OPTIMALISASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) "PAPAN EDUGAME INTERAKTIF" PADA KELOMPOK B DI RA ZAINUL HASAN SILO JEMBER

SKRIPSI

Oleh
Nur Ainiya
NIM: 222101050012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2026

OPTIMALISASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) "PAPAN EDUGAME INTERAKTIF" PADA KELOMPOK B DI RA ZAINUL HASAN SILO JEMBER

SKRIPSI

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

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

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

Oleh :
Nur Ainiya
NIM: 222101050012

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2026

OPTIMALISASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) "PAPAN EDUGAME INTERAKTIF" PADA KELOMPOK B DI RA ZAINUL HASAN SILO JEMBER

SKRIPSI

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

Oleh :
Nur Ainiya
NIM: 222101050012

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

Disetujui Pembimbing:

Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIP.198005072023211018

OPTIMALISASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) "PAPAN EDUGAME INTERAKTIF" PADA KELOMPOK B DI RA ZAINUL HASAN SILO JEMBER

SKRIPSI

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

Hari: Rabu

Tanggal: 24 Juni 2026

Tim penguji

Ketua Sidang	Sekretaris
Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.	**Farah Dianita Rahman, S.S.T., M. Kes**
NIP. 198612122019031010	**NIP. 19900792023212041**

Anggota

1. Dr. Khoirul Anwar, M. Pd.I ( )
2. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I.,M.Pd.I ( )

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si.
NIP. 197504242000031005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

MOTTO

وَٱللَّهُ أَخۡرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمۡ لَا تَعۡلَمُونَ شَيۡـٔٗا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمۡعَ وَٱلۡأَبۡصَٰرَ وَٱلۡأَفۡـِٔدَةَۙ لَعَلَّكُمۡ تَشۡكُرُونَ ٧٨

"Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur." (QS. An-Nahl [16]:78)*

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

* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), QS. An-Nahl [16]: 78, https://quran.kemenag.go.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, uswatun hasanah yang menjadi inspirasi dalam menuntut ilmu.

Skripsi yang berjudul "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif Pada Kelompok B Di RA Zainul Hasan Silo Jember" ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan program Sarjana (S1). Penulis menyadari bahwa setiap lembar dalam karya ini tercipta atas dukungan dan ketulusan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis ingin menghaturkan terima kasih kepada:

1. Alm. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dalam pembelajaran selama menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu‟is S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyetujui skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memudahkan terlaksananya program-program Fakultas sehingga kegiatan perkuliahan dapat berjalan dengan lancar.
4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, S.Pd.I.,M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan arahan sejak awal masa studi hingga tahap akhir ini.

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

5. Bapak Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta melancarkan persetujuan skripsi.
6. Bapak Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I.,M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing yang meluangkan waktunya dengan ikhlas dan sabar dalam memberikan bimbingan, arahan dan saran agar terselesaikannya skripsi ini.
7. Segenap dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
8. Kepada kepala sekolah dan guru kelompok B Ra Zainul Hasan, Ibu Kartini S.Pd.I dan Ibu Himmatul Aliya, S.Pd, yang telah memberikan izin kepada penulis guna mengadakan penelitian juga memberikan informasi yang diperlukan sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
9. Siswa-siswi kelompok B RA Zainul Hasan, yang dengan penuh antusiasme telah bekerja sama dan mengikuti setiap tahapan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam naskah skripsi ini masih terdapat ruang untuk perbaikan dan jauh dari kesempurnaa. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap segala bentuk saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna penyempurnaan karya-karya penulis di masa depan.

Jember, 02 Juni 2026

Penulis

Nur Ainiya
222101050012

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

ABSTRAK

Nur Ainiya, 2026*: Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif "Papan Edugame Interaktif" Pada Kelompok B Di RA Zainul Hasan Silo Jember*

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Alat Permainan Edukatif (APE), Papan Edugame Interaktif

Urgensi perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan aspek penting yang perlu distimulasi secara optimal sejak dini. Data observasi pada kelompook B di RA Zainul Hasan Silo Jember belum berkembang secara optimal, ditemukan beberapa anak yang belum mandiri dalam berhitung dan mengenal angka.

Fokus penelitian meliputi: 1.) Bagaimana proses optimalisasi alat permainan edukatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember? 2.) Bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun setelah penerapan alat permainan edukatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember?

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1.) Mendeskripsikan proses optimalisasi alat permainan edukatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember. 2) Mendeskripsikan perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun setelah penerapan alat permainan edukatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas B, dan anak usia 5–6 tahun kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menggunakan model Miles dan Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan proses optimalisasi APE papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara fleksibel dan berkesinambungan. Perkembangan kognitif anak setelah penerapan APE papan edugame interaktif, pada indikator memecahkan masalah Berkembang Sesuai Harapan (BSB) 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 4 anak, dan Mulai Berkembang (MB) 6 anak. Indikator Menyebutkan lambang bilangan 1-10 Berkembang Sangat Baik (BSB) 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 6 anak, dan Mulai Berkembang (MB) 1 anak. Indikator Menghitung Lambang Bilangan Berkembang Sangat Baik (BSB) 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 4 anak, dan Mulai Berkembang (MB) 3 anak.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **iii**

MOTTO iv

KATA PENGANTAR v

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

A. Konteks Penelitian 1

B. Fokus Penelitian 7

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Penelitian 8

E. Definisi Istilah 10

F. Sistematika Pembahasan 13

BAB II KAJIAN PUSTAKA 15

A. Penelitian Terdahulu 15

B. Kajian Teori 28

BAB III METODE PENELITIAN 48

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 48

B. Lokasi Penelitian 49

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

C. Subyek Penelitian 50
D. Teknik Pengumpulan Data 50
E. Analisis Data 57
F. Keabsahan Data 59
G. Tahap-tahap Penelitian 60
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS 63
A. Gambaran Obyek Penelitian 63
B. Penyajian Data Dan Analisis 69
C. Pembahasan Temuan 78
BAB V PENUTUP 84
A. Kesimpulan 84
B. Saran 85
DAFTAR PUSTAKA 87

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

DAFTAR TABEL

No **Uraian** **Hal**

Tabel 2.1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian 21
Tabel 2.2. Indikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini 28
Tabel 3.1. Tabel Observasi 52
Tabel 3.2. Tabel Wawancara.....54
Tabel 3.3. Tabel Dokumen 56
Tabel 4.1. Data Pengajar 66
Tabel 4.2. Data Siswa.....68

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

DAFTAR GAMBAR

No **Uraian** **Hal**

Gambar 4.1. Struktur Organisasi RA Zainul Hasan 67
Gambar 4.2. Kegiatan Senam.....70
Gambar 4.3. Kegiatan Sholat Dhuha.....63
Gambar 4.4. APE Papan Edugame Interaktif.....71
Gambar 4.5. Kegiatan APE Papan Edugame Interaktif 72
Gambar 4.6. Siswa Maju Satu Persatu Kedepan.....73

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pernyataan Keaslian Penulisan.....90
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....91
Lampiran 3. Matrik Penelitian.....92
Lampiran 4. Penilaian Perkembangan Kognitif.....94
Lampiran 5. Pedoman Penelitian.....96
Lampiran 6. Jurnal Kegiatan Penelitian.....98
Lampiran 7. Foto Lembaga RA Zainul Hasan Silo Jember.....100
Lampiran 8. Lokasi RA Zainul Hasan Silo Jember.....101
Lampiran 9. Foto Kegiatan Penelitian.....102
Lampiran 10. RPPM Kelompok B RA Zainul Hasan.....105
Lampiran 11. Surat Selesai Penelitian.....109
Lampiran 12. Surat Keterangan Turnitin.....110

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

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam membangun dasar kemampuan dan karakter anak, dengan tujuan untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak secara menyeluruh, seperti kognitif, fisik motorik, dan sosial emosional.[1] Masa usia dini adalah masa proses belajar anak dilakukan dan dilaksanakan dengan bermain. Proses belajar anak diterapkan dengan membuat anak nyaman, menggembirakan, menyenangkan. Pada hakikatnya dunia anak dunia yang ceria, hangat, dan gembira. Bermain anak dapat menggunakan sebuah alat yang dinamakan dengan alat permainan edukatif (APE). APE adalah alat yang dirancang untuk anak yang bertujuan menstimulasi aspek perkembangan anak dalam proses pembelajaran atau pendidikannya, baik yang dilaksanakan di rumah ataupun di sekolah.[2]

Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa ”Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak

[1] Umi Rohmah, ‘Perkembangan Dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no.1 (2025): 131. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918

[2] Indah Setianingrum dan Avita Febri Hidayana, “*Pemilihan Alat Permainan Edukatif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”,* Jurnal pengabdian masyarakat, 2, no. 02 (2025): 3.https://doi.org/10.53961/childom.v3i1.191

memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Sedangkan pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa "(1) Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidkan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidkan formal, non formal, dan/atau informal, (3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah"[3]

Pendidikan dalam Islam menempatkan pengembangan intelektual anak sebagai bagian dari menjaga fitrah dan tanggung jawab terhadap amanah yang diberikan oleh Allah SWT. Mengoptimalkan kemampuan berpikir atau kognitif merupakan perwujudan dari prinsip Hifdz al-'Aql (perlindungan akal), di mana setiap anak didorong untuk mengeksplorasi potensi pikirnya melalui stimulus yang tepat dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Surah An-Nisa ayat 9:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيد

"Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang

[3] Pendidikan Anak Usia Dini, "UU PAUD," WordPress, 4 Juni 2012, https://pendanakusiadini.wordpress.com/2012/06/04/uu-paud/, diakses 1 Maret 2026.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

> mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar." (QS. An-Nisa: 9).[4]

Ayat tersebut mengandung pesan mendalam bagi orang tua maupun pendidik untuk senantiasa memperhatikan kualitas generasi penerus, terutama pada anak usia dini yang berada pada fase krusial pembentukan karakter dan kemampuan dasar. Kekhawatiran terhadap lahirnya generasi yang lemah sebagaimana termaktub dalam ayat tersebut menjadi landasan bagi pentingnya upaya optimalisasi tumbuh kembang anak sejak dini, tidak terkecuali pada aspek perkembangan kognitif. Melalui stimulasi yang tepat dan terarah, anak diharapkan mampu tumbuh menjadi generasi yang cerdas, mandiri, serta memiliki akhlak yang baik. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan secara sistematis, salah satunya melalui implementasi alat permainan edukatif, dapat dipandang sebagai salah satu ikhtiar nyata dalam mempersiapkan generasi yang tangguh. Hal ini selaras dengan pesan yang terkandung dalam ayat tersebut, agar generasi mendatang tidak tumbuh dalam kondisi lemah, baik dari segi fisik, mental, maupun intelektual.

Pengertian kognitif menurut Piaget dalam Emsya Salsabila dan Lizza Suzanti, adalah kemampuan ketika anak mengingat atau pengalaman merasakan yang dapat membuat anak berimajinasi. Anak yang pada awalnya belum mengerti, karena diberikan stimulus pada kognitifnya, kemudian akan mulai berkembang dalam kemampuannya untuk berfikir. Otak anak berhubungan dengan kognitif. Perkembangan Kognitif pada anak juga akan selaras dengan

[4] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, QS. Al-Qur'an An-Nisa' [4]: 9, https://quran.kemenag.go.id/surah/4/9

perkembangan lainnya. Capaian perkembangan kognitif anak menurut permendikbud no. 137 tahun 2014 yaitu, ketika anak dapat mengidentifikasikan bentuk, dapat mengklasifikasikan warna, anak dapat menyusun benda sesuai warnanya, anak dapat menjelaskan bentuk geometri anak dapat menunjukkan warna, anak dapat merancang kegiatan bermain sampai selesai. Sehingga memberikan stimulus pada perkembangan kognitif anak, anak memerlukan kegiatan bermain.[5] Hal ini menunjukan bahwa pembelajaran berbasis bermain lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Menurut Tri Ayu Alat permainan edukatif (APE) adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru.[6] Dengan demikian APE memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan proses pembelajaran di Pendidikan anak usia dini.

Penelitian lain membuktikan bahwa permainan edukatif seperti puzzle, balok, dan media manipulatif lainnya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada anak usia dini.[7] Kegiatan bermain

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

[5] Emsya Salsabela dan Lizza Suzanti, "*Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Pom-Pom",* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 3, no. (Juni 2022): 65,https://doi.org/10.53515/CJI.2022.3.2.64-71

[6] Tri Ayu Lesatari Natsir, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini", (Kota Parepare:IAIN Parepare Nusantara Press 2022).27. https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/4789/2/Draft%20Buku%20Bu%20Tri.pdf

[7] Rina Windah Astuti, dkk. "*Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak* Usia Dini" Jurnal Mentari 42, (Desember 2024). https://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/article/view/2087

yang memungkinkan anak melakukan eksplorasi secara langsung memberikan pengalaman nyata yang mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak secara lebih efektif dan bermakna.

RA Zainul Hasan terletak di Jalan Banitan Nomor 04, Dusun Baban Barat, Desa Mulyorejo, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember, RA Zainul Hasan merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di kawasan pedesaan dengan lingkungan sosial yang cukup mendukung kegiatan belajar anak. Jumlah keseluruhan peserta didik di lembaga tersebut adalah 24 anak yang terbagi ke dalam kelas A dan kelas B. Kelas A terdiri atas 11 anak, sedangkan kelas B berjumlah 13 anak yang meliputi 8 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Kegiatan di setiap harinya yaitu senam pagi. Dan sholat dhuha yang diadakan setiap hari jum'at.[8]

Berdasarkan observasi awal pada bulan Januari 2026, kondisi nyata pembelajaran di RA Zainul Hasan kelompok B masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti papan tulis, buku tulis, dan lembar kerja Siswa (LKS), sehingga kegiatan pembelajaran terkesan kurang variatif dan belum sepenuhnya melibatkan anak secara aktif. Situasi tersebut berdampak pada keterlibatan peserta didik yang belum berkembang secara maksimal, khususnya dalam aspek kemampuan kognitif. Meskipun demikian, pihak sekolah memiliki keterbukaan yang besar terhadap inovasi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu guru kartini selaku kepala RA Zainul Hasan Silo Jember, diketahui bahwa:

[8] Wawancara dan Observasi Penelitian di RA Zainul Hasan, 23 April 2026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

> "Sekolah sangat mendukung kegiatan pembelajaran yang menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) karena dianggap efektif dalam membantu proses belajar anak**.** Alat permainan edukatif sesuai dengan tema juga sangat mempengaruhi perkembangan anak."[9]

Sebagai alternatif solusi pendidik mengembangkan media Alat Permainan Edukatif (APE) papan edugame interaktif yang dibuat menggunakan kardus bekas dengan ditempelkan kertas sukun kuning, sehingga tampak menarik dan mampu menstimulasi perhatian anak usia dini. Papan ini memiliki dua bagian utama, yaitu bagian pengenalan angka dan berhitung yang terletak di area atas, serta bagian penjumlahan dan pengurangan yang terletak di area bawah. Pada bagian atas papan, terdapat sepuluh gelas plastik yang ditempelkan pada papan yang masing-masing dilengkapi dengan lingkaran putih bertuliskan angka 1 hingga 10, di mana setiap kantong berisi sejumlah stik es krim yang sesuai dengan angka yang tertera, sehingga anak dapat menghitung secara konkret jumlah stik yang ada pada setiap kantong. Pada bagian bawah papan, terdapat dua zona khusus yaitu zona Pengurangan di sebelah kiri yang menggunakan simbol hati berwarna biru dengan tanda minus (−) dan tanda sama dengan (=), serta zona Penjumlahan di sebelah kanan yang menggunakan simbol hati berwarna merah dengan tanda plus (+) dan tanda sama dengan (=), sehingga anak dapat belajar operasi matematika dasar secara visual, konkret, dan menyenangkan melalui media yang sederhana namun sarat makna edukatif.

Adapun perencanaan penggunaan APE papan edugame interaktif serta pelaksanaan APE papan edugame interaktif pada kelompok B RA Zainul Hasan yaitu guru menyiapkan APE papan edugame interaktif terlebih dahulu sebagai

[9] Kartini, diwawancarai penulis pada tanggal 20 April 2026.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

bahan ajar, lalu untuk pelaksanna di kelas guru menjelaskan terlebih dahulu lalu menyuruh anak mempraktekan dengan memanggil anak satu persatu, anak mulai mempraktekan dengan semangat dan antusias, Selain itu APE papan edugam dibuat dengan warna yang mencolok serta terdapat gambar-gambar pada papan edugame interaktif yang mana membuat anak semakin semangat saat bermain. Pernyataan ini juga diperkuat dengan hasil wawancara kepada ibu guru Himmatul selaku guru kelas kelompok B RA Zainul Hasan Silo Jember bahwa:

> "Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan bahan ajar dan alat permainan edukatif (APE) yang akan digunakan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan terarah. Pada tahap pelaksanaan dikelas, saya menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaan APE papan edugame interaktif di kelas. Penjelasan dilakukan secara langsung agar seluruh siswa dapat memahami aturan dan cara bermain dengan baik lalu saya memanggil anak satu persatu atau secara bergantian, saya terlebih dahulu menyuruh anak mengambil stik sesuai dengan angka pada gelas plastik setelah itu saya menyuruh anak menghitung stik yang dipengang lalu menyuruh anak menaru pada kantong gelas plastik pada bagian penjumlahan lalu saya menyuruh anak menghitung stik yang sudah ada pada 2 kantong gelas plastik, anak mulai berhitung dan menemukan jawaban dari penjumlahan."[10]

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian dengan judul **"Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Dini Tahun Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif Pada Kelompok B Di RA Zainul Hasan Silo Jember".**

B. Fokus Penelitian

Batasan penelitian berfokus pada Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi memecahkan masalah sederhana, meyebutkan lambang bilangan

[10] Himmatul Aliya, diawawancarai penulis, Jember 23 April 2026.

1-10, menghitung lambang bilangan. Berdasarkan konteks penelitian yang telah peneliti paparkan diatas maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses optimalisasi alat permainan edukatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember?
2. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun setelah penerapan alat permainan edukatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dirumuskan serta permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan mendalam mengenai implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif dalam pembelajaran serta perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di Kelompok B RA Zainul Hasan Silo Jember. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut**:**

1. Mendeskripsikan proses optimalisasi alat permainan edukatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember
2. Mendeskripsikan perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun setelah penerapan alat permainan edukatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dalam ranah teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

1. Manfaat teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian keilmuan pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan alat permainan edukatif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Anak Didik

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian keilmuan pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media alat permainan edukatif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

   b. Bagi Guru

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan alternatif bagi guru dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

   c. Bagi Lembaga (RA Zainul Hasan)

      Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan APE yang lebih variatif dan interaktif guna mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal.

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

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, serta pemahaman peneliti mengenai proses implementasi APE dalam pembelajaran anak usia dini, sekaligus melatih kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian kualitatif secara sistematis dan mendalam.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis terkait implementasi APE dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah untuk menghindari perbedaan pengertian atau makna yang kurang jelas dan multi tafsir maka penulis perlu untuk menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini antara lain:

1. Optimalisasi Perkembangan kognitif

Optimalisasi merupakan definisi dari pencapain hasil yang diinginkan secara efektif dan efisiens sesuai dengan harapan. Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif guna memaksimalkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun pada Kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember

Perkembangan kognitif adalah proses pertumbuhan otak yang meliputi berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah dengan

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

menggunakan ingatan. Perkembangan otak pada usia dini dapat didukung oleh interaksi yang tepat dari komponen perkembangan kognitifnya yang mencakup perkembangan motorik, perkembangan intelektual, dan rangsangan sosial-emosional, serta perkembangan bahasa.

Pada rentang usia 5–6 tahun, kemampuan kognitif anak berkembang meliputi pengenalan simbol, klasifikasi objek, hubungan sebab-akibat, serta kemampuan berpikir logis sederhana. Dalam konteks penelitian ini, perkembangan kognitif merujuk pada peningkatan kemampuan berpikir dan pemahaman anak yang distimulasi melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif dalam pembelajaran.

2. Implementasi Papan edugame interaktif

Implementasi merupakan proses pelaksanaan atau penerapan suatu rencana, metode, maupun program ke dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah dirancang dapat tercapai secara efektif. Dalam konteks penelitian ini, implementasi diartikan sebagai penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif dalam proses pembelajaran di Kelompok B RA Zainul Hasan Silo Jember, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi penggunaannya untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.

Papan Edugame Interaktif adalah media pembelajaran berbentuk papan permainan yang dirancang khusus agar anak dapat belajar secara menyenangkan, menarik, dan partisipatif. Media ini menggabungkan elemen visual, simbol, dan aktivitas yang menstimulasi kemampuan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

berpikir anak, terutama dalam mengenal angka, mengelompokkan benda, memahami pola, serta memecahkan masalah sederhana. Papan ini digunakan secara terstruktur dalam proses pembelajaran anak usia 5–6 tahun agar mereka dapat terlibat aktif, memperoleh pengalaman belajar yang nyata, dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kreatif. Dalam penelitian ini, Papan Edugame Interaktif berperan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi secara interaktif, meningkatkan motivasi belajar, dan mendukung optimalisasi perkembangan kognitif anak melalui pendekatan bermain yang terarah dan sesuai dengan tahap perkembangan usia dini.

Dari definisi istilah yang telah dikemukakan, dapat dipahami bahwa judul "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5–6 Tahun Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) “Papan Edugame Interaktif” pada Kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember" memiliki makna sebagai penelitian yang mengarah pada penggambaran proses pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif di Kelompok B RA Zainul Hasan Silo Jember, beserta hasil perkembangan kognitif yang dicapai anak usia 5–6 tahun setelah media tersebut diterapkan dalam pembelajaran, mencakup kemampuan mengenal bilangan, berhitung, mengelompokkan, dan memecahkan masalah sederhana. Judul ini secara keseluruhan mencerminkan usaha untuk mengetahui sejauh mana penerapan media permainan edukatif interaktif berperan dalam

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

mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini pada lembaga tersebut.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menyajikan alur yang jelas dalam skripsi ini, mulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Dengan adanya sistematika ini, pembaca dapat dengan mudah memahami inti dari penelitian yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam uraian berikut:

BAB I Pendahuluan mencakup konteks penelitian yang meliputi landasan teori, landasan religius, landasan yuridis dan landasan empiris yang mendasari penelitian ini. Pada bagian ini, juga dijelaskan fokus penelitian. Selanjutnya, tujuan dan manfaat penelitian dipaparkan untuk menegaskan urgensi penelitian ini. Selain itu, terdapat juga definisi istilah yang bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai terminologi yang digunakan dalam judul penelitian, serta sistematika pembahasan yang menggambarkan alur pembahasan penelitian.

BAB II Kajian Pustaka menyajikan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dalam lima tahun terakhir, khususnya yang berhubungan dengan penelitian ini. Di dalamnya, terdapat kajian teori yang membahas teori-teori berkaitan dengan optimalisasi perkembangan kognitif anak usia ini 5-6 tahun melalui implementasi alat permainan edukatif (APE) papan edugame interaktif.

BAB III Metode Penelitian mencakup pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, serta cara mengevaluasi keabsahan data. Selain itu, bagian ini juga menjelaskan tahap-tahap penelitian yang diterapkan dalam penelitian

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

optimalisasi perkembangan kognitif anak usia ini 5-6 tahun melalui implementasi alat permainan edukatif (APE) papan edugame interaktif pada kelompok B di Ra Zainul Hasan Silo Jember.

BAB IV Penyajian Data dan Analisis menjelaskan mengenai gambaran objek penelitian di. Penyajian dan analisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dipaparkan untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang situasi yang ada di RA Zainul Hasan. Selain itu, pembahasan juga akan mengaitkan temuan-temuan ini dengan teori serta penelitian terdahulu yang relevan, demi memberikan landasan yang lebih kuat terhadap hasil yang didapat.

BAB V Penutup menyajikan kesimpulan yang merupakan ringkasan dari keseluruhan hasil penelitian. Selain itu, terdapat juga saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, sebagai masukan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan mengenai optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui implementasi papan edugame interaktif yaitu:

1. Jurnal Dunia Anak Usia Dini Volume 5 Nomor 2, Juli 2023 terdiri dari halaman 270-282 yang ditulis oleh komang sri anggreni putri dan l made gede anadhi dengan judul "Pengenalan Bangun Datar dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Melalui Permainan Papan Geometri Pintar (Papingeo) pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Pratama Widya Pasraman Gurukula", penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan penerapan alat pemainan edukatif papingeo, yang mana sebuah permainan berbasis papan geometri yang digunakan sebagai alat permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di TK Pratama Widya Pasraman Gurukula, di mana permainan Papingeo dimanfaatkan sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak.[11]
2. Jurnal Program Studi PGRA Volume 10 Nomor 2 Juli 2024, penulis khairunnisa, dkk. Dengan judul "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Papan Pintar Anak Usia 5-6 Tahun"

[11] Komang Sri Anggreni Putri dan I Made Gede Anadhi, *"Pengenalan Bangun Datar dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Melalui Permainan Papan Geometri Pintar (Papingeo) pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Pratama Widya Pasraman Gurukula"* Jurnal Dunia Anak Usia Dini 5, no. 2 (Juli 2023): 270. https://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC/article/view/2368.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun melalui aktivitas berhitung dengan menggunakan media papan pintar. Media ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep dasar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.[12]

3. Journal of Education and Pedagogy Volume 1 edisi 1, April 2024 terdiri dari halaman 13-18 yang ditulis oleh fatrikah, dkk dengan judul "Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" Penelitian ini memaparkan optimalisasi penggunaan media interaktif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran yang lebih atraktif, partisipatif dan imersif. Penelitian ini menggunakan kajian literatur yang bertujuan untuk menganalisis berbagai penelitian yang telah dilakukan terkait pengaruh media interaktif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.[13]
4. Jurnal Manajemen SDM Vol.1, No.02, Desember 2024 terdiri dari halaman 47-65 yang ditulis oleh aulia nur sya'bani dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif untuk Anak Usia Dini" penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[12] Khairunnisa, dkk, "*Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Papan Pintar Anak Usia 5-6 Tahun"* Jurnal Program Studi PGRA 10, no 2 (Juli 2024): 13. https://doi.org/10.29062/seling.v10i2.2449

[13] Fatrikah, dkk*, "Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"* Journal of Education and Pedagogy 1, no. 1 (April 2024): 13. https://www.researchgate.net/publication/388838393

menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Pengembangan media ini mengacu pada teori perkembangan kognitif *Jean Piaget*, khususnya tahap praoperasional yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4–6 tahun. Tema media adalah "anggota tubuh", dengan pendekatan *game-based learning* melalui mini game membaca yang interaktif dan menarik.[14]

5. Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Volume 1, 2024 terdiri dari halaman 818-828 yang ditulis oleh khusnul alfiana azizah dan lailatul iftitah dengan judul "Implementasi Permainan Edukatif Papan Perilaku Untuk Meningkatkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di TK Batik Setono Pekalongan" Penelitian ini membahas alat permainan edukatif papan perilaku untuk meningkatkan nilai agama dan moral anak usia dini. Masa anak usia dini merupakan periode emas dalam perkembangan manusia, termasuk perkembangan moral. Penanaman nilai-nilai agama dan moral sejak usia dini sangatlah penting untuk ditanamkan karena menjadi dasar bagi karakter dan perilaku di masa depan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif papan perilaku.[15]
6. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Volume 4, 2025 terdiri dari halaman 2303-2308 yang ditulis oleh Erda, Intan Lestari, & Yunita Dwi Febriyani (2025), dengan judul "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[14] Aulia nur sya'bani.*"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif untuk Anak Usia Dini"* Jurnal Manajemen SDM 1, no.2 (Desember 2024): 47.
[15] Khusnul alfiana azizah dan lailatul iftitah, *"Implementasi Permainan Edukatif Papan Perilaku Untuk Meningkatkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di TK Batik Setono Pekalongan"* Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Anak Uisa Dini 1, (2024): 818. https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/sinau/index

Dini Melalui Permainan *Coding* Dasar" Penelitian ini membahas tentang potensi permainan coding dasar sebagai salah satu strategi dalam menstimulasi kemampuan berpikir anak usia dini melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka, yaitu dengan menelusuri dan mengkaji berbagai referensi ilmiah yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, pembelajaran abad ke-21, dan permainan edukatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan coding dasar memiliki potensi besar dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis dan analitis serta keterampilan pemecahan masalah pada anak, sekaligus mampu mendorong berkembangnya kreativitas, imajinasi, dan ekspresi diri.[16]

7. Jurnal Sains dan Kesehatan, Dwi Anggun Lestari 2026, dengan judul "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pola Asuh Orang Tua: Tinjauan Naratif,", Volume. 10, terdiri dari halaman 262-275. Penelitian ini membahas tentang hubungan antara pola asuh orang tua dan perkembangan kognitif anak usia dini berdasarkan hasil penelitian sebelumnya. Dengan menggunakan metode narrative review dengan menganalisis 15 artikel ilmiah yang relevan pada periode 2020–2026. Hasil kajian menunjukkan bahwa pola asuh demokratis (authoritative parenting) merupakan bentuk pengasuhan yang paling konsisten memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak, ditandai dengan komunikasi efektif, dukungan emosional, pengawasan

[16] Erda, Intan Lestari, dan Yunita Dwi Febriyani, "*Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Coding Dasar,"* JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 4, no. 2 (2025): 2303-2308.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

yang seimbang, serta pemberian kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara mandiri.[17]

8. Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE), yang ditulis oleh Aliya Dwi Aprilianti & La Hewi (2025), dengan judul "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Pengenalan Bilangan dengan Media Kartu Angka Bergambar," Volume 5, terdiri dari halaman 98-112. Penelitian ini membahas tentang peningkatan kemampuan pengenalan simbol angka pada anak usia dini melalui penggunaan media kartu angka bergambar. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart dengan dua siklus yang dilaksanakan di TK Negeri Wekoila Kabupaten Konawe Selatan, melibatkan 10 anak Kelompok A usia 4–5 tahun. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari pra-tindakan (20% anak tuntas) ke Siklus I (40%) dan Siklus II (80%), sehingga melampaui target keberhasilan klasikal sebesar 75%.[18]
9. Indonesian Journal of Education and Community Services, oleh Dinda Riris Nurviana Putri, G. Gunawan, & Baik Nilawati Astini (2023), "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Bimbingan Penggunaan Game Edukasi Digital di TK Barunawati Ampenan," Volume 3, Nomor 1, terdiri dari halaman. 37-42. Penelitian ini membahas tentang

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

[17] Dwi Anggun Lestari, *"Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pola Asuh Orang Tua: Tinjauan Naratif,"* Jurnal Sains dan Kesehatan 10, no. 1 (Juni 2026): 262-275. https://ejournal.unimman.ac.id/index.php/jusika

[18] Aliya Dwi Aprilianti dan La Hewi, *"Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Pengenalan Bilangan dengan Media Kartu Angka Bergambar,"* Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE) 5, no. 2 (Desember 2025): 98-112. https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/IJECE

optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui bimbingan penggunaan game edukasi digital "Stickman Party" di TK Barunawati Ampenan. Penelitian ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang melibatkan guru-guru dan 12 anak Kelompok B. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa bimbingan terstruktur melalui tiga tahap (pengenalan, pendampingan aktif saat bermain, dan refleksi pasca-bermain) terbukti meningkatkan fokus, konsentrasi, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah anak, sekaligus meningkatkan kapasitas guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis media digital.[19]

10. Jurnal Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang ditulis oleh Faridah, Jauharuddin, & Taufiq (2025), dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Digital terhadap Perkembangan Kognitif (Kemampuan Berhitung) Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Bustaniyah," Volume 7, Nomor 2, terdiri dari halaman 367-377. Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan media interaktif digital terhadap perkembangan kognitif khususnya kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di RA Al-Bustaniyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen (Time Series Design Pretest-Posttest) tanpa kelompok kontrol, melibatkan 20 anak sebagai sampel. Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai signifikansi 0,01 (< 0,05), yang membuktikan adanya pengaruh signifikan media interaktif digital

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

[19] Dinda Riris Nurviana Putri, G. Gunawan, dan Baik Nilawati Astini, *"Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Bimbingan Penggunaan Game Edukasi Digital di TK Barunawati Ampenan,"* Indonesian Journal of Education and Community Services 3, no. 1 (2023): 37-42.

terhadap kemampuan berhitung anak, didukung oleh peningkatan nilai rata-rata dari 13 (pre-test) menjadi 27 (post-test).[20]

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Komang sri anggreni putri dan l made gede anadhi,(2023). "Pengenalan Bangun Datar dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Melalui Permainan Papan Geometri Pintar (Papingeo) pada Anak Usia Dini di Tk Pratama Widya Pasraman Gurukula"	Hasil penelitian menunjukan Pengenalan bangun datar melalui permainan Papingeo merupakan pendekatan yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak dapat mengenal berbagai bentuk geometris, memperkuat pemahaman mereka tentang ukuran dan bentuk, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pemikiran logis, dan kreativitas.	Sama-sama mengembangkan aspek perkembangan kognitif	Penelitian ini menggunakan APE mengenalkan bentuk geomentri pada anak usia dini
2.	Khairunnisa, dkk. (2025) "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui	Hasil penelitian menunjukan kegiatan papan pintar melalui berpikir dapat mengembangkan kecerdasan logika	Sama-sama menggunakan alat permainan edukatif berbentuk papan	Penelitian ini berfokus pada kecerdasan logika matematika nak

[20] Faridah, Jauharuddin, dan Taufiq, *"Pengaruh Media Interaktif Digital terhadap Perkembangan Kognitif (Kemampuan Berhitung) Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Bustaniyah,"* Jurnal Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini 7, no. 2 (September 2025): 367-377. https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/pelangi/article/view/3459

1	2	3	4	5
	Permainan Papan Pintar Anak Usia 5-6 Tahun"	matematika pada anak, dimana anak terlihat aktif dalam pembelajaran matematika tidak hanya dengan mentransfer pengetahuan oleh guru kepada anak tetapi lebih bersifat mengkontruksi pengetahuan melalui berbagai kegiatan seperti papan pintar. Pembelajaran kecerdasan logika matematika Pada anak usia 5-6 tahun berupa pengenalan angka, konsep perhitungan tambah dan kurang serta kemampuan mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan. Anak-anak harus diajarkan bagaimana cara menghitung angka dan menjumlahkan angka dengan cara guru mencontohkan nya terlebih dahulu.		
3.	Fatrikah, dkk. (2024) "Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"	Hasil penelitian menunjukan bahwa Penggunaan media interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan	Sama-sama meneliti tentang optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran interaktif	Penelitian ini menggunakan kajian literatur, penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan brbagai referensi pustaka

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

1	2	3	4	5
		memanfaatkan media interaktif yang berkualitas dan sesuai, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkaninteraktif, dan personal		
4.	aulia nur sya'bani, (2024) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif untuk Anak Usia Dini"	Hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran inetraktif dinilai efektif dan mampu menjadi media pembelajaran yang menstimulasi kemampuan kognitif anak dan digunakan oleh guru untuk mengenalkan huruf vocal dengan tema anggota tubuh pada anak usia 5 -6 tahun.	Sama-sama meneliti tentang aspek perkembangan kognitif anak usia dini khususnya pada usia 5-6 tahun	Penelitian ini menggunakan metode penelitian R & D *(Research and Development)*
5.	Khusnul Alfiana azizah dan Lailatul iftitah, (2024) "Implementasi Permainan Edukatif Papan Perilaku Untuk Meningkatkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di TK Batik Setono Pekalongan	Hasil penelitian menunjukan Penelitian di TK Batik Setono Kecamatan Pekalongan Timur Kota Pekalongan memberikan dampak positif pada perkembangan anak usia dini sebelum diberikan alat permainan edukatif papan perilaku. Didapatkan kriteria belum berkembang berdasarkan hasil observasi	Sama- sama menerapkan alat permainan edukatif berbentuk papan	Penelitian ini lebih berfokus kepada perkembangan agama dan moral

1	2	3	4	5
		Sesudah diberikanya alat permainan edukatif papan perilaku mengalami peningkatan perkembangan dari kriteria belum berkembang menjadi berkembang		
6.	Erda, Intan Lestari, & Yunita Dwi Febriyani, (2025) "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan *Coding* Dasar"	Kajian pustaka ini menyimpulkan bahwa permainan coding dasar berpotensi menstimulasi kemampuan berpikir logis dan analitis anak, karena anak diajak memahami pola, hubungan sebab-akibat, dan menyusun langkah pemecahan masalah secara bertahap. Selain aspek kognitif, aktivitas ini juga dinilai memberi dampak positif pada perkembangan sosial-emosional, antara lain melalui kerja sama, komunikasi, kesabaran menunggu giliran, dan rasa percaya diri saat anak berhasil menyelesaikan tantangan permainan	sama-sama mengangkat tema optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini sebagai fokus utama, dengan menempatkan permainan sebagai media stimulasi. Keduanya juga menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif	Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research) yang datanya bersumber dari buku, jurnal, dan artikel ilmiah tanpa terjun ke lapangan.

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

1	2	3	4	5
7.	Dwi Anggun Lestari (2026), "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pola Asuh Orang Tua: Tinjauan Naratif,"	Hasil sintesis terhadap 15 artikel terpilih menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dan perkembangan kognitif anak usia dini.	sama-sama mengusung tema optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini, dengan landasan teoritis yang serupa, yaitu konsep golden age dan teori perkembangan kognitif Piaget mengenai asimilasi-akomodasi melalui interaksi aktif anak dengan lingkungannya.	Dari segi jenis penelitian, Lestari menggunakan narrative review yang mensintesis 15 artikel hasil riset terdahulu (2020-2026) tanpa pengumpulan data primer di lapangan
8.	Aliya Dwi Aprilianti & La Hewi (2025), "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Pengenalan Bilangan dengan Media Kartu Angka Bergambar,"	Hasil penelitian menunjukkan Pada tahap pra-tindakan, hanya 20% anak yang mampu mengenali simbol angka, dengan mayoritas (60%) berada pada kategori Belum Muncul. Setelah Siklus I, tingkat keberhasilan meningkat menjadi 40%, namun belum mencapai target 75% sehingga dilanjutkan ke Siklus II. Pada Siklus II, kemampuan anak meningkat signifikan menjadi 80%, dengan rincian 30% anak mencapai kategori Mahir dan 50%	sama-sama mengusung tema optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media/alat permainan edukatif yang bersifat konkret dan visual, dengan landasan teori yang sejalan, yaitu tahap praoperasional Piaget.	Penelitian ini menggunakan, Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK/Classroom Action Research) model Kemmis & McTaggart dengan dua siklus (masing-masing tiga pertemuan) yang menuntut adanya intervensi

1	2	3	4	5
		kategori Cukup, sementara kategori Belum Muncul sudah tidak ada sama sekali. Aktivitas mengajar guru pada Siklus II juga mencapai 100% tercapai, dan aktivitas belajar anak mencapai 93%.		
9.	Dinda Riris Nurviana Putri, G. Gunawan, & Baik Nilawati Astini (2023), "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Bimbingan Penggunaan Game Edukasi Digital di TK Barunawati Ampenan,"	Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kapasitas guru dalam memfasilitasi pembelajaran digital, ditandai dengan meningkatnya kepercayaan diri guru dalam mempersiapkan media dan memberi instruksi yang jelas kepada anak.	sama-sama menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator/pendamping aktif dalam proses penggunaan media, bukan sekadar membiarkan anak menggunakan media secara manri, serta sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.	Penelitian ini menggunakan metode pengabdian kepada masyarakat (PkM/community service) yang berorientasi pada pelatihan dan pendampingan, dengan analisis data memakai model Miles & Huberman (reduksi, penyajian, penarikan kesimpulan).
10.	Faridah, Jauharuddin, & Taufiq (2025), "Pengaruh Media Interaktif Digital terhadap Perkembangan Kognitif (Kemampuan Berhitung) Anak Usia 5-6	Hasil uji ANOVA menunjukkan nilai signifikansi 0,01 (< 0,05), yang membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan media interaktif digital terhadap perkembangan	sama-sama mengkaji perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di lembaga RA (Raudhatul Athfal) dengan media/alat sebagai sarana stimulasi.	Penelitian ini menggunakan metode menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen (Time Series Design Pretest-Posttest, satu kelompok eksperimen tanpa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

1	2	3	4	5
	Tahun di RA Al-Bustaniyah,"	kognitif (kemampuan berhitung) anak usia 5-6 tahun di RA Al-Bustaniyah. Hal ini didukung oleh perbandingan nilai pre-test dan post-test, di mana nilai rata-rata meningkat dari 13 menjadi 27, dengan nilai tertinggi naik dari 14 menjadi 28. Uji reliabilitas instrumen menunjukkan Cronbach's Alpha sebesar 0,823 (kategori sangat tinggi), dan uji homogenitas menunjukkan data bersifat homogen (signifikansi 0,603 > 0,05).		kelompok kontrol) yang diuji secara statistik memakai SPSS (uji validitas, reliabilitas, homogenitas, ANOVA).

Berdasarkan uraian penelitian yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini telah dilakukan melalui berbagai media dan aktivitas, seperti latihan coding, pola asuh orang tua, kartu angka bergambar, permainan edukatif digital, dan media berbasis teknologi interaktif. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif sebagai media stimulasi kognitif untuk anak usia 5-6 tahun dalam konteks lembaga pendidikan Islam di Raudhatul Athfal (RA).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Hal inilah yang menjadi posisi dan kekhasan penelitian ini, yakni hadir untuk mengisi celah kajian yang belum pernah diteliti sebelumnya dengan menyajikan data empiris melalui pendekatan studi kasus di RA Zainul Hasan Silo Jember. Penelitian ini dinilai layak untuk dilaksanakan mengingat APE Papan Edugame Interaktif merupakan media pembelajaran yang bersifat fisik dan konkret, dapat dipegang serta dimanipulasi secara langsung oleh anak, dan sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional, sehingga berpotensi menjadi salah satu alternatif stimulasi kognitif yang efektif, inovatif, dan bermakna dalam pembelajaran anak usia dini.

B. Kajian Teori

1. Optimalisasi Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Optimalisasi

Optimalisasi perkembangan kognitif didefinisikan sebagai sebuah intervensi strategis dan berkelanjutan yang bertujuan untuk mengaktualisasikan seluruh potensi intelektual individu melalui stimulasi lingkungan yang terukur. Proses ini mencakup penguatan fungsi mental esensial seperti penalaran logis, retensi memori, dan pemecahan masalah guna memastikan pencapaian taraf kematangan berpikir yang paling efektif, yang selaras dengan kapasitas neurologis serta tahapan pertumbuhan biologis seseorang.

Optimalisasi perkembangan kognitif merupakan suatu intervensi strategis yang bertujuan untuk mendayagunakan seluruh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

potensi intelektual individu secara maksimal melalui stimulasi lingkungan yang terencana dan berkelanjutan. Proses ini mencakup penguatan fungsi-fungsi mental esensial seperti kemampuan menalar, daya ingat, atensi, serta kecakapan dalam memecahkan masalah, guna memastikan seseorang mencapai taraf kematangan berpikir yang paling efektif sesuai dengan tahapan biologis dan kapasitas neurologisnya.

b. Tujuan Optimalisasi

Tujuan dari optimalisasi perkembangan kognitif, khususnya bagi anak usia dini, bukan sekadar membuat mereka "pintar" secara akademis, melainkan membangun fondasi mental yang kokoh untuk masa depan. Implementasi strategi untuk mengasah potensi intelektual anak tidak hanya berfokus pada hasil belajar sesaat, namun memiliki orientasi jangka panjang yang sangat krusial. Secara lebih mendalam, maksud dan orientasi utama dari upaya optimalisasi ini dapat dijabarkan melalui beberapa poin tujuan strategis berikut ini:

1) Membangun Fondasi Mental (Kesiapan Belajar): Upaya ini bertujuan untuk memastikan kesiapan fungsi otak anak saat memasuki jenjang pendidikan dasar. Dengan stimulasi yang tepat, anak akan memiliki ketahanan mental dan konsentrasi yang stabil, sehingga mereka tidak mengalami hambatan saat harus fokus menyerap materi pelajaran atau mengikuti instruksi guru di sekolah.
2) Membentuk Kemandirian (Pemecahan Masalah): Maksud dari poin ini adalah untuk menumbuhkan kemampuan anak dalam mengatasi

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

tantangan sehari-hari secara mandiri. Melalui optimalisasi kognitif, anak dalam mengatasi tantangan sehari-hari secara mandiri. Melalui optimalisasi kognitif, anak dilatih untuk berpikir kreatif dan mencari solusi atas hambatan kecil yang mereka temui tanpa selalu bergantung pada bantuan orang dewasa.

3) Memaksimalkan Masa Keemasan (*Golden Age*): Mengingat usia 5-6 tahun merupakan fase krusial pertumbuhan sel otak, optimalisasi ini bermaksud untuk memperkuat koneksi sinapsis secara menyeluruh. Hal ini memastikan tidak ada potensi kecerdasan yang terbuang dan meminimalisir risiko keterlambatan perkembangan.

c. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Sugiono dalam Darsinah, mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak meliputi: (1) Faktor hereditas/keturunan, (2) Lingkungan, (3) Kematangan, (4) Pembentukan, (5) Minat dan bakat, (6) Kebebasan. Sedangkan menurut Kartini Kartono dalam Darsinah, Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh hereditas/keturunan, lingkungan, kematangan dan aktifitas.[21]

Menurut montessori dalam penelitian hilda fitriani masa kanak-kanak disebut sebagai masa sensitif, yaitu periode ketika anak memiliki kepekaan tinggi terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan. Setiap pengalaman yang diberikan pada tahap ini akan memberikan dampak jangka panjang terhadap perkembangan kepribadian dan kecerdasan

[21] Nur Imam Mahdi dan Fitri Ramadhini, 54.

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

anak. Oleh karena itu, lembaga PAUD perlu menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, penuh kasih sayang, dan kaya akan stimulasi, agar anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya.[22]

Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, adalah: [23]

1) Keterlibatan Orang Tua: Orang tua mengambil bagian besar dalam membina perkembangan kemampuan kognitif. Dengan menyediakan lingkungan yang merangsang, terlibat dalam percakapan yang bermanfaat, dan mendorong eksplorasi, dimungkinkan untuk mempengaruhi pertumbuhan kognitif anak secara signifikan.
2) Pendidikan Anak Usia Dini: Program pendidikan anak usia dini yang berkualitas tinggi membantu perkembangan kognitif anak dengan menawarkan pengalaman belajar yang terstruktur, kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain, dan akses ke materi dan sumber daya yang sesuai dengan usia.
3) Nutrisi dan Kesehatan: Makan makanan yang seimbang dan berolahraga secara teratur sangat penting untuk pertumbuhan otak yang optimal.
4) Interaksi Sosial: Keterampilan bahasa, pemahaman isyarat sosial, dan keterampilan sosial-emosional penting diajarkan kepada anak-anak

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

[22] Hilda fitriani,"*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini",* Jurnal Literasiologi, 3. https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4
[23] Adiani hulu, dkk. "*Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di Paud KB Ananda",*249-250.

saat mereka berpartisipasi dalam interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa. Keterampilan ini diperlukan untuk pembelajaran dan integrasi sosial.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang danberfungsi, sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.[24]

Menurut Jean Piaget, manusia mempunyai 4 fase perkembangan dalam kehidupanya. Yang pertama adalah tahap sensorimotor, usia anak pada tahap sensorimotor ini adalah 0-2 Tahun. Yang kedua adalah tahap pra-operasional, usia anak pada tahap pra-operasional ini adalah 2-7 Tahun. Yang ketiga adalah tahap operasional konkret, usia anak pada tahap operasional konkret ini adalah 7-11 Tahun. Dan yang tahapan terakhir menurut Jean Piaget adalah tahap operasional formal 11-15 Tahun.[25]

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

[24] Heleni Filtri dan Al Khudri Sembiring, *"Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai",* PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 1, no. 2 (April 2018): 171.

[25] Adiani Hulu, dkk. *"Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Beringin Permai",* Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora 4, no. 2 (April 2025): 3223. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Perkembangan kognitif anak-anak antara usia 5 dan 6 tahun sangat penting untuk pertumbuhan masa depan mereka. Anak-anak pada usia ini memasuki tahap praoperasional, yang ditunjukkan dengan kemampuan berpikir simbolis. Namun, mereka masih memiliki keterbatasan dalam berpikir logis dan abstrak. Anak-anak mulai menunjukkan pemahaman awal tentang konsep angka, waktu, dan ruang. Mereka juga mulai belajar memecahkan masalah sederhana melalui pengalaman sehari-hari dan eksplorasi. Faktor-faktor dari lingkungan luar, seperti pendidikan anak, interaksi sosial, dan peran keluarga, sangat memengaruhi perkembangan kognitif anak.[26] Pendidikan anak memegang peranan yang sangat signifikan dalam memberikan stimulasi yang selaras dengan tahapan perkembangan anak. Proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis, didukung oleh pemanfaatan media yang sesuai, serta adanya interaksi aktif antara guru dan peserta didik, akan mendorong perkembangan kemampuan kognitif anak secara maksimal.

Terdapat tiga tahap utama perkembangan kognitif disebutkan oleh Piaget:

1) Asimilasi adalah ketika anak-anak memasukkan informasi baru ke dalam skema (kerangka berpikir) yang sudah ada
2) Akomodasi adalah ketika anak-anak mengubah atau menyesuaikan skema mereka sesuai dengan apa yang mereka alami

[26] Adiani Hulu, 3225.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

3) Adaptasi dan akomodasi adalah proses penyesuaian yang melibatkan asimilasi dan akomodasi untuk memperoleh pemahaman baru.

Proses ini sangat penting untuk membantu anak-anak belajar berpikir kritis dan memecahkan masalah yang lebih kompleks.[27]

b. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Tahap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi beberapa tahap yaitu:

1) Tahap pra-operasional,

Dimana anak tidak dapat menggunakan logika atau memodifikasi, menggabungkan atu memisahkan ide atau pemikiran. Fase ini terjadi pada usia sekitar 2 hingga 7 tahun.[28]

2) Berpikir simbolik

Berpikir simbolik adalah kemampuan anak dalam merepresentasikan suatu benda atau kejadian melalui simbol, baik berupa kata, gambar, maupun benda pengganti. Kemampuan ini biasanya tampak dalam kegiatan bermain peran dan menggambar.

3) Mulai memahami sebab akibat sederhana

Misalnya jika tidak belajar maka tidak bisa menjawab pertanyaan guru.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

---

[27] Adiani Hulu, dkk. "*Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Batak Kids",* Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora 4, no. 1 (Januari 2025): 2236. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

[28] Komang dan l made, "*Pengenalan Bangun Datar dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Melalui Permainan Papan Geometri Pintar (Papingeo) pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Pratama Widya Pasraman Gurukula*", 275.

4) Perkembangan bahasa semakin baik

Anak mampu bercerita apa yang dialami, bertanya dan mengungkapkan pendapat.

5) Berpikir masih berdasarkan apa yang terlihat belum mampu memahami konsep yang abstrak.

6) Mulai mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran, meskipun masih terbatas.

c. Indikator Perkembangan Kognitif (STTPA)

Bickerson, Perkins dan Smith dalam Darsinah mengidentifikasikan kemampuan kognitif manusia sebagai berikut: (1) Kemampuan mengklasifikasikan pola-pola objek, (2) Kemampuan menalar secara deduktif (3) Kemampuan menalar secara induktif (4) Kemampuan mengembangkan dan menggunakan konsep, dan (5) Kemampuan memahami.[29]

Kelima kemampuan kognitif tersebut merupakan satu rangkaian proses berpikir yang saling berkesinambungan dalam perkembangan anak usia dini. Anak yang mampu mengklasifikasikan objek dengan baik cenderung lebih mudah mengembangkan kemampuan menalar, baik secara deduktif maupun induktif. Kemampuan menalar tersebut kemudian berkembang menjadi kemampuan menyusun dan menerapkan konsep, hingga bermuara pada kemampuan memahami secara menyeluruh.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[29] Nur Imam Mahdi dan Fitri Ramadhini, *"Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (STPPA Tidak Tercapai) di TK Aisyiah Bustanul Athfal 2 Padangsidimpuan",* Jurnal Darul 'Ilmi 8, no. 1 (Juni 2020): 54.

Adapun indikator tingkat pencapain perkembangan kognitif pendidikan anak usia dini sebagai berikut:[30]

Tabel 2.2
Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup Perkembangan	Usia 5-6 Tahun
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi Ketika aiar ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengn cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam koteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
B. Berpikir Logis	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter" 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "ayo kita bermin pura-pura seperti burung") 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkunganya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengkalsifiksikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompoknyang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD-ABCD
	8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

[30] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Lampirab 1, "Standar Isi Tentanf Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak", 24-26.

Lingkup Perkembangan	Usia 5-6 Tahun
C. Berfikir Simbolik	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang dii24kuti tulisan dan gambar pensil)

3. Implementasi Pembelajaran

a. Pengertian Implementasi

Implementasi merupakan muara dari sebuah perencanaan pendidikan. Secara konseptual, implementasi pembelajaran adalah proses penerapan ide, inovasi, atau kurikulum ke dalam tindakan praktis di kelas guna mencapai perubahan perilaku dan kemampuan pada peserta didik. Dalam penelitian ini, implementasi bermakna sebagai langkah nyata peneliti dan guru di RA Zainul Hasan dalam mengoperasikan "Papan Edugame Interaktif" sebagai media utama untuk menstimulasi kognitif anak usia 5-6 tahun. Keberhasilan implementasi ini tidak hanya diukur dari tersedianya alat, tetapi dari sejauh mana terjadi interaksi yang bermakna antara anak, guru, dan media tersebut.

b. Tahapan Implementasi

Agar optimalisasi perkembangan kognitif dapat tercapai, proses implementasi di Kelompok B dilakukan melalui tahapan prosedural sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

1) Tahap Perencanaan **(***Planning*): Guru menyusun skenario pembelajaran yang tertuang dalam RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan). Pada tahap ini, guru memastikan Papan Edugame dari kardus dalam kondisi siap pakai, serta menyiapkan komponen manipulatif berupa stik angka dan gelas bekas yang telah diberi label atau warna sesuai indikator capaian.
2) Tahap Pelaksanaan (*Action*): Proses ini mengedepankan metode bermain sambil belajar. Guru memulai dengan memberikan demonstrasi (contoh) cara memasukkan stik ke dalam gelas sesuai lambang bilangan. Selanjutnya, anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi media tersebut secara mandiri, melakukan klasifikasi warna, dan praktik membilang (numerasi) secara konkret.
3) Tahap Evaluasi (*Assesment*): Guru melakukan observasi langsung terhadap aktivitas anak. Evaluasi difokuskan pada ketepatan anak dalam memecahkan tantangan di papan edugame, serta sejauh mana minat dan semangat belajar anak meningkat selama proses simulasi berlangsung.

c. Peran Guru dalam implementasi papan edugame interaktif

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti memposisikan diri sebagai pengamat objektif mendokumentasikan pengembangan media, sedangkan guru di RA Zainul Hasan berperan sebagai pelaksana utama (implementator) di lapangan. Mengingat media "Papan Edugame Interaktif" dirancang dan dibuat langsung oleh guru dari bahan kardus,

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

gelas bekas, dan stik angka, maka peran guru dalam tahap implementasi adalah sebagai berikut:

1) Sebagai Pelaksana Teknis (*Implementator*)

Guru bertugas mengintegrasikan media buatan guru ke dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Guru yang memegang kendali di kelas untuk memastikan bahwa stik angka dan gelas bekas tersebut digunakan sesuai dengan tema pembelajaran hari itu. Guru menjadi sosok yang menghidupkan fungsi alat peraga yang telah disiapkan oleh guru sendiri.

2) Sebagai Demonstrator Konkret

Guru berperan memberikan contoh nyata kepada anak mengenai cara memanipulasi media tersebut. Karena ini adalah media baru yang dibuat oleh guru, guru bertugas mendemonstrasikan bagaimana memasukkan jumlah stik yang tepat ke dalam gelas bekas sesuai lambang bilangan yang tertera, sehingga konsep kognitif yang abstrak menjadi konkret bagi anak.

3) Sebagai Fasilitator dan Motivator

Guru memfasilitasi setiap anak agar mendapatkan kesempatan menyentuh dan memainkan papan edugame. Guru juga memberikan motivasi dan scaffolding (bantuan bertahap) kepada anak yang memiliki ritme belajar lebih lambat, sehingga setiap anak tetap merasa percaya diri saat bereksperimen dengan angka.

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

4) Sebagai Informan Kunci (*Key Informant*)

Dalam penelitian kualitatif, guru adalah mitra peneliti yang memberikan data mendalam. Guru memberikan umpan balik kepada peneliti mengenai bagaimana respon anak, kesulitan apa yang muncul, dan perubahan kognitif apa yang terlihat selama penggunaan papan edugame tersebut.

4. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif (APE) terdiri dari tiga kata, yaitu alat, permainan, dan edukatif. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, alat diartikan sebagai benda yang digunakan untuk mengerjakan atau mencapai suatu tujuan; permainan berasal dari kata "main" yang artinya melakukan aktivitas yang menyenangkan hati; sedangkan edukatif adalah berkenaan dengan pendidikan atau bersifat mendidik. Secara terminologi terdapat beberapa pengertian alat permainan edukatif seperti yang dikemukakan oleh Riany bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu, baik yang berasal dari alam maupun yang dibuat oleh manusia, yang dapat digunakan sebagai sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.[31]

Menurut Rakhmawati Alat Permainan Edukatif (APE) juga merupakan segala bentuk permainan yang bisa menjadikan media

[31] Muammar Qadafi, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini,*(Mataram: Penerbit Sanabil, 2021), 54.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

pengetahuan dan mengolah kemampuan pada anak. Indikator alat permainan disebut edukatif, jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak. Kemudian bermain adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh seorang anak untuk membuat perasaannya senang dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak. Dalam pola belajar, sambil bermain tentu anak akan merasa nyaman dalam belajar tanpa ada ketegangan. Alasannya tanpa sengaja, anak bermain sambil belajar dengan menggunakan permainan dan bermain dalam belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan menjadi poin utamanya.[32]

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif bukan sekadar sarana hiburan, melainkan instrumen krusial yang mampu menstimulasi semangat belajar anak secara signifikan. Dengan mengintegrasikan konsep bermain ke dalam materi pembelajaran, alat ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga anak menjadi lebih termotivasi, aktif, dan lebih mudah menyerap informasi tanpa merasa terbebani.

b. Tujuan Dan Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permain edukatif adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Penggunaan alat dalam kegiatan belajar dan bermain anak dapat memberi

[32] Rakhmawati, *"Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosia Emosional Anak Usia Dini",* Jurnal Bulletin of Counseling and Psychotherapy 4, no. 2 (2022): 382. https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

variasi yang mampu menarik perhatian dan menghilangkan kebosanan. Disamping itu alat permainan edukatif juga memungkinkan anak untuk selalu bergerak atau berpindah-pindah, tidak berdiam diri dan monoton dengan satu aktivitas saja.[33]

Alat permainan edukatif berfungsi sebagai jembatan komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik. Dengan bantuan alat tersebut, guru tidak lagi mendominasi proses instruksional, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana kelas yang dinamis. Dampaknya, materi yang awalnya kompleks menjadi lebih mudah diinternalisasi oleh anak melalui pengalaman bermain yang konkret.

c. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Alat permainan memiliki banyak ragam dan jenis, namun tidak semua memiliki unsur edukatif. Bahkan tidak sedikit alat permainan yang justru berbahaya dan dapat menjerumuskan anak ke dalam hal-hal yang negatif. Alat permainan dapat dikatakan edukatif apabila memiliki karakteristik edukatif seperti menurut Fadlillah sebagaiberikut ini:[34]

1. Sesuai dengan usia anak

   Alat permainan edukatif harus dirancang dan diberikan kepada anak sesuai dengan usia dan perkembangannya. Hal ini peru diperhatikan karena aat permainan edukatif yang diberikan tanpa memperhatikan usia dan perkembangan anak akan membahayakan bagi anak atau

[33] Muammar Qadafi*, Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini,*56.
[34] Muammar Qadafi,63-65.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

tidak dapat digunakan secara maksimal. Misalnya, anak usia 0-2 tahun sebaiknya tidak diberikan alat permainan edukatif dengan ukuran kecil dan mudah ditelan seperti kelereng atau koin karena pada usia tersebut anak sedang dalam tahap penasaran dan senang memasukkan benda ke dalam mulut dan berbahaya bagi keselamatan anak.

2. Membantu merangsang tumbuh kembang anak

   Ciri utama sebuah alat permainan dikatakan edukatif yaitu apabila dapat membantu merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal karena tujuan utama dibuatnya alat permainan edukatif adalah untuk memudahkan guru atau orang tua dan orang-orang dewasa lainnya dalam menstimulasi perkembangan anak serta dijadikan sarana untuk bermain sambil belajar.

3. Menarik dan bervariasi

4. Anak usia dini sangat menyukai benda-benda yang menarik dan beragam bentuk maupun warnanya. Apabila alat permainan edukatif dibuat dengan bentuk dan warna yang menarik serta bervariasi, tentu saja anak akan merasa bersemangat dan tertarik untuk terus memainkannya.

5. Memiliki banyak kegunaan

   Alat permainan edukatif harus memiliki banyak kegunaan, seperti dapat dimainkan dengan berbagai cara atau model dan berguna

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

untuk mengembangkan banyak aspek perkembangan. Prinsip multiguna ini dapat mengurangi kebosanan anak saat bermain dan tentu saja dapat menghemat pembiayaan karena satu alat permainan edukatif dapat mengembangkan banyak aspek.

6. Aman Digunakan

   Ciri edukatif juga dapat dilihat dari faktor keamanan sebuah alat permainan, apalagi anak usia dini merupakan kelompok yang sangat rentan dan masih membutuhkan bantuan, pengawasan, dan bimbingan orang dewasa. Pada kelompok usia tertentu, anak belum mampu mebendakan alat permainan yang aman digunakan. Oleh sebab itu, alat permainan edukatif harus memenuhi unsur keamanan saat digunakan untuk bermain.

7. Bentuk sederhana

   Alat permainan edukatif hendaknya sederhana dari sisi bentuk dan cara memainkannya, tidak rumit saat dibuat dan membimbungkan saat dimaikan. Hal ini dikarenakan cara berpikir anak yang masih sangat sederhana. Apabila alat permainan dibuat dengan bentuk yang rumit, anak akan mudah menyerah dan putus asa, sehingga tujuan anda untuk mengembangkan aspek perkembangan dengan media alat permainan edukatif tidak akan tercapai.

8. Melibatkan aktivitas anak

   Alat permainan edukatif harus mampu membuat anak terlibat secara aktif, baik pada saat pembuatan maupun dimainkan. Artinya, alat

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

permainan edukatif menekankan pada permainan aktif, bukan pasif di mana anak dapat terlibat secara langsung dalam permainan, baik secara fisik maupun psikis.

d. Manfaat APE terhadap Perkembangan Kognitif

Alat permainan edukatif memiliki banyak manfaat terhadap tumbuh kembang anak, baik dari segi fisik motorik, moral agama sosial emosional, kognitif, seni, maupun bahasa. Tidak ada satupun aspek perkembangan anak yang tidak dapat dikembangkan melalui alat permainan edukatif karena alat permainan edukatif dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.[35]

Manfaat APE terhadap perkembangan kognitif tidak terbatas pada identifikasi warna dan aktivitas menghitung saja, tetapi juga melatih kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*). Saat anak mencocokkan warna atau menjumlahkan objek dalam permainan, mereka secara tidak langsung sedang mengasah koordinasi berpikir dan logika dasar yang menjadi fondasi penting bagi kesiapan akademik mereka di masa depan.

5. Papan Edugame Interaktif

a. Pengertian Papan Edugame Interaktif

Papan Edugame Interaktif merupakan media pembelajaran berbasis visual dan manipulatif yang dirancang untuk menstimulasi respons aktif anak melalui fitur permainan di atas papan. Media ini mengintegrasikan

[35] Muammar Qadafi, 59-60

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

unsur *edutainment* (*education & entertainment*), di mana anak tidak hanya melihat, tetapi juga menyentuh, menggeser, atau memasangkan komponen permainan secara dua arah (interaktif). Alat permainan edukatif papan edugame merupakan alat untuk mengenalkan jumlah angka serta menghitung, alat permainan juga terdapat warna-warni yang mana agar anak semangat aktif dalam pembelajaran.

b. Komponen Papan Edugame Interaktif

Komponen dalam media ini terdiri dari perpaduan elemen visual dan manipulatif yang akan memanfaatkan bahan daur ulang. Bagian utama akan menggunakan kardus sebagai alas papan, sedangkan fitur interaktifnya menggunakan gelas air mineral bekas yang berfungsi sebagai wadah penampung dan stik angka sebagai alat input manual. Penggunaan material ini bertujuan agar anak dapat melakukan aktivitas memasangkan, menghitung, dan mengelompokkan secara konkret (nyata) melalui gerakan tangan yang aktif.

c. Keunggulan APE Papan Edugame Interaktif

Keunggulan Papan Edugame Interaktif ini terletak pada sifatnya yang konkret, di mana material kardus, gelas bekas, dan stik angka mampu memvisualisasikan konsep matematis yang abstrak menjadi objek nyata yang dapat dimanipulasi oleh tangan anak. Selain itu, media ini bersifat adaptif, sehingga guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan permainan mulai dari pengenalan warna hingga operasi hitung sederhana

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

sesuai dengan ritme perkembangan kognitif anak di Kelompok B RA Zainul Hasan.

d. Relevansi dengan Perkembangan Kognitif

Sesuai dengan tahap perkembangan kognitif Pra-operasional (Jean Piaget), anak usia 5-6 tahun membutuhkan benda nyata untuk berpikir. Relevansi Papan Edugame ini terletak pada kemampuannya mengasah logika matematika, pengenalan simbol, dan kemampuan klasifikasi. Melalui media ini, proses *scaffolding* terjadi saat anak mencoba memahami pola dan memecahkan masalah sederhana secara mandiri.

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah.[36]

Menurut Chairi Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan *setting* tertentu yang ada di dalam kehidupan riil (alamiah) dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena: apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya? Artinya riset kualitatif berbasis pada konsep *going exploring* yang melibatkan *in-depth and case-oriented study* atau sejumlah kasus atau kasus tunggal. Sejalan dengan Denzin & Lincoln penelitian kualitatif merupakan penelitian menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif berusha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka.[37]

Jenis penelitian Studi kasus (*case study*) Menurut Baxter dan Jack adalah pendekatan yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam mengenai

[36] Muhammad Rijal Fadli, *"Memahami desain metode penelitian kualitatif",*Jurnal Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum 2, no. 1 (2021): 35.
[37] Muhammad Rijal Fadli, 35-36.

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

suatu hal yang diteliti baik berupa program, peristiwa, aktivitas dan lainnya untuk memperoleh pengetahuan/informasi secara mendalam tentang hal tersebut. Fenomena yang dipilih biasanya disebut dengan kasus, artinya hal yang actual (*real-life events*), sedang berlangsung bukan sesuatu yang sudah lewat.[38]

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif studi kasus adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif "Papan Edugame Interaktif" Pada Kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember. Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang berlangsung serta melihat bagaimana penggunaan media tersebut dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. Dengan demikian, peneleitian studi kasus memungkinkan peneliti menggambarkan fenomena yang terjadi dilapangan secara rinci sesuai dengan kondisi sebenarnya.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan di mana penelitian dilakukan. Wilayah penelitian biasanya berisi tentang lokasi (desa, organisasi, peristiwa, teks, dan sebagainya) dan unit analisis.[39]

Lokasi penelitian ini dilakukan di Ra Zainul Hasan Jl Banitan No 04 Dusun Baban Barat Kecamatan Silo Kabupaten Jember. Penentuan lokasi penelitian ini karena lembaga Ra Zainul Hasan letaknya begitu strategis sehingga

[38] Muhammad Rijal Fadli, 39.
[39] UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah,* (Jember: UIN KHAS Jember, 2025): 86.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

memudahkan dalam melakukan penelitian, selain itu semua guru yang ada di lembaga Ra Zainul Hasan tersebut sangat ramah sehingga peneliti berinisiatif akan melaksanakan penelitian.

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini akan ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan subjek penelitian yang dipilih secara sengaja oleh peneliti berdasarkan pertimbangan tertentu sehingga dapat memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini meliputi:

1. Ibu guru Kartini, selaku kepala sekolah RA Zainul Hasan sebagai pihak yang memberikan informasi mengenai kebijakan sekolah serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran di lembaga tersebut.
2. Ibu guru Himmatul Aliya selaku guru kelas B RA Zainul Hasan, sebagai pihak yang secara langsung melaksanakan proses pembelajaran dan menggunakan media Alat Permainan Edukatif (APE) papan edugame interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Anak usia 5–6 tahun (kelompok B) RA Zainul Hasan, sebagai subjek utama yang diamati dalam proses optimalisasi perkembangan kognitif melalui penggunaan media APE papan edugame interaktif.

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

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

data memenuhi standar data yang ditetapkan, Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi.[40]

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

   Observasi menjadi salah satu teknik pengumpulan data apabila: (1) sesuai dengan tujuan penelitian (2) direncanakan dan dicatat secara sistematis, dan (3) dapat dikontrol keadaannya (reliabilitasnya) dan kesahihannya (validitasnya). Observasi merupakan proses yang kompleks, yang tersusun dari proses biologis dan psikologis. Dalam menggunakan teknik observasi yang terpenting ialah mengandalkan pengamatan dan ingatan si peneliti.[41]

   Menurut hardani dkk, Dalam observasi diperlukan ingatan terhadap observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Namun manusia mempunyai sifat pelupa. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan: (1) catatan-catatan (*check-list*); (2) alat-alat elektronik seperti tustel, video, tape recorder, dan sebagaianya; (3) lebih banyak melibatkan pengamat; (4) memusatkan perhatian pada data-data yang relevan; (5) mengklasifikasikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[40] Hardani dkk, *"Metode Penelitian Kuliatatif & Kuantitatif,* (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020), 120.
[41] Hardani dkk, 123.

gejala dalam kelompok yang tepat dan (6) menambah bahan persepsi tentang objek yang diamati.[42]

Adapun data yang diperoleh melalui teknik observasi dalam penelitian ini berkaitan dengan proses kegiatan pembelajaran anak usia 5–6 tahun di kelas. Peneliti akan mengamati bagaimana penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) papan edugame interaktif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk melihat perkembangan kemampuan kognitif anak selama kegiatan bermain dan belajar berlangsung. Melalui pengamatan tersebut, peneliti mengetahui respons, keaktifan, serta kemampuan anak dalam memahami materi yang diberikan melalui penggunaan media pembelajaran tersebut.

Tabel 3.1 Observasi

NO	Hari/ tanggal	Lokasi	Objek/ Observasi	Subjek Observasi	Volume	Keterangan
1.	Senin, 20 April 2026	Sekitar RA Zainul Hasan	Lingkungan RA Zainul Hasan	Kepala sekolah RA Zainul Hasan dan Guru Kelompok B	1 Kali	Sekolah Ra Zainul Hasan dan Kelas B
2.	Selasa, 21 April 2026	RA Zainul Hasan	Letak RA Zainul Hasan	Guru Kelompok B RA Zainul Hasan	1 Kali	Ibu guru Him
3.	Rabu 22 April 2026	RA Zainul Hasan	Kondisi dan fasilitas RA Zainul Hasan	Kepala sekolah RA Zainul Hasan	1 Kali	Ibu guru kartini

[42] Hardani dkk, 124.

4.	Kamis 23 April 2026	RA Zainul Hasan Kelas B	Tempat pelaksanaan APE	Guru kelompok B RA Zainul Hasan	1 Kali	Ibu guru him
5.	Jum'at 24 April 2026	Masjid	Kegiatan rutin hari jum'at	Siswa-siswi RA Zanul Hasan	1 Kali	Kelompok B RA Zainul Hasan
6.	Sabtu, 25 April 2026	RA Zainul Hasan Kelas B	Tempat Pelaksanaan Ape	Guru Kelompok B RA Zainul Hasan	1 Kali	Ibu guru him
7.	Senin, 27 April 2026	RA Zainul Hasan Kelas B	Tempat Pelaksanaan Ape	Siswa-siswi RA Zainul Hasan	1 Kali	Kelompok B RA Zainul Hasan
8.	Selasa, 28 April 2026	RA Zainul Hasan	Kantor RA Zainul Hasan	Kepala Sekolah RA Zainul Hasan	1 Kali	Ibu guru Kartini
9.	Kamis, 30 April 2026	RA Zainul Hasan Kelas B	Tempat Pelaksanaan Ape	Siswa-siswi RA Zainul Hasan	1 Kali	Kelompok B RA Zainul Hasan

2. Wawancara

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.[43]

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur. Teknik ini dilakukan dengan menyiapkan beberapa pertanyaan pokok sebagai pedoman wawancara, namun pelaksanaannya tetap bersifat fleksibel. Peneliti dapat mengembangkan pertanyaan sesuai dengan jawaban

[43] Hardani dkk, 137-138.

dan kondisi saat wawancara berlangsung agar informasi yang diperoleh lebih lengkap, mendalam, dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun informan yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah:

a. Guru Kelas B, untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta penerapan media APE papan edugame interaktif dalam kegiatan belajar anak.
b. Kepala sekolah, untuk memperoleh informasi mengenai kebijakan serta dukungan lembaga terhadap penggunaan media pembelajaran di RA Zainul Hasan.

Tabel 3.2 Wawancara

NO	Hari/ tanggal	Lokasi	Objek/ Wawancara	Subjek Wawancara	Volume	Keterangan
1.	Senin, 20 April 2026	Kantor RA Zainul Hasan	Latar belakang RA Zainulh	Kepala sekolah RA Zainul Hasan dan Guru Kelompok B	1 Kali	Sekolah RA Zainul Hasan dan Kelas B
2.	Selasa, 21 April 2026	Kantor RA Zainul Hasan	Proses Pelaksanaan APE papan edugame interaktif	Guru Kelompok B	1 Kali	Ibu guru Him
3.	Rabu 22 April 2026	Kantor RA Zainul Hasan	Profil Lembaga	Kepala Sekolah	1 Kali	Ibu guru kartini
4.	Sabtu, 25 April 2026	Kelas B RA Zainul Hasan	Pelaksanaan kegiatan APE Papan Edugame interaktif	Guru Kelompok B	1 Kali	Ibu guru him
5.	Senin, 27	Kelas B RA	Pelaksanaan kegiatan	Guru Kelompok	1 Kali	Ibu guru him

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

	April 2026	Zainul Hasan	APE Papan Edugame interaktif	B		
6.	Selasa 28 April 2026	Rumah Guru	Pelaksanaan Kegiatan Ape Papan Edugame interaktif	Kepala Sekolah	1 Kali	Ibu guru kartini
7.	Sabtu 2 Mei 2026	Rumah Guru	Pelaksanaan Kegiatan Ape Papan Edugame interaktif	Guru Kelompok B	1 Kali	Ibu guru sri

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode ini lebih mudah dibandingkan dengan metode pengumpulan data yang lain. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.[44]

Namun dalam menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi terdapat keuntungan dan kelemahanya. Keuntungan menggunakan dokumentasi ialah biayanya relative murah, waktu dan tenaga lebih efisien. Sedangkan kelemahannya ialah data yang diambil dari dokumen cenderung sudah lama, dan kalau ada yang salah cetak maka peneliti ikut salah pula mengambil datanya.[45]

[44] Hardani dkk,149.
[45] Hardani dkk,149-150.

Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data, yang berkaitan dengan optimalisasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui implementasi alat permainan edukatif papan edugame interaktif, dalam penelitian ini dokumentasi didapatkan melalui data berikut:

Tabel 3.3 Dokumen

No.	Tanggal	Dokumen
1.	21 April 2026	Dokumen Sejarah RA Zainul Hasan
		Dokumen Profil RA Zainul Hasan
		Dokumen Visi Misi RA Zainul Hasan
		Dokumen Formulir atau Brosur Penerimaan Peserta Didik Baru
		Dokumen Foto Lembaga RA Zainul Hasan
2.	22 April 2026	Dokumen Kegiatan Senam Pagi RA Zainul Hasan
		Dokumen Kelompok B RA Zainul Hasan
		Dokumen RPPM RA Zainul Hasan
		Dokumen Alat Permainan Eduktif Papan Edugame Interaktif
		Dokumen Penilaian Kelompok B RA Zainul Hasan
3.	23 April 2026	Dokumen Kegiatan Pelaksanaan APE Papan Edugame Interaktif di Kelas B
4.	24 April 2026	Dokumen Kegiatan Praktek Sholat Dhuha di Masjid
5.	30 Kamis 2026	Dokumen Absensi Anak Kelompok B RA Zainul Hasan
6.	2 Mei 2026	Dokumen Absensi Pengajar RA Zainul Hasan
		Dokumen Rapot Penilaian Kelompok B RA Zainul Hasan

\

E. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah dipahamioleh diri sendiri maupun orang lain.

Menurut Hardani dkk, Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan berdasarkan data tersebut, selanjutnya dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul. Bila berdasarkan data yang dapat dikumpulkan secara berulang-ulang dengan teknik triangulasi, ternyata hipotesis diterima, maka hipotesis tersebut berkembang menjadi teori.[46]

Analisis menurut Miles dan Huberman dibagi dalam tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Ketiga alur tersebutadalah (1) reduksi data (*data reduction*); (2) penyajian data (*data display*); dan (3) penarikan simpulan.

1. Reduksi Data *(Data Reduction)*

   Reduksi data merupakan bagian dari analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga simpulan-

[46] Hardani dkk, 162.

simpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dengan reduksi data, data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara melalui seleksi ketat. Melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

Dalam bidang pendidikan, setelah peneliti memasuki setting sekolah sebagai tempat penelitian, maka dalam mereduksi data peneliti akan memfokuskan pada, murid-murid yang memiliki kecerdasan tinggi dengan mengkategorikan pada aspek, gaya belajar, perilaku sosial, interaksi dengan keluarga dan lingkungan, dan perilaku di kelas

2. Penyajian Data *(Data Display)*

Penyajian yang dimaksud Miles dan Huberman, sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang paling sering digunakan pada data kualitatif pada masa yang lalu adalah bentuk teks naratif. Teks tersebut terpencar-pencar, bagian demi bagian dan bukan simultan, tersusun kurang baik,dan sangat berlebihan. Pada kondisi seperti itu, peneliti menjadi mudah melakukan kesalahan atau bertindak secara ceroboh dannsecara gegabah mengambil simpulan yang memihak, tersekatsekat, dan tak berdasar. Manusia tidak cukup mampu sebagai pemroses informasi yang besar jumlahnya; kecenderungan kognitifnya adalah menyederhanakan informasi yang kompleks ke dalam satuan bentuk yang disederhanakan dan selektif atau konfigurasi yang mudah dipahami.

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

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowcard* dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Penarikan Simpulan dan Verifikasi

Langkah ketiga dari analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan simpulan dan verifikasi. Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila simpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka simpulan yang dikemukakan merupakan simpulan yang kredibel.[47]

F. Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reabilitas.[48]

Dalam penelitian ini, keabsahan data diperoleh melalui teknik triangulasi. Triangulasi merupakan cara untuk menguji kebenaran data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, serta dilakukan pada waktu yang berbeda.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[47] Hardani dkk, 163-171.
[48] Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan*, (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 88.

Adapun triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber

   Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sebagai contoh, untuk menguji kreadibilitas data tentang gaya kepemimpinan seseorang, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dilakukan ke bawahan yang dipimpin, ke atasan yang menugasi, dan ke teman kerja merupakan kelompok kerjasama.

2. Triangulasi Teknik

   Triangulasi teknik untuk menguji kreadibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang samadengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kreadibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar.[49]

G. Tahap-tahap Penelitian

Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan

[49] Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, 94-96.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan.[50] Terdapat tahapan-tahapan penelitian ini, yaitu:

1. Pra Penelitian

   a. Penyusunan Rancangan Penelitian

      Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan awal sebelum penelitian dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan meliputi observasi awal di lokasi penelitian, mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti. Selanjutnya peneliti membuat 3 judul skripsi lalu konsultasi kepada salah satu ibu dosen paud, setelah itu peneliti mengaploud 3 judul tersebut melalui SISTER UIN KHAS dan mengkonfirmasi kepada DPA, kemudian menunggu salah satu judul skripsi di validasi oleh DPA dan kaprodi setelah divalidasi oleh kaprodi dan DPA peneliti mendapatkan dosen pembimbing skripsi. Pada tahap ini, peneliti juga meminta izin untuk melaksankan observasi pra penelitian kepada ibu guru Himmatul Aliyah selaku guru kelompok B di Ra Zainul Hasan, observasi pra penelitian dilaksanakan pada bulan maret 2026. Tahap ini dilaksanakan sebagai langkah awal untuk mengetahui gambaran umum mengenai keadaan lembaga serta pelaksanaan pembelajaran.

   b. Menyiapkan Perlengkapan Penelitian

      Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa alat penelitian seperti buku, alat tulis, perangkat perekam dan sebagainya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

[50] UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah,* (Jember: UIN KHAS Jember, 2025): 51.

2. Tahap Penelitian

Tahapan ini merupakan langkah yang dilakukan peneliti dalam mengolah serta menganalisis data yang telah disusun sebelumnya. Setelah rancangan penelitian selesai dipersiapkan, peneliti melanjutkan kegiatan penelitian dengan turun langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh informasi dan data yang sesuai dengan fokus kajian penelitian. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan april 2026 di RA Zainul Hasan Silo Jember. Dalam pelaksanaannya, peneliti terlebih dahulu mengurus surat izin penelitian kepada pihak lembaga, kemudian melakukan wawancara dengan informan yang telah dipilih guna mendukung kebutuhan data penelitian.

3. Tahap Pasca Penelitian

Tahap pasca penelitian merupakan tahap penutup dalam rangkaian kegiatan penelitian. Pada tahapan ini, data yang telah diperoleh sebelumnya dikumpulkan dan dianalisis secara keseluruhan agar peneliti dapat menarik kesimpulan sesuai fokus penelitian. Setelah itu, peneliti menyusun hasil penelitian ke dalam bentuk karya ilmiah berupa skripsi yang selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Sesudah proses bimbingan selesai, skripsi dipresentasikan serta diuji oleh tim penguji. Setelah melalui tahap perbaikan atau revisi, hasil penelitian kemudian diserahkan kepada Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai tahap akhir penyelesaian penelitian.

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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya RA Zainul Hasan

RA Zainul hasan berdiri Tahun 2010 di Dusun Baban Barat Rt.001 Rw.024 Desa Mulyorejo Kecamatan Silo. Awal mula berdirinya sekolah ini ketika salah seorang tokoh masyarakat di Desa Mulyorejo tepatnya di dusun baban barat Rt.001 Rw.024 melihat begitu banyaknya anak Usia BALITA yang hanya bermain tanpa arahan dipagi hari Setelah mendatangi POSYANDU terdekat ternyata jumlah sasaran mencapai 66 balita, dari jumlah tersebut dipisahkan menurut usia sekolah PAUD yang ternyata mencapai 30 siswa. Berdasarkan data tersebut dan meninjau lokasi dari Dusun baban barat desa Mulyorejo ke lembaga kami terdekat cukup jauh 1000m maka tokoh masyarakat setempat melakukan musyawarah dengan masyarakat sekitar terutama masyarakat yang memiliki anak usia 4 tahun keatas dalam upaya pembentukan RA ZAINUL HASAN.

Raudhatul Athfal Zainul Hasan memulai kegiatan belajar mengajar di dua ruang kelas yang berukuran 3* 4 yang milik yayasan dengan jumlah murid perdana sebanyak 31 anak. Pada tahun ketiga didirikan gedung lagi yang berukuran 4*4 satu ruang.[51]

[51] Dokumen Buku Kurikulum Ra Zainul Hasan Tahun Pelajaran 2020/2021, Sejarah Ra Zainul Hasan, Jember 02 Mei 2026.

2. Profil RA Zainul Hasan

Sesuai dokumen yang peroleh yang mana sudah dianalisis oleh peneliti, berikut adalah profil RA Zainul Hasan:

a. Profil lembaga

1.) Nama Lembaga : RA Zainul Hasan

2.) Alamat Lembaga : Jl Banitan No 04 Dusun Baban Barat Kecamatan Silo Kabupaten Jember.

3.) Kode Pos : 68184

4.) Nomer Telepon : 082330964479

5.) Kelurahan : Dusun Baban Barat

6.) Desa : Mulyorejo

7.) Nomor Statistik : 101235090169

8.) Nama Yayasan : Zainul Hasan

9.) Nama Ketua Yayasan: Ahmad Zainul Hasan, S.Pd.,M.Pd.

10.) Bentuk T.K./ R.A. : R.A.

11.) Awal Berdiri : 2010

12.) Status : Swasta

13.) Nama Kepala Sekolah : Kartini S.Pd.I

14.) Alamat : Dusun Baban Barat Mulyorejo, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember.[52]

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

[52] Dokumentasi Peneliti, Papan Profil Dan Visi Misi RA Zainul Hasan Yang Terletak Di Atas Pintu Kantor Sekolah, Diambil Pada 29 April 2026.

b. Fasilitas

Berdasarkan observasi oleh peneliti, dapat diketahui terdapat fasilitas yang ada di RA Zainul Hasan sebagai berikut:[53]

1) Ruang Kelas A & B
2) Ruang Guru (Kantor)
3) Tempat Bermain
4) Pagar Samping
5) Tiang Bendera
6) Tempat Sampah
7) Alat Cuci Tangan
8) Meja & Kursi
9) Alat Permainan Edukatif
10) Alat Pengukur Tinggi Badan
11) Komputer
12) KM/ WC Siswa
13) KM/ WC Guru

c. Data Pengajar dan Siswa Siswi RA Zainul Hasan

1) Data Pengajar

Sesuai dengan dokumen yang didapat oleh peneliti terdapat 5 orang pengajar. Pengajar memiliki gelar Strata sebanyak 3 orang, dan

[53] Observasi penelitian Pada Kelompok B di Ra Zainul Hasan Silo Jember, 22 April 2026.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

2 orang tidak memiliki gelar Strata. Berikut adalah data pengajar di RA Zainul Hasan.[54]

Tabel 4.1
Data Pengajar

No.	Nama	Jabatan/Kelas Yang di Ampu
1.	Kartini S.Pd.I	Kepala Sekolah
2.	Rindi Antika	Guru Kelas A
3.	Siti Aisyah	Guru Kelas A
4.	Sri Rahmawati S.T.	Guru Kelas B
5.	Himmatul Aliya S.Pd.	Guru Kelas B

2) Jumlah Siswa Siswi Ra Zainul Hasan

Berdasarkan Hasil wawancara dan observasi yang diperoleh oleh peneliti yaitu peserta didik Ra Zainul Hasan sebanyak 24 anak yang mana kelas A terdapat 11 anak, dan kelas B terdapat 13 anak. Kelas B terdapat 8 peserta didik laki-laki dan 5 perempuan.[55]

d. Struktur Organisasi Ra Zainul Hasan

Berdasarkan Dokumen yang di peroleh dari hasil wawancara dan observasi penelitian terdapat struktur organisasi Ra Zainul Hasan yang berlaku pada tahun ajaran 2025/2026. Struktur organisasi pada RA Zainul Hasan sebagai berikut:[56]

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

[54] Observasi dan Wawancara Penelitian Pada Kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember, 23 April 2026.
[55] Rindi antika, diwawancarai penulis, Jember pada 02 mei 2026.
[56] Himmatul Aliya, diwawancarai penulis, Jember pada 02 mei 2026.



Gambar 4.1
Struktur Organisasi

e. Visi dan Misi RA Zainul Hasan

Visi

"Berprestasi dan Berakhlakul karimah Dalam Berilmu"

Misi

1) Membiasakan sikap dan perilaku secara islami dalam kehidupan sehari hari
2) Melatih dan mengembangkan kecerdasan anak dalam berfikir dan berucap
3) Mengembangkan kemandirian anak melalui kegiatan life skill
4) Menciptakan lingkungan pendidikan yang aktif, efektif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan serta kondusif.
5) Menjadikan RA Zainul Hasan menjadi sekolah pilihan bagi masyarakat setempat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

f. Tujuan RA Zainul Hasan

Tujuan umum Ra Zainul Hasan dirumuskan dengan mengacu kepada tujuan umum pendidikan Ra yaitu: [57]

1.) Mencetak kader-kader yang berkualitas dan bermutu serta berahlaqul karimah sesuai dengan al-Qur'an, dan ikut serta membangun program pemerintah untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) khususnya dibidang pendidikan yang berasi agama islam sebagaimana diamanahkan oleh UUD 1945.

2.) Ikut menanamkan perkembangan serta pertumbuhan kemampuan dasar pada anak usia dini, serta melalui pendidikan berbasis agama islam.

g. Data Peserta didik Kelompok B RA Zainul Hasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang diperoleh peneliti, peserta didik Ra Zainul Hasan Silo Jember Kelompok B sebanyak 13 anak. Peserta didik laki-laki sebanyak 8 anak dan peserta didik perempuan sebanyak 5 anak. Sebagaimana yang terlampir pada tabel berikut:[58]

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

Tabel 4.2
Data Peserta Didik Kelompok B

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	M. Khairul Umam	Laki-laki
2.	M. Maulana Al-Faris	Laki-laki
3.	Raditia Wiijayanto Alfan	Laki-laki
4.	Hafiza Khairu Lubna	Perempuan
5.	Nadiratul Laili Hasanah	Perempuan

[57] Dokumen Buku Kurikulum RA Zainul Hasan Tahun 2023/2024, Jember 02 mei 2026.
[58] Dokumen Absensi Kelompok B Ra Zainul Hasan, diambil pada 29 April 2026.

6.	Raisa Kurrotus S.	Perempuan
7.	M.Azka Fauzi Fillah	Laki-laki
8.	Khaila Azkadina M.	Perempuan
9.	M. Fadli	Laki-laki
10	Nabilah Syahidah Oktavia	Perempuan
11.	M. Razki Raditia	Laki-laki
12	M. Amri Bayu Qoddafi	Laki-laki
13	Adnan Maulana	Laki-laki

Sumber: Dokumen absensi kelompok B

B. Penyajian Data Dan Analisis

Penyajian data dan analisis dalam penelitian ini memuat hasil yang diperoleh peneliti selama pelaksanaan penelitian di lapangan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada bagian ini, peneliti menyajikan data sekaligus menganalisis temuan penelitian untuk menjawab fokus penelitian mengenai optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini usia 5–6 tahun melalui implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) papan edugame interaktif pada Kelompok B di RA Zainul Hasan. Adapun hasil data yang diperoleh selama penelitian adalah sebagai berikut:

1. Optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif Pada Kelompok B Di RA Zainul Hasan Silo Jember

Kegiatan pembelajaran di RA Zainul Hasan Kelompok B tidak langsung dimulai dengan aktivitas akademik, melainkan diawali dengan serangkaian rutinitas harian yang bertujuan mempersiapkan kondisi fisik dan mental anak. Setiap pagi, anak-anak melaksanakan senam pagi bersama untuk merangsang kesiapan motorik sebelum memasuki ruang kelas. Sebelum masuk kelas anak juga bergiliran mencuci tangan lalu salim kepada guru. Adapun khusus pada hari jum’at, rutinitas pagi dilengkapi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

dengan pelaksanaan sholat dhuha berjamaah sebagai bentuk pembiasaan nilai agama dan spiritual anak sejak dini.



Gambar 4.2
Kegiatan senam pagi



Gambar 4.3
Kegiatan Sholat Dhuha

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

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pembiasaan tersebut terselesaikan, barulah kegiatan inti dimulai tidak lupa membaca doa sebelum belajar, setelah itu barulah kegiatan pemebalajaan inti dimulai, termasuk kegiatan implementasi APE Papan Edugame Interaktif sebagai media dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun pada kelompok B. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B. Hal

ini juga terkonfirmasi sejak awal penelitian sebagaimana yang telah di paparkan pada Bab 1, dimana guru kelas B menyatakan bahwa:

> "Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan bahan ajar dan alat permainan edukatif (APE) yang akan digunakan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan terarah. Pada tahap pelaksanaan dikelas, saya menjelaskan terlebih dahulu cara penggunaan APE papan edugame interaktif di kelas. Penjelasan dilakukan secara langsung agar seluruh siswa dapat memahami aturan dan cara bermain dengan baik lalu saya memanggil anak satu persatu di hari pertama dan untuk hari berikutnya anak mulai dipanggil dua-dua atau secara bergantian, saya terlebih dahulu menyuruh anak mengambil stik sesuai dengan angka pada gelas plastik setelah itu saya menyuruh anak menghitung stik yang dipengang lalu menyuruh anak menaru pada kantong gelas plastik pada bagian penjumlahan lalu saya menyuruh anak menghitung stik yang sudah ada pada 2 kantong gelas plastik, anak mulai berhitung dan menemukan jawaban dari penjumlahan. Anak sangat semangat dan antusias disaat mempraktekan hal ini membuat saya merasa berhasil dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka dan berhitung."[59]

Hal tersebuat senada dengan yang disampaikan kepala sekolah:

> "Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan alat permainan edukatif yang akan digunakan, kemudian menjelaskan kepada siswa mengenai cara penggunaan APE tersebut agar anak memahami aturan mainya."[60]



Gambar 4.4
Alat Permainan Papan Edugame Interaktif

[59] Himmatul Aliya, diwawancarai penulis, Jember 23 April 2026.
[60] Kartini diwawancarai penulis pada 02 mei 2026.

Gambar diatas menunjukan alat permainan edukatif (APE) papan edugame interaktif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kognitif anak kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember. APE papan edugame interaktif ini terdiri dari papan berbentuk papan persegi yang dillengkapi dengan kantong gelas plastik bernomor dan stik hitung yang diwarnai pada ujung stik, sebagai media berhitung yang konkret dan menarik bagi anak. Media ini dirancang sedemikian rupa agar anak dapat belajar mengenal angka, menghitung, dan melakukan penjummlahan secara langsung melalui pengalaman bermain yang menyenangkan sehingga konsep berhitung dapat lebih mudah dipahami oleh anak usia 5-6 tahun kelompok B.



Gambar 4.5
Kegiatan APE Papan Edugame Interaktif

Penggunaan APE papan edugame interaktif memiliki tujuan yang jelas dalam mendukung pembelajaran. Guru kelas B menjelaskan:

> “Penggunaan APE edugame interaktif bertujuan untuk memudahkan sisiwa dalam memahami materi pembelajaran kognitif. Dengan media yang menarik, anak lebih udah menyerap dan memahami konsep yan diajarkan.”[61]

Pernyataan tersebut diperkuat oleh ibu guru Kartini selaku kepala sekolah Ra Zainul Hasan:

> “Sekolah sangat mendukung kegiatan pembelajaran yang mengunakan alat permainan edukatif (APE) karena dianggap efektif dalam membantu proses belajar anak.”[62]

Setiap anak diberikan kesempatan yang sama untuk terlibat langsung. Guru kelas B menjelaskan:

> “Setelah guru memberikan penjelasan cara menggunakan APE papan edugame interaktif, peserta didik ditunjuk satu persatu pada hari pertama dan dihari berikutnya anak ditunjuk dua-dua maju kedepan didalam kelas untuk mempraktikan alat permainan papan edugame interatif secara langsung, Hal ini dilakukan agar setiap anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar.”[63]



Gambar 4.6
Siswa maju satu persatu mempraktikkan

[61] Himmatul Aliya, diwawancarai penulis , Jember pada 23 april 2025.
[62] Kartini, diwawancarai penulis, Jember, pada 02 mei 2026.
[63] Himmatul Aliya, diwawancarai penulis, Jember, 25 april 2026

Selama proses pembelajaran berlangsung, tidak ditemukan kendala yang berarti. Guru kelas B menyatakan:

> "Selama proses pembelajaran berlangsung, tidak ditemukan kendala yang berarti. Namun, terdapat beberapa anak yang belum mandiri dalam berhitung angka satu sampai sepuluh sehingga masih memerlukan bantuan dan pendampingan dari saya dalam menyebutkan serta menghitung angka dengan benar. Meskipun demikian, anak-anak tetap menunjukkan antusiasme dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya bimbingan secara bertahap, anak mulai mampu memahami urutan angka dan mencoba berhitung secara mandiri." [64]

Kepala sekolah pun menegaskan hal yang sama:

> "Selama proses pembelajaran menggunakan APE papan edugame interaktif, tidak ditemukan kendala, namun ada beberapa aanak yang masi dibantu oleh guru dalam menghitung stik yang ada di APE papan edugame tersebut." [65]

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses optimalisasi alat permainan edukatif (APE) papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember berjalan dengan lancar dan kondusif, namun ada sebagian anak yang masi dibantu dalam berhitung. Penggunaan APE papan edugame interaktif dilaksanakan sebelum kegiatan inti pembelajaran dimulai dan terkadang juga diterapkan setelah jam istirahat sebagai jembatan untuk kembali memusatkan perhatian anak pada kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mengoptimalkan penggunaan APE secara fleksibel dan kontekstual sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak di kelas, sehingga perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun khususnya

[64] Himmatul Aliya, diwawancari penulis, Jember 30 april 2026.
[65] Kartini, diwawancari penulis, Jember 02 Mei 2026

dalam aspek berpikir logis, kemampuan simbolik, dan pengetahuan umum dapat terstimulasi secara efektif dan menyenangkan.

2. Perkembangan Kognitif anak usia dini 5-6 tahun setelah penerapan alat permainan edukatif papan edugame interaktif

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember menunjukkan perkembangan yang cukup menggembirakan setelah diterapkannya alat permainan edukatif (APE) papan edugame interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh guru kelas B:

> "Penggunaan APE papan edugame interaktif terbukti memberikan dampak yang sangat positif terhadap perkembangan kognitif anak. Siswa mengalami peningkatan yang signifikan karena APE sangat membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran secara lebih menyenangkan dan efektif."[66]

Pernyataan tersebut diperkuat oleh kepala sekolah yang menyatakan bahwa:

> "Perkembangan kognitif anak kelompok B menunjukkan peningkatan yang menggembirakan. Anak-anak terlihat semakin cekatan dan percaya diri dalam melakukan kegiatan menghitung menggunakan APE."[67]

Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak-anak terlihat antusias dan aktif dalam menggunakan APE papan edugame interaktif. Sebagian besar anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10,

[66] Himmatul Aliya, diwawancari penulis, Jember 30 April 2026.
[67] Kartini, diwawancarai penulis, Jember 02 Mei 2026.

menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, serta mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran dengan baik. Meskipun pada awal penerapan masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan, namun seiring dengan latihan yang dilakukan secara rutin dan berkesinambungan, anak-anak tersebut secara bertahap menunjukkan peningkatan yang berarti.[68]

Lebih lanjut, hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak-anak kelompok B semakin percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru dan mampu menyelesaikan tugas-tugas kognitif yang diberikan melalui APE papan edugame interaktif secara mandiri. Kondisi ini sebagaimana ditegaskan oleh kepala sekolah:

> "Penggunaan APE papan edugame interaktif memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap perkembangan kognitif anak. Siswa terbukti lebih cepat memahami konsep berhitung ketika belajar menggunakan media tersebut dibandingkan dengan cara konvensional."[69]

Penerapan APE papan edugame interaktif secara konsisten dan terstruktur mampu menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember secara optimal, sehingga mayoritas anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan data penilaian perkembangan kognitif anak kelompok B sesudah penerapan alat permainan edukatif papan edugame interaktif, yang

[68] Observasi, Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 tahun melalui implementasi alat permainan eduakatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember.
[69] Kartini, diwawancarai penulis, Jember 02 mei 2026.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

mana terdapat tiga indikator penilaian yaitu pertama memecahkan masalah mencapai ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB), sebanyak 3 anak dan Berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 4 anak dan Mulai Berkembang (MB), sebanyak 6 anak. Tidak ada anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti secara langsung di RA Zainul Hasan Silo Jember.

Indikator penilaian kedua perkembangan kognitif anak kelompok B RA Zainul Hasan yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10. Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 anak dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebanyak 6 anak. Mulai berkembang (MB), sebanyak 1 anak. Pada kategori Belum Berkembang (BB) Tidak ada anak yang berada pada kategori tersebut. Indikator penilaian ketiga perkembangan kognitif yaitu menghitung lambang bilangan, Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 anak dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebanyak anak dan kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan APE papan edugame interaktif di RA Zainul Hasan Silo Jember terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun kelompok B, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil penilaian yang mayoritas berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB hingga Berkembang Sangat Baik (BSB).

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

C. Pembahasan Temuan

1. Optimalisasi Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif pada Kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, proses optimalisasi alat permainan edukatif (APE) papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember berjalan dengan baik dan terstruktur. Optimalisasi penggunaan APE tidak terjadi secara kebetulan, melainkan melalui proses yang direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis oleh guru kelas B dengan dukungan penuh dari kepala sekolah.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Komang Sri Anggreni Putri dan I Made Gede Anadhi yang membuktikan bahwa penggunaan alat permainan edukatif berbasis papan, dalam hal ini Papan Geometri Pintar (Papingeo), terbukti efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam pengenalan bangun datar dan kemampuan berpikir anak usia dini.[70] Senada dengan hal tersebut, Khairunnisa dkk. juga mengungkapkan bahwa media papan pintar mampu meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas berhitung yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak lebih mudah memahami konsep-konsep dasar matematika.[71]

Temuan ini juga diperkuat oleh Aulia Nur Sya'bani yang dalam penelitiannya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis

[70] Komang Sri Anggreni Putri dan I Made Gede Anadhi, "*Pengenalan Bangun Datar dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Melalui Permainan Papan Geometri Pintar (Papingeo) pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Pratama Widya Pasraman Gurukula,"* 281.
[71] Khairunnisa, dkk, "*Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Papan Pintar Anak Usia 5-6 Tahun."* 19.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

digital untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini dengan mengacu pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, khususnya tahap praoperasional yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4–6 tahun, dan hasilnya menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game-based learning efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak.[72] Selain itu, penelitian Khusnul Alfiana Azizah dan Lailatul Iftitah juga memperkuat temuan ini dengan membuktikan bahwa alat permainan edukatif berbasis papan mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan anak usia dini, di mana masa ini merupakan periode emas yang sangat penting untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara optimal.[73]

Proses optimalisasi perkembangan kognitif melalui implemetasi alat permainan edukatif papan edugame interaktif mencakup tiga tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang saling berkesinambungan satu sama lain. Pada tahap perencanaan, guru telah mempersiapkan bahan ajar dan APE papan edugame interaktif sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Persiapan yang matang ini bertujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru juga menyusun langkah-langkah kegiatan secara terstruktur sehingga setiap anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui penggunaan APE papan edugame interaktif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

---

[72] Aulia Nur Sya'bani, *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Untuk Anak Usia Dini,"* 47.
[73] Khusnul Alfiana Azizah dan Lailatul Iftitah, *"Implementasi Permainan Edukatif Papan Perilaku Untuk Meningkatkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di TK Batik Setono Pekalongan,"* 818.

Pada tahap pelaksanaan, guru menjelaskan cara penggunaan APE papan edugame interaktif secara langsung di depan kelas sebelum anak-anak diminta untuk mempraktikkannya. Penjelasan dilakukan secara jelas dan sistematis agar seluruh anak dapat memahami aturan dan cara bermain dengan baik. Selanjutnya guru memanggil anak satu per satu pada hari pertama, kemudian pada hari-hari berikutnya anak dipanggil dua-dua secara bergantian untuk maju ke depan kelas dan mempraktikkan APE secara langsung. Guru terlebih dahulu menyuruh anak mengambil stik sesuai dengan angka pada gelas plastik, kemudian menghitung stik yang dipegang, lalu menaruhnya pada kantong gelas plastik pada bagian penjumlahan. Setelah itu anak menghitung stik yang sudah ada pada dua kantong gelas plastik sehingga anak menemukan jawaban dari penjumlahan tersebut secara mandiri. Pendekatan yang melibatkan anak secara langsung ini terbukti efektif karena setiap anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar dan berlatih secara aktif. Kondisi ini didukung oleh temuan Fatrikah dkk. yang menyatakan bahwa optimalisasi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran yang lebih atraktif, partisipatif, dan imersif.[74]

Selain itu, penggunaan APE papan edugame interaktif dilaksanakan secara fleksibel yaitu sebelum kegiatan inti pembelajaran dimulai dan terkadang juga diterapkan setelah jam istirahat sebagai jembatan untuk kembali memusatkan perhatian anak pada kegiatan belajar. Fleksibilitas

[74] Fatrikah, dkk, *"Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini."* 17.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

dalam penerapan APE ini menunjukkan bahwa guru mampu membaca kondisi dan kebutuhan anak di kelas secara kontekstual, sehingga APE tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran semata melainkan juga sebagai sarana untuk mengembalikan fokus dan semangat belajar anak setelah beristirahat.

Pada tahap evaluasi, guru senantiasa mengamati dan mencatat perkembangan setiap anak selama kegiatan berlangsung. Meskipun ditemukan beberapa anak yang masih memerlukan bantuan dalam berhitung, guru memberikan bimbingan secara bertahap dan penuh kesabaran sehingga anak-anak tersebut secara perlahan mampu memahami urutan angka dan mencoba berhitung secara mandiri. Dengan adanya evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan, guru dapat mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif setiap anak dan memberikan tindak lanjut yang tepat sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5–6 Tahun Setelah Penerapan APE Papan Edugame Interaktif

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkannya APE papan edugame interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan tersebut tampak pada meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan,

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

menghitung benda, mengelompokkan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta menghubungkan gambar dengan jumlah yang sesuai.

Dari 13 anak kelompok B anak mecapai ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Mulai Berkembang (MB), tiga indikator penilaian perkembangan kognitif kelompok B RA Zainul Hasan, yaitu pertama memecahkan masalah mencapai ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB), sebanyak 3 anak dan Berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 4 anak dan Mulai Berkembang (MB), sebanyak 6 anak. Tidak ada anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti secara langsung di RA Zainul Hasan Silo Jember.

Indikator penilaian kedua perkembangan kognitif anak kelompok B RA Zainul Hasan yaitu menyebutkan lambangbilangan 1-10. Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 anak dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebanyak 6 anak. Mulai berkembang (MB), sebanyak 1 anak. Pada kategori Belum Berkembang (BB) Tidak ada anak yang berada pada kategori tersebut. Indikator penilaian ketiga perkembangan kognitif yaitu menghitung lambang bilangan, Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 anak dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebanyak 4 anak dan kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak.

Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari karakteristik APE papan edugame interaktif yang bersifat konkret, menarik, dan menyenangkan sehingga mampu membangkitkan motivasi dan antusiasme anak dalam

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

mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak-anak terlihat sangat bersemangat ketika dipanggil maju ke depan kelas untuk mempraktikkan APE, bahkan beberapa anak dengan inisiatif sendiri meminta kesempatan untuk mencoba kembali. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi setiap anak sehingga konsep berhitung dan mengenal angka dapat terserap dengan lebih mudah dan efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan APE papan edugame interaktif secara konsisten, terstruktur, dan berkesinambungan terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember. Keberhasilan ini tidak lepas dari peran aktif guru yang mampu mengoptimalkan penggunaan APE secara fleksibel dan kontekstual sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak, serta dukungan penuh dari pihak sekolah yang senantiasa mendampingi dan memfasilitasi proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan optimal dan menyenangkan bagi seluruh anak.

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai optimalisasi alat permainan edukatif (APE) papan edugame interaktif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember, dapat disimpulkan bahwa proses optimalisasi APE papan edugame interaktif berjalan dengan lancar dan kondusif melalui tiga tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru mempersiapkan APE sebelum kegiatan dimulai, menjelaskan cara penggunaannya secara langsung di depan kelas, dan memanggil anak satu per satu hingga dua-dua secara bergantian untuk mempraktikkan APE secara langsung. Penggunaan APE dilaksanakan secara fleksibel yaitu sebelum kegiatan inti pembelajaran dimulai dan terkadang setelah jam istirahat, sehingga anak senantiasa terstimulasi secara optimal dalam setiap sesi pembelajaran.
2. Data penilaian perkembangan kognitif anak kelompok B RA Zainul Hasan setelah penerapan alat permainan edukatif papan edugame interaktif, terdapat tiga indikator penilaian perkembangan kognitif kelompok B RA Zainul Hasan, yaitu pertama memecahkan masalah mencapai ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB), sebanyak 3 anak dan Berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 4 anak dan Mulai Berkembang (MB), sebanyak 6 anak. Tidak ada anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB).

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

Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti secara langsung di RA Zainul Hasan Silo Jember.

Indikator penilaian kedua perkembangan kognitif anak kelompok B RA Zainul Hasan yaitu menyebutkan lambangbilangan 1-10. Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 anak dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebanyak 6 anak. Mulai berkembang (MB), sebanyak 1 anak. Pada kategori Belum Berkembang (BB) Tidak ada anak yang berada pada kategori tersebut. Indikator penilaian ketiga perkembangan kognitif yaitu menghitung lambang bilangan, Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 anak dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebanyak anak dan kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak. Hal ini membuktikan bahwa penerapan APE papan edugame interaktif secara konsisten dan terstruktur terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam aspek berhitung, mengenal lambang bilangan, mengelompokkan benda, serta berpikir logis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru diharapkan dapat terus mengoptimalkan penggunaan APE papan edugame interaktif secara rutin dan berkesinambungan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada anak-anak yang masih berada pada kategori

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Mulai Berkembang (MB), serta terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak usia dini agar seluruh aspek perkembangan kognitif anak dapat terstimulasi secara optimal.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat terus mendukung dan memfasilitasi penggunaan alat permainan edukatif yang inovatif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran di RA Zainul Hasan Silo Jember. Selain itu, kepala sekolah juga diharapkan mendorong guru untuk mengikuti pelatihan dan pengembangan kompetensi terkait penggunaan media pembelajaran anak usia dini, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat terus meningkat dan berkembang secara berkelanjutan.

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

DAFTAR PUSTAKA

Aprilianti Dwi Aliya dan La Hewi, *"Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Pengenalan Bilangan dengan Media Kartu Angka Bergambar,"* Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE) 5, no. 2 (Desember 2025): 98-112. https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/IJECE

Azizah, Alfiana Khusnul dan Lailatul Iftitah, "Implementasi Permainan Edukatif Papan Perilaku Untuk Meningkatkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di TK Batik Setono Pekalongan" Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Anak Uisa Dini 1, 2024: 818. https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/sinau/index

Fatrikah, dkk. "Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Journal of Education and Pedagogy* 1, no. 1 (April 2024): 13. https://www.researchgate.net/publication/388838393

Fitri, Heleni dan Al Khudri Sembiring, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (April 2018): 171.

Fitriani, Hilda. "Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Literasiologi*, 3. https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4

Hardani dkk. *"Metode Penelitian Kuliatatif & Kuantitatif."* (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020).

Hatta, Mohammad. "Pendekatan Tematik Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/aura/article/view/601

Hulu, Adiani dkk. "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Batak Kids." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 4, no. 1 (Januari 2025): 2236. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Hulu, Adiani dkk. "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Beringin Permai." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 4, no. 2 (April 2025): 3223. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Hulu, Adiani, dkk."Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Nubuat:Jurnal Pendidikan Agama Kristen Dan Katolik* 1, no. 4 (2024). https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Nubuat

Jauharuddin, Faridah dan Taufiq, "*Pengaruh Media Interaktif Digital terhadap Perkembangan Kognitif (Kemampuan Berhitung) Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Bustaniyah,"* Jurnal Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian

Pendidikan Islam Anak Usia Dini 7, no. 2 (September 2025): 367-377. https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/pelangi/article/view/3459

Khairunnisa, dkk. "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Papan Pintar Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Program Studi PGRA* 10, no. 2 (Juli 2024): 13. https://doi.org/10.29062/seling.v10i2.2449

Lestari Dwi Anggun, "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pola Asuh Orang Tua: Tinjauan Naratif," Jurnal Sains dan Kesehatan 10, no. 1 (Juni 2026): 262-275. https://ejournal.unimman.ac.id/index.php/jusika

Lestari Intan, Erda dan Yunita Dwi Febriyani, "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Coding Dasar," JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 4, no. 2 (2025): 2303-2308.

Mahdi, Nur Imam dan Fitri Ramadhini, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (STPPA Tidak Tercapai) di TK Aisyiah Bustanul Athfal 2 Padangsidimpuan", *Jurnal Darul 'Ilmi* 8, no. 1 (Juni 2020): 54.

Masrohatin, Siti, dkk. *"Optimalisasi Dalam Penagihan Sewa Aset Di PT. Kereta Api Indonesia Daop 9 Jember Dan Dampaknya Dari Penyewaan Tersebut",* Jurnal Gembira (Kepada Masyrakat) 2, no. 1 (Februari 2024): 164.

Muhammad Rijal Fadli. "Memahami desain metode penelitian kualitatif." *Jurnal Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 2, no. 1 (2021): 35.

Natsir, Tri Ayu Lesatari Natsir. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini", (Kota Parepare:IAIN Parepare Nusantara Press 2022). https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/4789/2/Draft%20Buku%20Bu%20Tri.pdf

Nur sya'bani, Aulia."Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Manajemen SDM* 1, no.2 (Desember 2024): 47.

Pendidikan Anak Usia Dini, "UU PAUD," WordPress, 4 Juni 2012, https://pendanakusiadini.wordpress.com/2012/06/04/uu-paud/ , diakses 1 Maret 2026.

Putri Nurviana Riris Dinda, G. Gunawan, dan Baik Nilawati Astini, "*Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Bimbingan Penggunaan Game Edukasi Digital di TK Barunawati Ampenan," I*ndonesian Journal of Education and Community Services 3, no. 1 (2023): 37-42.

Qadafi, Muammar. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Mataram: Penerbit Sanabil, 2021).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Rakhmawati. "Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosia Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 4, no. 2 (2022): 382. https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293

Rohmah, Umi. "Perkembangan Dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 9, no.1 (2025): 38-130. https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i2.2840

Salsabela, Emsya dan Lizza Suzanti. "Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Pom-Pom." Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 3, no. (Juni 2022): 65. https://doi.org/10.53515/CJI.2022.3.2.64-71

Setianingrum, Indah dan Avita Febri Hidayana. "Pemilihan Alat Permainan Edukatif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini."Jurnal pengabdian masyarakat, 2, no. 02 (2025): 3. https://doi.org/10.53961/childom.v3i1.191

Sidiq, Umar dan Moh. Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan,* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019).

Sri Anggreni Putri, Komang dan I Made Gede Anadhi. "Pengenalan Bangun Datar dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Melalui Permainan Papan Geometri Pintar (Papingeo) pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Pratama Widya Pasraman Gurukula." *Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 5, no. 2 (Juli 2023): 271-272. http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: UIN KHAS Jember, 2025), Diakses melalui www.uinkhas.ac.id

Windah Astuti, Rina, dkk. "Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Mentari* 42, (2024) https://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/article/view/2087

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

Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Ainiya

Nim : 222101050012

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

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

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

Jember, 1 Mei 2026

Nur Ainiya

NIM.22210100012

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

Lampiran 2: Surat Izin Penelitian

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

Nomor : B-16228/In.20/3.a/PP.009/04/2026
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala RA Zainul Hasan
Dusun Baban Barat Mulyorejo

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

NIM	:	222101050012
Nama	:	NUR AINIYA
Semester	:	Semester delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Implementasi Alat Permainan edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif Pada Kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Kartini, S.Pd.I.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 April 2026
Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3: Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODOLOGI PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif " Papan Edugame Interaktif" Pada Kelompok B Di Ra Zainul Hasan Silo, Jember	Implementasi Alat Permainan Edukatif Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun	a. Perencanan: guru telah mempersiapkan bahan ajar dan APE papan edugame interaktif sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. b. Pelaksanaan: guru menjelaskan cara penggunaan APE papan edugame interaktif secara langsung di depan kelas sebelum anak-anak diminta untuk mempraktikkanny a. c. Evaluasi: guru senantiasa mengamati dan mencatat perkembangan	**Data Primer:** a. Kepala Sekolah b. Guru Kelompok B RA Zainul Hasan **Data Sekunder** a. Observasi b. okumentasi	**Pendekatan Penelitian:** Kualitatif Deskriptif **Jenis Penelitian:** Studi kasus **Teknik Penelitian:** Observasi, wawancara, dokumentasi **Analisis:** Reduksi data, penyajian data, penarikan Kesimpulan	1. Bagaimana proses optimalisasi alat permainan edukatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember? 2. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun setelah penerapan alat permainan edukatif papan edugame interaktif pada kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

		setiap anak selama kegiatan berlangsung. a. Memecahakan masalah sederhana b. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 c. Menghitung lambang bilangan			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 4 Penilaian Perkembangan Kognitif Anak kelompok B RA Zainul Hasan

No	Nama	Memecahkan Masalah				Menyebutkan Lambang Bilangan 1-10				Menghitung Lambang Bilangan			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1.	M. Khairul Umam		√			√				√			
2.	M. Maulana Al-Faris			√				√				√	
3.	Raditia Wijayanto Alfan			√			√					√	
4.	Hafiza Khairu Lubna		√				√				√		
5.	Nadiratul Laili Hasanah			√			√				√		
6.	Raisa Kurrotus S.	√				√				√			
7.	M. Azka Fauzi Fillah	√				√				√			
8.	Khaila Azkadina			√			√				√		
9.	M. Fadli			√			√					√	
10.	Nabila Syahidah Oktavia		√				√				√		
11.	M. Razki Raditia	√				√				√			
12	M. Amri Bayu Qoddavi			√									
13.	Adnan Maulana		√			√				√			

Keterangan: Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Mulai Berkembang (MB)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Belum Berkembamg (BB)

Total Indikator penilian

Memecahakan masalah : BSB: 3 BSH: 4 MB : 6 BB: 0

Menyebutkan lambang bilangan 1-10 BSB: 5 BSH:6 MB:1 BB:0

Menghitung Lambang Bilangan BSB: 5 BSH: 4 MB: 3 BB:0

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 5: Pedoman Penelitian

PEDOMAN PENELITIAN

1. Instrumen Observasi
   a. Letak dan kondisi RA Zainul Hasan
   b. Observasi terkait Optmalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) "Papan Edugame Interaktif" Pada Kelompok B Di RA Zainul Hasan Silo Jember
2. Instrumen Wawancara
   a. Pedoman Wawancara Kepala Sekolah

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana kebijakan sekolah terkait penggunaan alat permainan edukatif dikelas?
2.	Bagaimana perencanaan penggunaan papan edugame interaktif di kelompok B?
3.	Bagaimana pelaksanaan penggunaan papan edugame interaktif menurut ibu?
4.	Bagaimana upaya sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan papan edugame interaktif?
5.	Apa saja kendala dalam penggunaan alat permainan edukatif papan edugame interaktif dan bagaimana solusinya?
6.	Bagaimana perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelompok B?
7.	Bagaimana pengaruh penggunaan papan edugame interaktif terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B?

a. Pedoman Wawancara Guru Kelas B

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana ibu merencanakan penggunaan APE papan edugame interaktif?
2.	Apa tujuan penggunaan alat permainan edukatif papan edugame

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

	interaktif?
3.	Bagaimana cara menjelaskan aturan permainan kepada anak?
4.	Bagaimana cara mengoptimalkan penggunaan APE papan edugame interaktif?
5.	Apa kendala yang dihadapi dalam penggunaan alat tersebut?
6.	Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?
7.	Bagaimana perkembangan kognitif anak kelompok?
8.	Apakah terdapat peningkatan setelah pegunaan alat permainan edukatif papan edugame interaktif?

3. Instrumen Dokumentasi
   a. Gambaran objek meliputi profil lembaga RA Zainul Hasan, sejarah singkat RA Zainul hasan serta visi misi, tujuan lembaga RA Zainul Hasan dan data guru kelompok B serta peserta didik kelompok B
   b. Perangkat pembelajaran rencana perencanaan pembelajaran mingguan, absensi guru dan absensi peserta didik serta lembar penilaian
   c. Dokumen berupa gambar kegiatan optimalisasi perkembangan kognitif anak kelompok B RA Zainul Hasan, kegiatan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelompok B, serta gambar pendukung lainya.

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

Lampiran 6: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

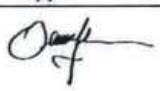
NAMA: NUR AINIYA

NIM/PRODI: 222101050012/ PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JUDUL: Optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun melalui Implementasi alat permainan edukatif (ape) "papan edugame interaktif" pada kelompok B di Ra Zainul Hasan Silo Jember

No.	Hari/Tanggal	Keterangan	Informan	TTD
1.	Senin, 20 April 2026	Meminta izin awal penelitian dan wawancara pra penelitian kepada kepala sekolah	Ibu guru kartini	
		Observasi pra penelitian dan wawancara guru kelompok B	Ibu guru him	
2.	Selasa, 21 April 2026	Melandingkan surat izin penelitian dan wawancara	Ibu guru kartini	
3.	Rabu, 22 April 2026	Observasi dan wawancara kepala sekolah Ra Zainul Hasan	Ibu guru kartini	
4.	Kamis, 23 April 2026	Observasi terkait kegiatan implementasi alat permainan edukatif papan edugame interaktif	Ibu guru him	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

5.	Jum'at, 24 April 2026	Observasi dan wawancara dengan guru kelompok B Ra Zainul Hasan	Ibu guru him	
6.	Sabtu, 25 April 2026	Observasi dan wawancara terkait implementasi Ape papan edugame	Ibu guru him	
7.	Senin, 27 April 2026	Observasi dan wawancara dengan guru kelompok B Ra Zainul Hasan	Ibu guru him	
8.	Selasa, 28 April 2026	Observasi dan wawancara dengan kepala Sekolah Ra Zainul Hasan	Ibu guru kartini	
9.	Kamis, 30 April 2026	Observasi terkait implementasi Ape papan edugame	Ibu guru him	
10.	Sabtu, 2 Mei 2026	Melengkapi data lembaga kepada kepala sekolah Ra Zainul Hasan	Ibu guru him	
11.	Selasa, 12 Mei 2026	Meminta surat selesai penelitian	Ibu guru kartini	

Mengetahui

Kepala Lembaga Ra Zainul Hasan



Kartini, S.Pd.I

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

Lampiran 7

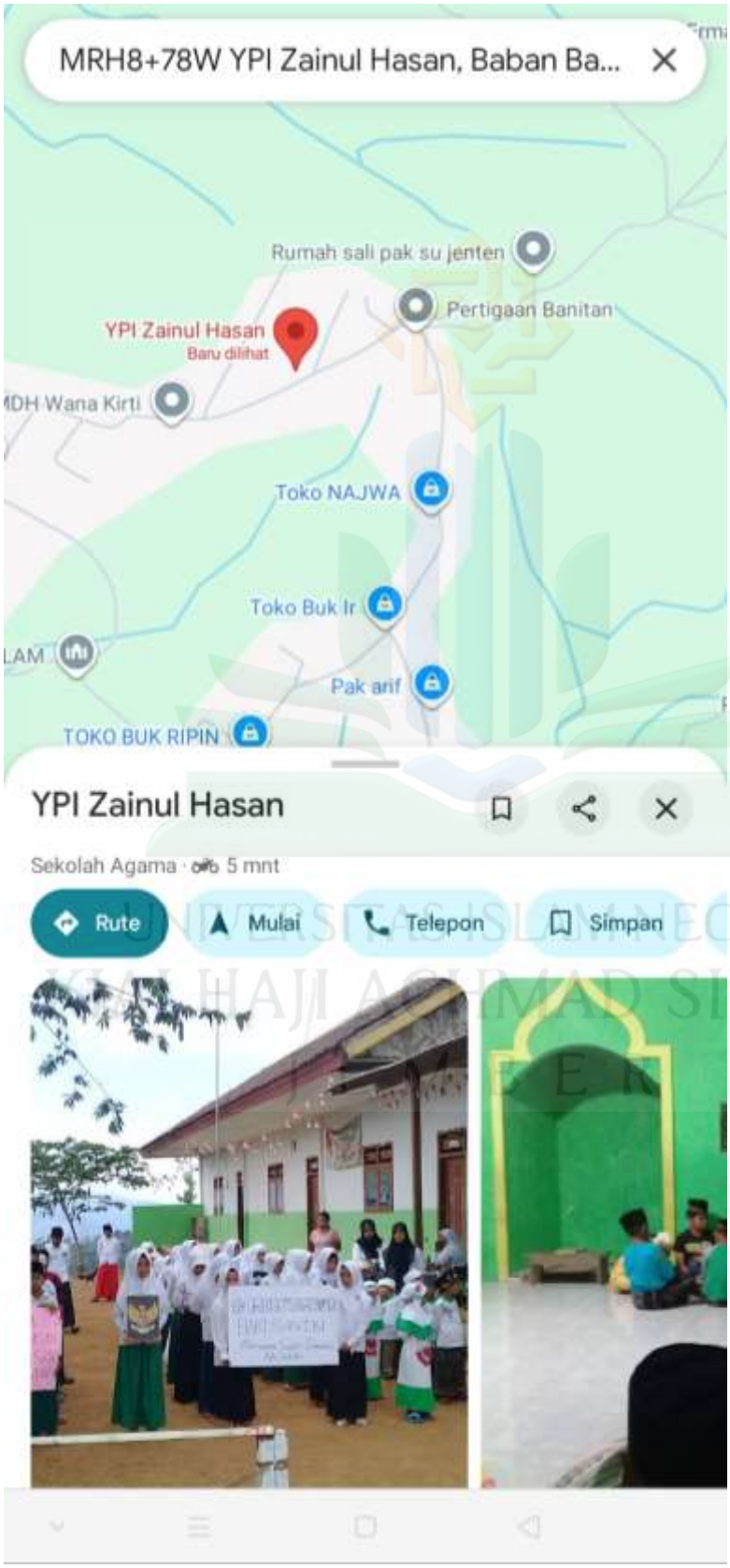
FOTO LEMBAGA RA ZAINUL HASAN



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

Lampiran 8

LOKASI

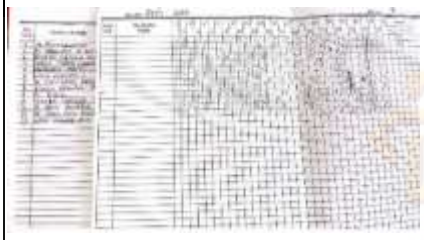
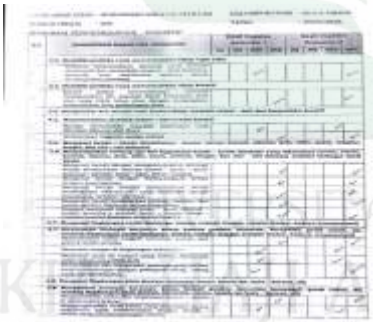


Lampiran 9

FOTO KEGIATAN PENELITIAN RA ZAINUL HASAN

No.	Foto	Deskripsi
1.		Foto depan lembaga RA Zainnul Hasan
2.		Wawancara dengan Ibu Guru Kartini (Kepala Sekolah RA Zainul Hasan)
3.		Wawancara dengan Ibu Guru Himmatul Aliya (Guru Kelompok B)
4.		Foto Alat Permainan Edukatif Papan Edugame Interaktif Kelompok B RA Zainul Hasan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH. MUHAMMAD SIDDIQ

5.		Foto Kegiatan Alat Permainan Edukatif Papan Edugame Interaktif
6.		Foto Absensi Kelompok B RA Zainul Hasan Silo Jember
7.		Foto Absensi Guru Kelompok B RA Zainul Hasan Silo Jember
8.	 	Foto Raport Perkembangan Kognitif Ra Zainul Hasan Kelompok B

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH. ACHMAD SIDDIQ JEMBER

9.		Foto Kegiatan Senam RA Zainul Hasan Silo Jember
7.		Foto Sholat Dhuha, Kegiatan Rutin Setiap Hari Jum'at
8.		Foto Kegiatan Implementasi Alat Permainan Edukatif Papn Edugame Interaktif
9.		Foto Bersama Guru dan Peserta Didik Kelompok B RA Zainul Hasan Silo Jember

Lampiran 10: RPPM Selama Penelitian Rabu 22 April- Kamis 30 April 2026

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN RA ZAINUL HASAN KELOMPOK B

Semester Minggu: II/10

Tema : Kendaraan

Sub tema : Kendaraan udara

Sub-Sub tema : pesawat terbang, helikopter, balon udara

Kelompok : B

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
3.10.4.10 3.12.4.12 (Bahasa)	Aku Suka Bercerita Melaksanakan Perintah Sederhana Menuliskan huruf yang dicontohkan	• Meniru huruf atau kata . • Melingkari hurufawal yang sama • Bercerita berdasarkan gambar Menebali "Pesawat Terbang" • Menyebutkan bagian bagian pesawat Melengkapi kata p..s..w..t, b..l..n...,...d..r..
3.3.4.5 3.6.4.6 3.7.4.7 (Kognitif)		• Menghitung jumlah helicopter & menebali angkasa • Maze menuju pesawat terbang • Menghubungkan gambar pesawat sesuai dengan jumlahnya

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

		• Menghitung jumlah roda pesawat • Mengelompokkan benda berdasar fungsinya • Memberi tanda √ pada gambar kendaraan udara • Menghitung Stik Angka Pada Papan Edugame Interaktif
3.3.4.3 3.4.4.4 (Fisik Motorik)	Bermain Simpai Menyebutkan dan menggerakkan anggota tubuh	• Menirukan gambar pesawat terbang • Mencocok gambar pesawat • Menggunting gambar helikopter • Kolase gambar • Bermain puzzle kendaraan udara • Bermain di luar (tangga majemuk, papan titian dll)
2.4 3.15.4.15 (Seni)	Menghargai hasil karya orang lain Menghasilkan berbagai hasil karya	• Mewarnai gambar pesawat • Menoreh gambar balon udara • Menjumput dan membatik • Mewarnai gambar dengan tehnik mozaik • Menggambar bebas

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

Semester Minggu: II/11

Tema : Alam Semesta

Sub tema : Benda-Benda Alam

Sub-Sub tema : tanah, air, udara, api, batu (fungsi benda-benda alam)

Kelompok : B

KD	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
1.1 2.13 3.2.4.2 (Nam)	Alam semesta ciptaah Allah Mencerminkan prilaku jujur Prilaku santun	• Mengucapkan kalimat thoyyibah dengan baik dan benar • Terbiasa mengembalikan benda yang bukan haknya • Terbiasa mengucapkan salam • Melafalkan bacaan Adzan
2.6 2.9 3.13.4.13 (Sosem)	Aku taat terhadap peraturan Aku anak baik dan suka menolong Mengenal emosi diri sendiri dengan wajar	• Mengetahui akan hak yang harus dilakukan • Mentaati aturan di dalam kelas • Mengatur diri sendiri • Berbagi dengan orang lain • Menghargai hal orang lain • Senang menawarkan bantuan kepada lain
3.10.4.10 3.12.4.12 (Bahasa)	Memahami dan menyampaikam cerita Aku gemar membaca dan menulis	• Membaca sajak sederhana • Menulis kta pada gambar benda benda alam • Melengkapi kalimat T..n..h d.n B..T.. • Menyusun kata huruf menjadi kata benda benda alam • Menghubungkan gambar dengan kata • Menyebutkan fungsi benda benda alam

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

3.5.4.5 3.6.4.6 (Kognitif)	Ciri-ciri benda benda alam Mengurutkan benda berdasarkan ukuran Lambang bilangan dan jumlah bilangan	• Menarik Garis pada gambar sesuai jumlah gambar • Pengurangan sederhana • Mengurutkan binatang air besar-kecil menggunakan angka • Memberi tanda= jika sama dan ≠ jika tidak sama pad gambar benda alam • Memberi tnda < dan > pada gambar benda alam • Menghitung gambar benda bend alam dan menulis jumlahnya • Memecahkan masalah sederhana • Menyebutkan lambang bilangan 1-10 • Menghitung lambang bilangan
3.3.4.3 (Motorik)	Bermain di luar Fungsi anggota tubuh	• Senam pagi • Bermain ayunan tangga pelangi dll • Lar estavet • Meniup balo • Mencocok gambar • Menggunting gambar
2.4 3.15.4.15 (seni)	Bertepuk tangan dengan pola Menyanyikan 15 lagu Anak menggambar dengan berbagai media	• Kolase gambar • Mewarnai gambar • Membuat bentuk menggunakan plastisin • Menggambar bebas • Mewarnai gambar benda-benda alam dengan tehnik mozaik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ZAINUL HASAN MULYOREJO
SK. MENKUMHAM RI. NOMOR: AHU-0002928.AH.01.04.Tahun 2016
RAUDHATUL ATHFAL ZAINUL HASAN
Jl. Banitan No.04 Dsn. Baban Barat Ds. Mulyorejo Kec. Silo Kab. Jember Jawa Timur Tlp. 08230964479 ✉ 68184

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 034/RA.ZH/V/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: KARTINI, S.Pd.I
Jabatan	: Kepala Raudhatul Athfal Zainul Hasan
Alamat Lembaga	: Jln. Banitan No.04 Dsn. Baban Barat Ds. Mulyorejo Kec. Silo Kab. Jember

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama	: Nur Ainiya
NIM	: 222101050012
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas	: Tarbiyah dan ilmu keguruan
Perguruan Tinggi	: Universitas Kiai Haji Achmad Siddik Jember

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi di RA Zainul Hasan Baban Barat, terhitung mulai tanggal 22 April sampai dengan 30 April dengan judul skripsi: **"Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Edugame Interaktif Pada Kelompok B Di Ra Zainul Hasan Silo Jember"**

Selama melaksanakan penelitian, yang bersangkutan telah menunjukkan kesungguhan, disiplin, serta menaati seluruh tata tertib yang berlaku di RA Zainul Hasan Baban Barat dengan sangat baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember , 11 Mei 2026
Kepala RA Zainul Hasan,

KARTINI, S.Pd.I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Lampiran 12

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

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Nur Ainiya
NIM : 222101050012
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Karya Ilmiah : Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 tahun Melalui Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) "Papan Edugame Interaktif" Pada Kelompok B di RA Zainul Hasan Silo Jember.

Telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir BAB 1-5 sebesar (18,2 %).

1. BAB I : 24 %
2. BAB II : 25 %
3. BAB III : 18 %
4. BAB IV : 17 %
5. BAB V : 7 %

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagai mana mestinya.

Jember, 02 Juni 2026
Penanggung Jawab Turnitin
FTIK UIN KHAS Jember

(Ulfa Dina Novienda, M.Pd.)
NIP.198308112023212029

Nb. 1. Melampirkan hasil cek turnitin per BAB.
2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB kemudian dibagi 5.

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

BIODATA PENULIS



A. Biodata Diri

Nama	: Nur Ainiya
Nim	: 222101050012
Tempat, Tanggal Lahir	: 29 Mei 2003
Alamat	: Dsn Baban Barat Mulyorejo, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember
Fakultas	: Tarbiyah Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
No. Telepon	: 082146368108
Email	: nnia5962@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. 2008-2009 : TK Bhayangkari 31
2. 2009-2015 : MI Miftahul Ulum
3. 2015-2018 : MTS Nurul Islam Silo
4. 2018-2021 : MA Nurul Islam Silo
5. 2022-2026 : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER