka dan bentuk geometri yang telah disediakan ibuguru.<sup>76</sup>

<sup>75</sup> Ritta, wawancara, Jember, Kamis 20 Maret 2020.

<sup>76</sup> Fitriyah, Wawancara, RA Perwanida 16 Puger Jember, Kamis 20 Maret 2020.

Guru Kelas kelompok B RA Perwanida 16, Fitriyah mengatakan,

Di sekolah ini, selalu di adakan permainan pasar-pasaran dengan murid-murid RA. Di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Puger, kegiatan permainan pasar-pasaran diadakan setiap hari yang sesuai dengan RPPH. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan rasa kebersamaan antara siswa dengan temannya. Serta rasa kebersamaan dan kemandirian dalam mengenal angka 1-10.<sup>77</sup>

Demikian juga sebagaimana dikatakan Ibu Ulfa (salah satu orang tua siswa) mengatakan:

Untuk kegiatan bermain pasar-pasaran, biasanya guru menyediakan media yang berbeda yang disesuaikan dengan tema terkadang guru menyuruh anak didik membawa dari rumah. Saya sendiri sangat senang dengan kegiatan ini, karena dengan kegiatan ini anak saya dapat mengenal bentuk geometri dan mengenal angka.<sup>78</sup>

Observasi yang dilakukan peneliti di RA. Perwanida 16 Puger terdapat bermacam-macam media pasar-pasaran dari orang tua, mulai dari tahu, tempe, segala macam sayuran dan buah-buahan. Selain membuat orang tua kompak, kegiatan permainan pasar-pasaran ini memiliki nilai positif bagi siswa, salah satunya adalah siswa memiliki kepedulian terhadap teman-temannya, hal ini dapat terlihat ketika siswa diminta untuk saling bertukar bahan pasar-pasaran yang dibawa dari rumah dengan temannya, mereka sangat antusias mengikuti anjuran dari guru.<sup>79</sup>

Teknik perencanaan dalam kegiatan permainan pasar-pasaran untuk meningkatkan sikap sosial serta menumbuhkan daya pikir anak mengenal bentuk geometri serta mengenal angka 1-10 siswa RA

<sup>77</sup>Fitriyah, *Wawancara*, RA Perwanida 16, Senin 21 Maret 2020

<sup>78</sup>Ulfa, *wawancara*, RA Perwanida 16 Kamis 19 Maret 2020

<sup>79</sup>Observasi, RA. Perwanida 16, 21 Maret 2020.

Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember dimulai persiapan guru kelompok untuk menyediakan media pasar-pasaran. Media ini diusahakan terdiri dari berbagai macam bentuk asli nyata seperti sayur sayuran serta buah buahan ataupun bentuk miniatur yang dibuat oleh guru itu sendiri dari bahan bekas.

Hal ini sesuai dengan yang dikatakan orang tua siswa Ibu Niken:

Setiap ada kegiatan permainan pasar-pasaran di sekolah, biasanya guru RA Perwanida 16 memberikan surat pemberitahuan kepada orang tua untuk membawakan anak-anak media yang akan dibawa dari rumah. Biasanya kalau ada kegiatan ini saya membawa bahan yang ada disekitar rumah yang disukai oleh anak.<sup>80</sup>

Pendapat di atas dibenarkan oleh Ibu Isfatul yang mengatakan:

Di sekolah ini rutin selalu mengadakan permainan pasar-pasaran . Sekolah menyiapkan tempat dan mengondisikan ruangan untuk dijadikan tempat pasar-pasaran. Kegiatan ini dilakukan agar anak-anak dapat mandiri dalam melakukan permainan pasar-pasaran.<sup>81</sup>

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam perencanaan kegiatan permainan pasar-pasaran bentuk geometri di RA Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember guru merencanakan kegiatan permainan pasar-pasaran melalui memberikan tugas kepada orang tua siswa untuk menyiapkan medianya dari rumah, selain itu kadang sekolah menyiapkan bahan dan medianya, hal ini dilakukan agar selain kegiatan permainan pasar-pasaran bernilai positif melalui tercapainya peningkatan sikap sosial dan kemampuan kognitif siswa, diharapkan

---

<sup>80</sup> Niken, *wawancara*, Jember, 13 Maret 2020.

<sup>81</sup> Isfatul, *wawancara*, Jember, 13 Maret 2020.

dengan kegiatan permainan pasar-pasaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif bentuk geometri serta mengenal angka 1-10 siswa.<sup>82</sup>

Selain observasi peneliti juga melakukan studi dokumentasi berupa foto atau gambar saat melakukan kegiatan pasar-pasaran, hasil dokumentasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

**Gambar 4.1**  
**Perencanaan Kegiatan Pasar-Pasaran Siswa Raudhatul Athfal**  
**Perwanida 16 puger**  
**Kecamatan Puger Kabupaten Jember**



Foto di atas, menunjukkan siswa sedang melakukan kegiatan permainan pasar-pasaran, dari kegiatan di atas dapat dilihat sikap kemandirian siswa ketika kegiatan permainan pasar-pasaran bentuk geometri, siswa dapat mengenal dan menyebut angka 1-10 tanpa didampingi oleh ibuguru, selain itu dengan kegiatan media yang dibawa dari rumah, nilai sikap sosial siswa menjadi lebih meningkat.

---

<sup>82</sup>Observasi, RA. Prwanida 16 Puger, Jum'at 21 Maret 2020.



Dengan kegiatan permainan pasar-pasaran siswa juga diajari untuk tata cara atau sopan santun dalam melakukan kegiatan pasar-pasaran, mulai dari cara menata bahan pasar-pasaran, mengantri giliran ketika hendak melakukan jual beli, mengucapkan tolong dan terima kasih kepada orang yang membantu mengambilkan media, dan lain-lain. Dengan kegiatan permainan pasar-pasaran juga merupakan wahana bagi siswa untuk menerapkan pelajaran interaksi bersama temannya yang sudah didapatkan siswa di rumah masing-masing.

**2. Pelaksanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember.**

Permainan pasar-pasaran merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang kemampuan kognitif khususnya bentuk geometri mengenal angka 1-10 anak. Anak-anak, terutama usia TK, sebaiknya mendapat asupan pengenalan angka 1-10 dengan cara tidak membebani anak didik dengan cara yang sulit. Orang tua sebaiknya selalu menjaga pola pikir yang masuk ke tubuh anak-anak. Untuk menunjang hal tersebut, salah satu kegiatan di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember adalah permainan pasar-pasaran, dengan kegiatan permainan pasar-pasaran bentuk geometri ini diharapkan mampu meningkatkan nilai kemampuan kognitif anak sekaligus mampu meningkatkan nilai sosial anak di sekolah.

Hasil wawancara peneliti dengan Ibu Ritta mengenai upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan pasar-pasaran adalah sebagai berikut:

Ketika pelaksanaan kegiatan permainan pasar-pasaran dan mereka melihat teman-teman yang dekat dengan tempat duduknya, tentu akan terlihat bermacam-macam media yang berbeda, tentu mereka kadang ingin mencoba bahan dan media temannya, demikian juga dengan teman yang lain, tentu mereka saling menginginkan media temannya. Dengan saling suka media antar temannya tersebut, mereka akan saling bertukar atau berbagi, misalnya dengan mengatakan: “Ayo coba siapa yang mau beli tahu buatanku”. Dengan begitu mereka akan dapat berbagi dengan temannya.<sup>83</sup>

Berdasarkan hasil observasi, peneliti juga melihat kondisi saling berbagi media buah buahan di RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger ini. Pada saat permainan pasar-pasaran, mereka saling membuka tas mereka menatanya di meja masing-masing yang dibawa dari rumah, selanjutnya sebelum permainan pasar-pasaran dimulai, mereka saling berbagi dan menanyakan dengan teman-temannya yang saling disukai.<sup>84</sup>

Ibu Fitriyah selaku guru di RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger mengatakan:

Dalam pelaksanaan kegiatan permainan pasar-pasaran setelah guru menyiapkan hal-hal sebagaimana yang telah disampaikan tadi, misalnya menyiapkan alat dan bahan pasar-pasaran yang sesuai tema, dan menyiapkan meja untuk ditaruh di atas mejanya masing-masing, lalu mereka berdoa bersama. Sebelum itu guru memberikan nasehat agar dalam permainan pasar-pasaran harus tertib, dan setelah bermain pasar-pasaran mereka harus merapikan kembali sisa-sisa permainan pasar-pasaran. Hal ini telah diberikan pengarahan oleh guru. Yang lebih penting, pada saat kegiatan permainan pasar-pasaran mereka saling berbagi media dengan teman-temannya. Selain itu, dalam pelaksanaan kegiatan

---

<sup>83</sup> Fitriyah, *wawancara*, Jember, Kamis 23 Maret 2020.

<sup>84</sup> Observasi di RA. Perwanida 16 Puger, 21 Februari 2020.

permainan pasar-pasaran ini anak dituntut untuk mandiri, tidak boleh dibantu oleh orang tua, anak dalam melakukan pasar-pasaran tidak boleh berceceran, harus bersih. Untuk menimbulkan rasa mandiri ini guru memberikan pengarahan kepada anak bahwa barang siapa yang dapat bermain sendiri, tanpa dibantu ibuguru, maka mereka sudah menjadi anak besar. Dengan dikatakan mereka sudah besar, mereka akan merasa bangga. Karena pada dasarnya anak-anak kecil akan senang jika sudah dikatakan sudah besar.<sup>85</sup>

Sebagaimana dikatakan guru RA, Rita dalam wawancara dengan peneliti.

Salah satu agenda di sekolah ini adalah kegiatan permainan pasar-pasaran, dengan kegiatan pasar-pasaran ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif, membuat daya pikir anak semakin sehat, anak sekaligus mampu meningkatkan nilai sosial anak di sekolah. Pada saat akan diadakan kegiatan permainan pasar-pasaran di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember, guru memberikan tugas kepada anak untuk membawa media pasar-pasaran dari rumah, anak akan berlatih untuk mandiri dan tertib. Saat permainan pasar-pasaran tiba, anak akan mengambil sendiri dan berusaha sendiri. Setelah selesai permainan pasar-pasaran, anak akan belajar bertanggung jawab untuk membereskan kembali semua peralatan bermain pasar-pasarannya. Anak-anak juga akan terpacu untuk menjaga mejanya sendiri, tujuan itulah yang senantiasa ingin dicapai ketika ada kegiatan permainan pasar-pasaran.<sup>86</sup>

Menurut Shobariyati yang menjabat sebagai kepala sekolah, ketika diwawancarai tentang kegiatan permainan pasar-pasaran di Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember.

Banyak manfaat yang akan dirasakan oleh siswa dan orang tua dari kegiatan permainan pasar-pasaran. Manfaat dari kegiatan pasar-pasaran tidak sekedar sebuah proses pasar-pasaran, melainkan memberi manfaat dari segi pendidikan, daya pikir, sosial, dan psikologis. Kegiatan permainan pasar-pasaran secara psikologis mampu memberikan rangsangan terhadap perubahan nilai karakter, yang muncul pada perubahan perilaku baik atau

<sup>85</sup> Ritta, *wawancara*, Jember, 30 Februari 2020.

<sup>86</sup> Shobariyati, *Wawancara*, RA Perwanida, 24 Maret 2020.

tidak baik sebagai akibat dari pembelajaran yang diterima saat permainan pasar-pasaran. Selain itu, dengan kegiatan permainan pasar-pasaran, anak bisa membedakan mengenal bentuk geometri, mengenal angka 1-10 dan menyebutkan angka 1-10, membereskan mainan atau alat setelah digunakan. Anak juga mampu menilai sikap, jujur dan bertanggung jawab terhadap sikap atau perilaku yang dilakukan.<sup>87</sup>

Rita sebagai guru di RA Perwanida 16 Kecamatan Puger

#### Kabupaten Jember

Pelaksanaan permainan pasar-pasaran dilakukan saat jam sekolah. Kegiatan ini dilakukan setelah pelajaran dibuka, anak-anak diperintah untuk memasukkan buku-buku ke dalam tas, lalu diperintahkan untuk mengeluarkan dan menata media yang dibawa dari rumah. Selanjutnya anak-anak disuruh mencuci tangan. Setelah semua siap anak-anak diajak untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh guru kelas. Sebelum permainan pasar-pasaran guru mengingatkan untuk tidak ramai, tidak berjalan-jalan, dan tidak bergurau dengan temannya. Setelah permainan pasar-pasaran selesai, anak-anak diperintahkan untuk memasukkan media ke dalam tasnya agar ketika pelajaran berikutnya dimulai tidak terganggu.<sup>88</sup>

Dalam pandangan salah satu guru di RA Perwanida, Fitriyah mengatakan, “Konsistensi yang difokuskan dalam menilai kemanfaatan kegiatan permainan pasar-pasaran di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember, ditunjukkan dari hasil nilai efektif tidaknya program ini dalam meningkatkan kemampuan kognitif yang meliputi ketercapaian nilai tanggung jawab, kedisiplinan, ketekunan, kejujuran, mengenal bentuk geometri, mengenal angka 1-10 dan kepedulian siswa selama mengikuti permainan pasar-pasarandi sekolah. Dengan kegiatan kegiatan permainan pasar-pasaran ini juga mendapatkan

<sup>87</sup>Fitriyah, *Wawancara*, RA Perwanida, 8 Maret 2020.

<sup>88</sup>Fitriyah, RA Perwanida 16 Puger ,1 8 Maret 2020.

hikmah berkurangnya konflik dengan teman laki-laki maupun perempuan, mampu menunggu giliran dan bersikap santun dalam berinteraksi dengan guru dan orang tua”.<sup>89</sup>

Kegiatan permainan pasar-pasaran di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Pada kegiatan ini, ditanamkan ke anak tentang pendidikan daya pikir, diantaranya: mengenal macam macam jenis geometri, mengenal angka, menyebutkan angka 1-10, antri/tidak berebutan, saling berbagi, dll.

Dengan permainan pasar-pasaran di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember dapat memberikan dampak positif. Kelebihannya adalah dapat memberikan motivasi bagi anak dan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif, dapat membimbing anak dalam mengenalkan berbagai jenis bentuk geometri, dapat menciptakan kebersamaan, mengajarkan tata cara pasar-pasaran, dapat mengenalkan dan membudayakan jenis-jenis angka 1-10, serta meningkatkan sikap sosial siswa.

Kegiatan permainan pasar-pasaran mengajarkan pada anak-anak untuk mengenal apa-apa yang harus dipersiapkan, pada saat menyiapkan, atau sesudahnya. misalnya, menyiapkan dagangannya, menyiapkan meja. Menyiapkan uang uangnya, anak belajar berinteraksi dengan temannya. setelah pasar-pasaran biarkan mereka belajar untuk mengembalikan alat yang dipakai ke tempat yang semestinya.

---

<sup>89</sup>Rita, *wawancara*, RA Perwanida 16, 10 Maret 2020.

Observasi yang dilakukan peneliti di RA. Perwanida 16 salah satu manfaat diadakannya kegiatan permainan pasar-pasaran bertujuan untuk memberikan nasihat ataupun tata cara memahami apa arti kebersamaan, sehingga nantinya akan peduli dengan saudara lainnya jika mendapatkan musibah.<sup>90</sup>

Dari observasi yang dilakukan peneliti tentang Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan kegiatan permainan pasar-pasaran di RA Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember dilaksanakan dengan rencana guru yang matang yaitu dengan melaksanakan pembuatan media, dan penyajian alat. Dengan merencanakan pembuatan media, guru memberikan tugas kepada orang tua siswa untuk membuat bermacam-macam alat yang tidak berbahaya bagi anak didik, karena kegiatan permainan pasar-pasaran di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember siswa diminta membawa media dari rumah masing-masing. Dengan penyajian media akan diketahui seberapa besar antusias orang tua dalam membuat media bagi siswa. Dalam pembuatan media ini, sekolah kadang memberi media tambahan misalnya biji bijian kacang ijo, buah-buahan segar seperti pisang, apel, anggur dan lain-lain.<sup>91</sup>

Dalam observasi penelitian juga tidak lupa untuk mendokumentasi hal yang terkait dengan kegiatan permainan pasar-pasaran. Berikut gambar tentang kegiatan permainan pasar-pasaran:

---

<sup>90</sup>Observasi, RA Perwanida 16 Puger , 21 Februari 2020

<sup>91</sup>Observasi, RA. Perwanida 16, 12 maretl 2020.

**Gambar 4.2**  
**Pelaksanaan Kegiatan Permainan Pasar-Pasaran**



Foto di atas menunjukkan kegiatan permainan pasar-pasaran di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Pada gambar di atas dapat diketahui bermacam-macam media yang dibawa siswa dari rumah, selain itu dengan kegiatan permainan pasar-pasaran

Dengan kegiatan permainan pasar-pasaran di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember kemampuan kognitif siswa menjadi semakin meningkat, misalnya anak mampu melaksanakan kerjasama dengan teman-temannya, misalnya membukakan tempat botol minuman, anak mampu bersaing secara sehat, misalnya dalam kegiatan anak guru memerintahkan untuk menata alat pasar-pasarannya dengan tertib, makanan tidak berjatuh ke lantai, serta anak mampu berbagi dengan teman-temannya.

### **3. Evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember**

**Permainan pasar-pasaran** yang beraneka ragam sangat bermanfaat bagi peningkatan kemampuan kognitif. Media permainan pasar-pasaran yang beraneka ragam yaitu media serta bahan yang mengandung unsur-unsur berhitung biasa disebut media yaitu, alat yang tidak mengandung zat kimia tinggi dan tidak berbahaya bila digunakan permainan pasar-pasaran. Media yang digunakan pasar-pasaran adalah boleh dari bahan alami misalnya sayur sayuran, buah buahan yang sudah tersedia disekitar kita. Ada pula bahan medianya yang guru buat sendiri dari bahan bekas misalnya dari kardus rokok, sabun, pasta gigi dll.

Pelaksanaan evaluasi merupakan proses penilaian seorang guru terhadap proses pembelajaran. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Di samping itu, juga bertujuan untuk mengetahui hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana dikatakan oleh Ibu Rita mengenai evaluasi dalam pelaksanaan kegiatan permainan pasar-pasaran adalah sebagaimana berikut:

Dalam evaluasi kegiatan permainan pasar-pasaran guru melakukan penilaian yang meliputi nilai-nilai kemandirian anak, anak mampu mengenal macam jenis bentuk geometri, mengenal angka 1-10 dan menyebutkan secara acak angka 1-10, kerja sama, tolong menolong, saling berbagi dan kebersihan pada saat bermain pasar-pasaran. Guru mampu menilai mana anak-anak yang sudah



mandiri dan yang belum, guru juga menilai kemampuan kognitif yang ditunjukkan oleh anak-anak, karena inilah hal terpenting dalam pelaksanaan permainan pasar-pasaran. Guru dapat memantau apakah anak-anak sudah mampu memenuhi apa yang diinginkan oleh guru, yaitu munculnya kemampuan kognitif diantara mereka, apakah mereka sudah mampu berbagi, apakah mereka sudah dapat menyebutkan angka 1-10 sendiri dengan benar dan baik, apakah di antara mereka masih ada yang minta bantuan oleh orang tuanya. Jika guru menemukan hal-hal yang kurang baik dan kurang benar, maka setelah permainan pasar-pasaran guru memberikan pengarahannya agar besok mereka dapat melaksanakan kegiatan permainan pasar-pasaran bentuk geometri dengan baik dan benar.<sup>92</sup>

Upaya penilaian terhadap proses pembelajaran biasanya dilakukan sebagai bagian yang integral dari pembelajaran, yang mana obyek dan sasarannya adalah komponen-komponen beserta semua dimensi dalam pembelajaran itu sendiri. Sedangkan penilaian terhadap hasil pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mengerti dan memahami materi-materi yang telah disampaikan. Adapun obyek dan sasarannya adalah seluruh kemampuan siswa baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotoriknya.

Mengenai evaluasi Shobariyati mengatakan pendapatnya kepada peneliti :

*Evaluasi atau penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Keputusan yang dimaksud adalah keputusan tentang peserta didik, seperti nilai yang akan diberikan atau juga keputusan tentang kenaikan kelas dan kelulusan.<sup>93</sup>*

<sup>92</sup> Rita, wawancara, Jember, Kamis 18 April 2020.

<sup>93</sup> Shobariyati, wawancara, Jember, 30 februari 2020

Demikian juga sebagaimana diungkapkan oleh Shobariyati mengenai evaluasi :

Dalam pembelajaran, evaluasi sangat penting untuk dilakukan. Evaluasi adalah untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para santri ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Dengan diadakannya evaluasi /penilaian, maka guru dapat mengetahui apakah siswa telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru atau belum.<sup>94</sup>

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran di RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember sudah dilaksanakan sesuai dengan standart evaluasi yang tercantum pada rencana program pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ritta, beliau mengemukakan:

Evaluasi pembelajaran di RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember selalu dilakukan oleh semua guru. Guru melakukan evaluasi tidak hanya sekali saja dalam satu semester. Akan tetapi semua guru melakukan evaluasi pada setiap minggu, setiap akhir penyampaian materi ataupun pada waktu ujian tengah semester atau akhir semester. Selain itu, evaluasi juga dilaksanakan terhadap seluruh aspek kemampuan siswa, baik terkait dengan aspek kognitif, afektif, maupun pada aspek psikomotoriknya.<sup>95</sup>

Demikian pula ini sebagaimana dikatakan salah satu guru di RA.

Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember Fitriyah :

Kegiatan permainan pasar-pasaran merupakan salah satu kegiatan yang sangat disenangi oleh siswa. Kegiatan akan berjalan dengan lancar jika diawali oleh perencanaan yaitu salah satunya adalah guru membagikan alat dan media yang harus dibawa oleh siswa. Pada waktu pelaksanaan, guru mengondisikan kelas sehingga kelas menjadi kondusif dan siswa siap melaksanakan kegiatan permainan pasar-pasaran. Yang tidak kalah pentingnya adalah pada saat terakhir, guru selalu melakukan evaluasi, agar dapat

---

<sup>94</sup>Shobariyati, *wawancara*, Jember, 30 Januari 2020

<sup>95</sup>Ritta, *wawancara*, Jember, Senin 01 Maret 2020

diketahui bahwa tujuan kegiatan permainan pasar-pasaran tercapai, baik secara individu maupun secara klasikal.<sup>96</sup>

Mengenai instrumen test yang digunakan di RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember, sebagaimana dikatakan Ritta adalah sebagai berikut:

Yang digunakan di sekolah ini ada dua yaitu test dan nontes. Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran atau kegiatan tertentu. Untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menggunakan alat tertentu, maka digunakan tes keterampilan menggunakan alat tersebut. Sedangkan Instrumen non tes banyak jenisnya, akan tetapi yang sering digunakan di pendidikan anak usia dini antara lain; pemberian tugas, observasi, portofolio dan penilaian diri sendiri.<sup>97</sup>

Adapun evaluasi yang dilaksanakan di RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember sebagaimana yang dijelaskan oleh Fitriyah adalah sebagai berikut :

Evaluasi yang ada di RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember adalah dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan, dijadikan dengan cara menyenangkan agar anak tidak mengalami stress dalam belajar. Pelaksanaan test sama dengan seperti pembelajaran biasa, cuma bedanya guru sambil melakukan penilaian terhadap peserta didik. Test juga merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan. Tes juga dapat diartikan sebagai sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes. Respons peserta tes terhadap pertanyaan maupun pernyataan menggambarkan kemampuan dalam bidang tertentu.<sup>98</sup>

---

<sup>96</sup>Ritta, *wawancara*, Jember, Kamis 18 Maret 2020.

<sup>97</sup>Fitriyah, *wawancara*, Jember, 20 Maret 2020.

<sup>98</sup>Ritta, *wawancara*, Jember, 03 Februari 2020.

Hasil observasi di kelas peneliti sedang mengamati bahwa guru langsung mengadakan evaluasi dalam kegiatan permainan pasar-pasaran. Suasana siswa sangat antusias semakin menunjukkan bahwa semua siswa ini sedang mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh. Untuk memastikan bahwa kegiatan permainan pasar-pasaran langsung dievaluasi oleh guru, maka peneliti menanyakan langsung kepada guru dan beliau membetulkan pertanyaan peneliti dan mengatakan bahwa sedang berlangsung evaluasi yaitu evaluasi untuk mengetahui kegiatan siswa dan bentuk evaluasi ini adalah siswa disuruh melakukan kegiatan permainan pasar-pasaran.<sup>99</sup>

Berdasarkan beberapa hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dapat dipahami bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran di RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember, teknik yang digunakan adalah non tes. Sedangkan teknik non tes bisa dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap kecakapan, keterampilan, sikap serta kemampuan siswa dalam melakukan sesuatu yang kaitannya dengan kegiatan permainan pasar-pasaran yang sudah dilakukan.

Selain observasi peneliti juga melakukan dokumentasi berupa foto atau gambar saat melakukan kegiatan permainan pasar-pasaran dalam unsur koordinasi, hal tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:

---

<sup>99</sup> Observasi di RA. Perwanida 16 Puger, 21 Februari 2020

**Gambar 4.3**  
**Evaluasi Kegiatan Permainan Pasar-Pasaran**



Pada foto atau gambar di atas guru memberikan penilaian sekaligus melakukan pembetulan terhadap anak yang masih kesulitan dalam melakukan kegiatan yang diperintahkan oleh guru.

### C. Pembahasan Temuan

Pembahasan penelitian disesuaikan dengan fokus penelitian yang terdapat dalam skripsi, guna mempermudah dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam fokus penelitian. Adapun pembahasan temuan sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

**Tabel temuan penelitian penerapan permainan pasar-pasaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember**

No	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian
1	2	3
1.	Perencanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember	Adapun dikemukakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa RA Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember guru melakukan terlebih dahulu yang meliputi guru melakukan perencanaan media dan guru melakukan penyajian media.

1	2	3
2.	Pelaksanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember	Hasil temuan bahwa pelaksanaan kegiatan permainan pasar-pasaran mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa RA Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember di antaranya menumbuhkan nilai sosial yang meliputi ketercapaian nilai tanggung jawab, kedisiplinan, ketekunan, kejujuran, mengenal bentuk geometri, mengenal angka 1-10 dan kepedulian siswa selama mengikuti permainan pasar-pasaran di sekolah.
3.	Evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger Kabupaten jember	Bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember guru melakukan evaluasi kegiatan pasar-pasaran yaitu dengan teknik yang digunakan adalah non tes. Teknik non tes dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap kecakapan, keterampilan, sikap serta kemampuan siswa dalam melakukan sesuatu yang kaitannya dengan kegiatan permainan pasar-pasaran

**1. Perencanaan Penerapan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember.**

Dalam permainan pasar-pasaran bentuk geometri di sekolah ini perlu adanya kesadaran akan pentingnya kemampuan kognitif bagi anak baik dari pihak penyelenggara maupun orang tua. Usia anak TK merupakan suatu kelompok yang tidak bisa diabaikan begitu saja, karena merupakan investasi sumber daya manusia sehingga memerlukan

pembinaan yang dilakukan sedini mungkin. Selain itu sekolah merupakan sarana untuk anak belajar guna menanamkan kemandirian juga mengenalkan angka 1-10 yang baik tanpa harus membebani anak didik. Diharapkan anak dapat menyebarkan pengetahuan yang diperolehnya dari sekolah pada keluarganya

Secara teoritik, agar pelaksanaan permainan pasar-pasaran agar berhasil dengan baik, maka ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru yaitu perencanaan pasar-pasaran meliputi perencanaan media, pelaksanaan pembuatan media dan penyajian media.<sup>100</sup>

Data empirik di lapangan berdasarkan keterangan para informan menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan permainan pasar-pasaran guru telah melakukan persiapan untuk melakukan kegiatan pasar-pasaran.

Permainan pasar-pasaran merupakan kegiatan yang dijadikan rutinitas di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Kegiatan ini dilaksanakan hari pada jam masuk. Dalam kegiatan ini Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember bertindak sebagai fasilitator adapun pelaku ataupun yang membuat/menyediakan berasal dari orang tua. Dengan diakannya kegiatan permainan pasar-pasaran siswa merasa senang, selain itu tujuan diadakannya kegiatan permainan pasar-pasaran antara lain adalah sebagai berikut : (1) Memberikan kedisiplinan bagi siswa, (2) Melatih kemandirian anak, (3) Meningkatkan keakraban antar siswa dan wali siswa, (4) anak

---

<sup>100</sup> Utami, "Efektivitas Program Makan Siang Sekolah, 29-30.

mampu mengenal bentuk geometri dan mengenal angka 1-10. Setelah diadakannya kegiatan pasar-pasaran, sebagai wujud dari evaluasi biasanya siswa /anak didik dites untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mengenal angka 1-10, dan yang tak kalah pentingnya adalah dengan kegiatan permainan pasar-pasaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa

Dari data di atas setelah dianalisis dengan mengombinasikan antara teori dan temuan di lapangan maka dapat dikemukakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa RA Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember guru melakukan terlebih dahulu yang meliputi guru melakukan perencanaan media dan guru melakukan penyajian media.

## **2. Pelaksanaan penerapan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember.**

Sudah menjadi kodratnya apabila semua makhluk hidup memerlukan kemampuan daya pikir. Sebagai Makhluk yang paling sempurna, manusia tentunya membutuhkan pengetahuan untuk mendapatkan sumber tenaga, mempertahankan ketahanan tubuh dalam menghadapi serangan penyakit, dan untuk kebutuhan tumbuh kembangnya. Permainan pasar-pasaran memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap daya pikir. Sebab, dengan permainan pasar-pasaran anak mampu mengenal berbagai macam bentuk geometri serta mengenal angka 1-10. Agar setiap anak mampu mengenal bentuk geometri dan



mengenal angka 1-10 diperlukan suatu permainan yang mampu menstimulus kemampuan kognitif anak khususnya mengenali angka 1-10.

Anak-anak, terutama usia TK, sebaiknya mendapat asupan kemampuan kognitif tanpa membebani daya pikir serta daya ingat anak. Orang tua sebaiknya selalu menjaga pola pikir dan jenis permainan yang masuk ke pikiran anak-anak. Untuk menunjang hal tersebut, salah satu kegiatan di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember adalah permainan pasar-pasaran, dengan kegiatan pasar-pasaran ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak sekaligus mampu meningkatkan nilai sosial anak di sekolah

Secara teoritik, dalam pelaksanaan kegiatan permainan pasar-pasaran, Pelaksanaan media meliputi proses pembuatan media yang telah ditentukan. Pelaksanaan media lebih ditinjau dari mulai pengadaan bahan, pemilihan bahan, peracikan bahan, dan pengolahan bahan sesuai media serta tema yang ditentukan. Sedangkan penyajian merupakan tahap akhir yang akan dihidangkan, penyajian media merupakan hal yang menentukan nilai baik atau buruknya respons konsumen atau yang merespon pelaksanaan tersebut. Penyajian media pasar-pasaran juga diseimbangkan dengan porsi yang tepat sehingga jumlah media bisa sesuai dengan susunan media yang telah ditentukan. Semakin menarik hasil penyajian maka semakin baik pula respons konsumen yang menggunakannya.<sup>101</sup>

---

<sup>101</sup> Mauli Mayanadia Utami, "Efektivitas Program Makan Siang Sekolah Dalam Menumbuhkan Nilai Karakter Anak", *Jurnal Lentera Anak-Anak PAUD* (2013), 29-30.

Sedangkan data empirik di lapangan berdasarkan observasi langsung bahwa kegiatan permainan pasar-pasaran di RA. Perwanida 16, Puger, Jember merupakan salah satu agenda rutin. Kegiatan pasar-pasaran bentuk geometri ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, membuat anak mengenal bentuk geometri, anak sekaligus mampu meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 anak di sekolah.

Berdasarkan penyajian data di atas setelah dianalisis dengan mengkombinasikan antara teori dan temuan di lapangan maka dapat dikemukakan bahwa pelaksanaan kegiatan permainan pasar-pasaran mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa RA Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember di antaranya menumbuhkan nilai sosial yang meliputi ketercapaian nilai tanggung jawab, kedisiplinan, ketekunan, kejujuran, mengenal bentuk geometri, mengenal angka 1-10 dan kepedulian siswa selama mengikuti permainan pasar-pasaran di sekolah.

### **3. Evaluasi penerapan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B di RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.**

Segala kegiatan agar dapat diketahui berhasil atau tidaknya tentu membutuhkan penilaian atau evaluasi. Demikian juga dengan kegiatan permainan pasar-pasaran. Evaluasi menurut Suharsimi Arikunto merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan

sejauhmana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah dicapai.

Secara teoritik, menurut Nur Laili, penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu. Keputusan yang dimaksud adalah keputusan tentang peserta didik, seperti nilai yang akan diberikan atau juga keputusan tentang kenaikan kelas dan kelulusan. Keputusan ini juga meliputi pengelolaan belajar, penempatan peserta didik sesuai dengan jenjang atau jenis program pendidikan, bimbingan dan konseling, dan menyeleksi peserta didik untuk pendidikan lebih lanjut.<sup>102</sup>

Data empirik di lapangan berdasarkan keterangan para informan menunjukkan bahwa dalam kegiatan permainan pasar-pasaran guru melakukan evaluasi untuk mengetahui apakah kegiatan tersebut dapat berjalan dengan baik dan mampu mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu peningkatan kemampuan kognitif siswa. Salah satunya adalah ungkapan dari guru bahwa kegiatan mpermainan pasar-pasaran merupakan salah satu kegiatan yang sangat disenangi oleh siswa. Kegiatan akan berjalan dengan lancar jika diawali oleh perencanaan yaitu salah satunya adalah guru membagikan media dan alat yang harus dibawa oleh siswa. Pada waktu pelaksanaan, guru mengondisikan kelas sehingga kelas menjadi kondusif dan siswa siap melaksanakan kegiatan pasar-pasaran bentuk geometri. Yang tidak kalah pentingnya adalah pada saat terakhir, guru selalu

---

<sup>102</sup> Nurlaili, *Evaluasi Pembelajaran AUD* (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera, 2018), 3

melakukan evaluasi, agar dapat diketahui bahwa tujuan kegiatan pasar-pasaran tercapai, baik secara individu maupun secara klasikal.

Berdasarkan pembahasan temuan selanjutnya dapat dikemukakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember guru melakukan evaluasi kegiatan pasar-pasaran yaitu dengan teknik yang digunakan adalah non tes. Teknik non tes dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap kecakapan, keterampilan, sikap serta kemampuan siswa dalam melakukan sesuatu yang kaitannya dengan kegiatan permainan pasar-pasaran.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan kajian teoritis yang dilanjutkan dengan penyajian dan analisis data serta pembahasan temuan, maka skripsi ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan penerapan pasar-pasaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa RA Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember guru melakukan terlebih dahulu yang meliputi guru melakukan perencanaan media dan guru melakukan penyajian media serta alat. Dalam perencanaan pihak sekolah mengondisikan ruangan untuk tempat permainan pasar-pasaran, menentukan media serta bahan melalui kerjasama dengan orang tua untuk menyiapkan di rumah media yang harus dibawa.
2. Pelaksanaan penerapan pasar-pasaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa RA Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember di antaranya menumbuhkan kemampuan kognitif yang meliputi ketercapaian nilai tanggung jawab, kedisiplinan, ketekunan, kejujuran, mengenal bentuk geometri, mengenal angka 1-10 dan kepedulian siswa selama mengikuti permainan pasar-pasaran di sekolah. Pelaksanaan pasar-pasaran dilakukan setelah guru mengondisikan ruang kelas, yaitu dengan membentuk lingkaran atau berkelompok, sebelum permainan pasar-pasaran dimulai

anak-anak diajak berdoa bersama dan melaksanakan adab jual beli secara islami.

3. Evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di RA. Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember guru melakukan evaluasi kegiatan pasar-pasaran yaitu dengan teknik yang digunakan adalah non tes. Teknik non tes dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap kecakapan, keterampilan, sikap serta kemampuan siswa dalam melakukan sesuatu yang kaitannya dengan kegiatan pasar-pasaran. Kegiatan pasar-pasaran ditutup dengan evaluasi dengan tujuan anak dapat melaksanakan pasar-pasaran sebagaimana dianjurkan dalam Islam.

## **B. Saran-Saran**

Setelah dilakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk penulisan skripsi, maka di akhir penulisan ini penulis ingin memberikan beberapa saran yang kemungkinan nantinya dapat dijadikan bahan pertimbangan yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat mendukung peningkatan kemampuan kognitif siswa melalui kegiatan permainan pasar-pasaran.

Adapun saran-saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Kepada Kepala RA, hendaknya lebih mengoptimalkan lagi kegiatan belajar mengajarnya sesuai dengan yang direncanakan agar dapat meningkatkan kualitas lembaga. Di sisi lain Kepala RA juga harus mengupayakan dalam perkembangan anak agar anak berkembang sesuai

dengan umurnya, berhasil dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

2. Kepada Guru, hendaknya terus berupaya dalam memberikan arahan dan bimbingan serta didikan kepada anak didik dengan terus memberikan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar anak didik selalu senang. Dan memberikan motivasi agar anak semangat belajar serta menumbuhkan minat anak didik mengekspresikan diri mereka, khususnya kegiatan makan bersama sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
3. Kepada Orang Tua, hendaknya mendukung terus anak dalam proses pendidikannya baik secara materi dan mental agar anak bisa mendapatkan pendidikan yang baik dan tumbuh dan berkembang dengan baik pula, terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
4. Kepada peneliti berikutnya yaitu peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang sesuai dengan penelitian ini, tetapi dengan materi dan pendekatan yang berbeda.

IAIN JEMBER

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2014. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Modul .1-9. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2012. *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Jakarta Kognitif* :Yayasan Pustaka OborIndonesia.
- Departemen Agama RI. 2001. *AlQuran dan Terjemahnya*. Bandung:Diponegoro.
- Fadillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Gunarti, Winda, Suryani, Lilis, dkk. 2017. *Metode Pengembangan Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Modul 1-12. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- J.R. Raco. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: GRASINDO.
- Latif, Mukhtar. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan kognitif pada Anak*. Jakarta: KENCANA.
- Masitoh, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran TK*, Modul 1-12. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Meolong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Montolalu. 2012. *Bermain dan Permainan Anak*, Modul 1-12 Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkirotun. dkk. 2015. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Modul 1-9. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Peraturan Pemerintah No.137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* Pasal 10 ayat (5) huruf b.
- Purnamasari, Rita Mindarwati. 2019. *Wawancara*. Jember, 7 Januari 2019.



- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Metode Pengembangan Kognitif*, Modul 1-12. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta:KENCANA.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Jakarta: Bumi Aksara
- Tim Penyusun. 2017. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah IAIN Jember*, Jember: IAIN Jember Press.
- Walujo, Djoko Adi. 2017. *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok: Prenada Media Group.
- Winatasaputra, Udin. S. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Modul 1-6, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD daalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: GAVAMEDIA.



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SEVIRIRA YUNiar FIRDAUS**

NIM : T20165053

Fakultas / Prodi : Tarbiyah / PIAUD

Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**“Penerapan Permainan Pasar-Pasaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka 1-10 Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember”.**

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

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

Jember, 25 Agustus 2020  
Saya yang menyatakan



**SEVIRIRA YUNiar FIRDAUS**  
NIM. T20165053

## Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Penerapan permainan pasar-pasaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1-10 pada kelompok B di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan pasar-pasaran</li> <li>2. Kemampuan motorik kognitif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Anak akan belajar berkomunikasi</li> <li>b. Meningkatkan kemampuan anak dalam belajar cermat dan selektif</li> <li>c. Meningkatkan kemampuan mendengar dengan mengamati sifat atau watak</li> <li>d. Anak belajar matematika atau menghitung</li> <li>e. Anak akan tumbuh daya kreatif imajinasinya</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengenal benda berdasarkan fungsi</li> <li>b. Menggunakan benda sebagai simbolik</li> <li>c. Mengekspresikan sesuatu sesuai dengan idenya terkait dengan berbagai pemecahan masalah.</li> <li>d. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.</li> <li>e. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informan :               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kepala RA Perwanida 19 Puger</li> <li>b. Guru Kelompok B RA Perwanida 19 Puger</li> <li>c. Wali murid Kelompok B RA Perwanida 19 Puger</li> </ol> </li> <li>2. Wawancara</li> <li>3. Observasi</li> <li>4. Dokumentasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan: Kualitatif, Jenis penelitian : deskriptif</li> <li>2. Teknik pengumpulan data:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Wawancara</li> <li>c. Dokumentasi</li> </ol> </li> <li>3. Analisis data :               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kondensasi data</li> <li>b. Penyajian data</li> <li>c. Penarikan kesimpulan</li> </ol> </li> <li>4. Keabsahan data: Triangulasi teknik Triangulasi sumber</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana perencanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember?</li> <li>2. Bagaimana pelaksanaan penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember?</li> <li>3. Bagaimana evaluasi penerapan permainan pasar-pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember?</li> </ol>

## **PEDOMAN PENELITIAN**

### **A. Pedoman Observasi**

1. Perencanaan penerapan permainan pasar pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.
2. Pelaksanaan penerapan permainan pasar pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada keompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.
3. Evaluasi penerapan permainan pasar pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.






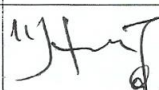

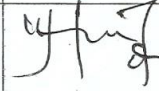

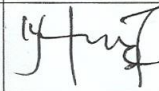
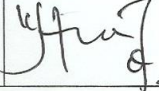
### **B. Pedoman Wawancara**

1. Perencanaan penerapan permainan pasar pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.
2. Pelaksanaan penerapan permainan pasar pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada keompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.
3. Evaluasi penerapan permainan pasar pasaran bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok B RA Perwanida 16 Puger kabupaten Jember.

### **C. Pedoman Dokumentasi**

1. Sejarah berdirinya Raudlotul Athfal Perwanida 16 Puger
2. Data Guru dan anak didik Raudlotul Athfal Perwanida 16 Puger
3. Foto foto atau dokumen yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak, Misalnya RPPM, RPPH dan Penilaian.

**RAUDHATUL ATHFAL PERWANIDA 16 PUGER  
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

No	Uraian	Tanggal	Informasi	Tanda Tangan
1.	Penyerahan surat Izin penelitian	10 Desember 2020	Sobariyati, S.Pd	
2.	Wawancara	14 Desember 2020	Sobariyati, S.Pd	
3.	Observasi kelompok B	14 Maret 2020	Siti Muthoharoh, S.Pd	
4.	Wawancara	18 Maret 2019	Sania Saaditiz Zuhro, S.Pd	
5.	Wawancara	20Maret 2019	Evidalubna Ictiariska, S.Pd	
6.	Observasi dan wawancara	14 Maret 2019	Siti Muthoharoh, S.Pd	
7.	Wawancara	22 Maret 2019	Novi Hariyati	
8.	Observasi dan Wawancara	14Maret 2019	Siti Muthoharoh, S.Pd	
9.	Observasi dan Wawancara	20 Maret 2019	Evidalubna Ictiariska, S.Pd	
10.	Pengambilan Pelengkapan Data (Dokumen)	8 April 2019	Siti Muthoharoh, S.Pd	
11.	Pengambilan Surat Keterangan selesai Penelitian	12 April 2019	Siti Muthoharoh, S.Pd	

Jember, 12April 2019

Kepala RA

  
**SOBARIYATI, S.Pd**

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Perencanaan Kegiatan Pasar-Pasaran Siswa Raudhatul Athfal  
Perwanida 16 puger Kecamatan Puger Kabupaten Jember



Pelaksanaan Kegiatan Permainan Pasar-Pasaran



Evaluasi Kegiatan Permainan Pasar-Pasaran

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### RA PERWANIDA 16 PUGER KABUPATEN JEMBER

2019/2020

Semester/Minggu ke/Hari ke : II / 4 / 11  
Hari /tgl : Senin . 13 April 2020  
Kelompok usia : B  
Tema/sub tema : Pekerjaan / macam macam pekerjaan  
KD : 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.5 – 3.1 – 4.1 – 3.4 -4.4 – 3.8- 4.8 – 3 .10 –  
4 .10- 3.11 – 4.11.  
Materi : - Mensyukuri ciptaan Tuhan  
Kelestarian lingkungan  
Menjaga kesehatan  
Ber cerita tentang pekerjaan dokter  
Doa sebelum bepergian  
Membuang sampah pada tempatnya  
Suku kata awal sama  
menenal angka dengan lagu dokter  
Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman  
Alat dan bahan : - Gambar macam macam peralatan dokter  
- Pensil  
- Krayon dan macam sayur sayuran untuk kegiatan bermain  
pasar pasaran  
Karakter : Peduli Lingkungan

#### Proses kegiatan

##### A. PEMBUKAAN:

Penerapan SOP pembukaan  
Menyanyi lagu anak Tukang sayur  
Berdiskusi tentang tempat - tempat Pedagang sayur  
Berdiskusi tentang manfaat tugas tukang sayur  
Menghafal doa sebelum bepergian  
Mengenalkan kegiatan dan aturan bermain pasar pasar tukang sayur

##### B. INTI

Ber cerita tentang pengalaman anak  
Ber cerita tentang tugas pedagang sayur  
Mewarnai gambar tempat – tempat tukang sayur  
Memberi angka pada banyaknya sayur

##### C. RECALLING:

Merapikan alat-alat yang telah digunakan  
Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain  
Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama  
Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya  
Penguatan pengetahuan yang didapat anak

##### D. PENUTUP

Menanyakan perasaannya selama hari ini  
Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai  
Ber cerita pendek yang berisi pesan-pesan  
Menginformasikan kegiatan untuk besok





**RANGKUMAN AKHIR PENILAIAN  
RA. RAUDLOTUL WILDAIN KABUPATEN JEMBER  
KELOMPOK A/ SEMESTER 2  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

No.	Nama peserta didik	Kompetensi Dasar	Diskripsi ebaluasi
1.	Bambang	<p>Nam</p> <p>Sosial emosional</p> <p>Bahasa</p>	<p>Ananda secara keseluruhan untuk NAM #3 dalam mengucapkan salam masuk kelas, terbiasa mengucapkan kalimat toyyibah telah terbiasa serta menyebutkan nama kitab kitab allah tanpa bimbingan bu guru</p> <p>Ananda secara keseluruhan #3 dalam hal kemandirian, disiplin serta terbiasa menyapa guru saat penyambutan sudah baik sesuai harapan dan datang tepat waktu</p> <p>Ananda secara keseluruhan dalam mengucapkan dan menyebutkan nama anggota badan, suatu benda serta menyebutkan huruf sudah baik namun dalam bercerita perlu bimbingan bu guru.</p>





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

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

Nomor : B.0249/In.20/3.a/PP.00.9/03/2020  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

15 Juli 2020

Yth. Kepala Raudhatul Athfal  
Perwanida 16 Puger  
di. Tempat

*Assalamualaikum Wr Wb.*

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

Nama : Sevirira Yuniar F.  
NIM : T20165053  
Semester : VIII (Delapan)  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai :

Upaya Melatih Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bilangan Dengan Cara Pasar-Pasaran Kelompok B Raudhatul Athfal Perwanida 16 Puger

selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala RA
2. Guru
3. Orang tua

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*



Wakil Dekan  
Dekan Bidang Akademik,

M. Shudi

## **SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember, menerangkan bahwa Mahasiswi yang beridentitas di bawah ini :

Nama : **SEVIRIRA YUNiar FIRDAUS**  
NIM : **T20165053**  
Status : Mahasiswa  
Lembaga : Institut Agama Islam Negeri Jember  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan benar-benar telah mengadakan penelitian di RA Perwanida 16 Puger Kabupaten Jember dalam rangka menyusun skripsi dengan judul: **“Penerapan Permainan Pasar-Pasaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka 1-10 Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Perwanida 16 Kecamatan Puger Kabupaten Jember”**.

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

Jember, 22 Agustus 2020

Kepala RA



**SHOBARIYATI, S.Pd**

## BIODATA PENULIS



Nama : Savirira Yuniar Firdaus  
NIM : T20165053  
Fakultas : Tarbiyah dan ilmu keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tempat tanggal lahir : Jember, 30 Oktober 1998  
Alamat : Jl. KH Moch. Thohir Kec. Puger Kab. Jember  
Riwayat Pendidikan: 1. MI Hasanuddin Puger Wetan lulus tahun 2010  
2. MTS Raden Fattah Puger Jember lulus tahun 2013  
3. SMA Negeri 3 Jember lulus tahun 2016  
4. IAIN Jember lulus tahun 2020