

**PEMANFAATAN PERMAINAN PIRING ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI DI TK KARTINI DESA LAYANSARI KECAMATAN
GANDRUMMANGU**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)**

oleh :

**PIK ALFI RIZQI AZZAHRA
NIM. 1817406075**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKWERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Pik Alfi Rizqi Azzahra
NIM : 1817406075
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian /karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya sendiri, bukan dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 30 November 2023

Saya yang menyatakan,



Pik Alfi Rizqi Azzahra
NIM. 1817406075



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

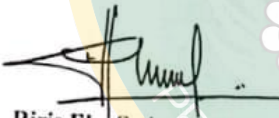
**PEMANFAATAN PERMAINAN PIRING ANGKA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK KARTINI DESA LAYANSARI
KECAMATAN GANDRUNGMANGU**

Yang disusun oleh: Pik Alfi Rizqi Azzahra NIM: 1817406075, Jurusan Pendidikan Madrasah,
Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Kamis, 4 Januari 2024 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
sidang Dewan Penguji skripsi.

Purwokerto, 11 Januari 2024

Disetujui Oleh:

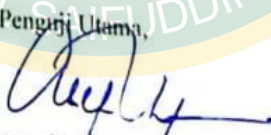
Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,


Riris Eka Setiani, M.Pd.I
NIP. 19881007 201903 2 016

Penguji II/Sekretaris Sidang,


Novi Mulyani, M.Pd.I
NIP. 19901125 201903 2 020

Penguji Utama,


Dr. Asef Umar Fakhruddin, M.Pd.I
NIP. 19830423 201801 1 001

Diketahui Oleh :


Ketua Jurusan Madrasah,

Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd
NIP. 741202 201101 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsoalzu.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi sdr. Pik Alfi Rizqi Azzahra
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada Yth,
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Pik Alfi Rizqi Azzahra
Nim : 1817406075
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini DI TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu.

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). demikian atas perhatian bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Purwokerto, 30 November 2023
Pembimbing,

Riris Eka Setiani, M.Pd.I
NIP. 198810072019032016

**PEMANFAATAN PERMAINAN PIRING ANGKA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK
KARTINI DESA LAYANSARI KECAMATAN GANDRUNGMANGU**

**Pik Alfi Rizqi Azzahra
NIM 1817406075**

ABSTRAK

Media piring angka adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Perkembangan kognitif peserta didik di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu sudah mulai berkembang baik sesuai dengan penggunaan media piring angka yang diterapkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah anak TK yang berjumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display data, dan verifikasi penarikan kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu yaitu dengan media piring angka peserta didik akan dapat belajar memecahkan masalah sederhana, dapat mengenal warna, angka dan mengenal bentuk, 2) Faktor yang menjadi pendukung pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu yaitu minat belajar, kemudian situasi yang menyenangkan dan kondisi yang nyaman, 3) faktor penghambat pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu yaitu kurangnya inovasi pendidik di dalam menggunakan media pembelajaran, kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat. Sehingga membuat peserta didik tidak nyaman ketika belajar.

Kata Kunci: Pemanfaatan Permainan Piring Angka, Kemampuan Kognitif

MOTTO

“Bersemangatlah atas hal-hal yang bermanfaat bagimu. Minta tolonglah pada Allah jangan engkau lemah”

-HR. Muslim-¹



¹ Shahih Muslim Hadist, No. 2664.

PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dengan rendah hati peneliti persembahkan keberhasilan studi dan do'a ini kepada Kedua orang tuaku tercinta Bapak Subagyo dan Ibu Siti Masruroh yang telah senantiasa dengan tulus ikhlas memberi do'a dan selalu memberikan kasih sayang dalam meraih keberhasilanku juga pengorbanan yang tiada ternilai demi studiku. Terimakasih saya ucapkan atas keikhlasan dan ketulusan dalam mencurahkan do'a untuk saya.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” diajukan guna memenuhi tugas dan syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, sahabat, tabi'in dan para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

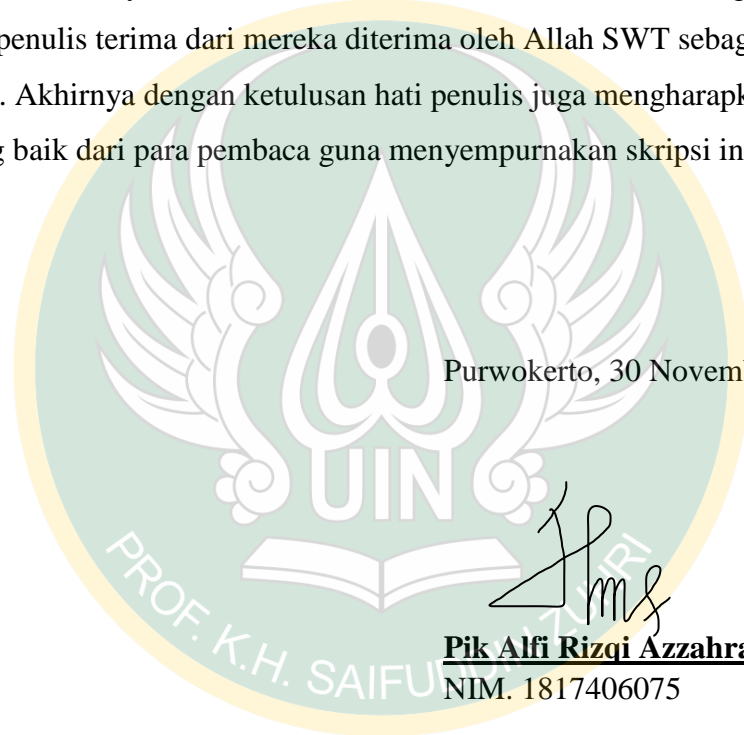
Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebanyak banyaknya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuadi, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Asef Umar Fahrudin, M.Pd.I., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Riris Eka Setiani, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingannya sepenuh hati.
7. Segenap dosen dan staf akademika UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Kepada orang tua khususnya Ibu Siti Masruroh, Bapak Subagyo, Desta Zakiyatul Mafa dan sanak saudara yang senantiasa mendoakan dan mendukung penulis hingga saat ini.
9. Teman-teman PIAUD terimakasih atas segala dukungan dan pengalamannya.
10. Terimakasih penullis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak bias di sebutkan satu persatu, secara moril maupun materil, semoga mendapat balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

Untuk semua itu penulis tidak dapat membalas jasa dan memberi penghargaan sebagaimana mestinya selain memohon kehadiran Allah SWT semoga amal dan jasa yang penulis terima dari mereka diterima oleh Allah SWT sebagai amal saleh disisi-Nya. Akhirnya dengan ketulusan hati penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang baik dari para pembaca guna menyempurnakan skripsi ini.

Purwokerto, 30 November 2023




Pik Alfi Rizqi Azzahra
NIM. 1817406075

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
E. Sistematika Pembahasan	6
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	9
1. Pengertian Perkembangan Kognitif AUD	9
2. Fase Perkembangan Kognitif Pada Anak	13
3. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	16
4. Karakteristik Perkembangan Kognitif	19
5. Pentingnya Perkembangan Kognitif	21
6. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	22
7. Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Kognitif Anak.....	24
B. Permainan Piring Angka	25
1. Belajar Melalui Bermain	25
2. Hakikat Belajar	27

3. Pengertian Media	28
4. Jenis-jenis Media	29
5. Media Alam Sekitar	29
6. Pengertian Permainan Piring Angka	31
7. Cara Memainkan Piring Angka	32
C. Anak Usia Dini	33
1. Hakikat Anak Usia Dini	33
2. Pengertian Anak Usia Dini	38
D. Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	44
1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	44
2. Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Membilang	45
3. Metode Mengembangkan Kemampuan Membilang	45
4. Melatih Koordinasi Mata dan Tangan	46
E. Penelitian Terkait	46
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian.....	50
B. Jenis Penelitian	54
C. Objek dan Subjek Penelitian	56
D. Teknik Pengumpulan Data	57
E. Teknik Analisis Data	59
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	62
1. Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	62
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Permainan Piring Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	69
B. Pembahasan	72
1. Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Kartini Desa	

Layansari	72
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Permainan Piring Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	76
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

- Tabel. 3.1 Daftar Peserta Didik TK Kartini Desa Layansari
Kecamatan Gandrungmangu
- Tabel. 3.2 Daftar Nama Guru TK Kartini Desa Layansari
Kecamatan Gandrungmangu
- Tabel. 3.3 Keadaan Fasilitas Belajar TK Kartini Desa Layansari
Kecamatan Gandrungmangu
- Tabel. 3.4 Daftar Alat Permainan TK Kartini Desa Layansari
Kecamatan Gandrungmangu
- Tabel. 3.5 Prestasi TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu
- Tabel. 3.6 Perkembangan Kognitif Anak Dalam Pemanfaatan Permainan
Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak
Usia Dini Di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu



DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Transkrip Wawancara
3. Pedoman Observasi
4. Data Peserta Didik
5. Data Perkembangan Kognitif Anak Usia dini
6. Dokumentasi Penelitian
7. Surat Keterangan Seminar Proposal
8. SKL Komprehensif
9. Blangko Bimbingan Skripsi
10. Surat Keterangan Wakaf
11. Hasil Cek Plagiasi
12. Surat Rekomendasi
13. Sertifikat BTA PPI
14. Sertifikat Pengembangan Bahasa
15. Sertifikat KKN
16. Sertifikat PPL
17. Sertifikat Aplikom
18. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah seseorang yang melewati serangkaian pertumbuhan pesat yang juga penting untuk peningkatan aktivitas. Rentang usia untuk anak usia dini adalah 0-8 tahun. Saat ini, mata rantai pertumbuhan dan perkembangan dalam segala aspek mengalami masa perkembangan yang pesat dalam kehidupan seseorang. Pada usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak memasuki prasekolah, masa persiapan untuk pendidikan formal yang sebenarnya adalah sekolah dasar.

Menurut Montessori adalah masa kepekaan terhadap semua rangsangan yang dialami oleh panca indera, penerimaan masa peka ini penting bagi perkembangan setiap anak. Artinya jika orang tua mengetahui bahwa anaknya telah memasuki masa sensitif dan segera memberikan stimulus yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan tugas-tugas perkembangan.² Perkembangan Anak Usia Dini Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini meliputi lima aspek yaitu perkembangan kognitif, perkembangan motorik (motorik halus dan kasar), perkembangan nilai-nilai agama dan moral, perkembangan bahasa, perkembangan sosial dan emosional.

Semua perkembangan perlu ditingkatkan, namun yang perlu dioptimalkan secara maksimal adalah perkembangan kognitif. Bidang PAUD dibagi menjadi dua bagian, bidang perilaku pembiasaan dan bidang pengembangan kapasitas dasar.³ Dalam hal ini aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan sejak dini adalah aspek kognitif.

Persepsi adalah proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang berkaitan dengan tingkat kecerdasan seseorang dengan minat, terutama dalam berpikir. Proses utama kognisi adalah menemukan, menafsirkan, mengklarifikasi

² Rinah, Iman Nurjaman. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Sains Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Terpadu Al Jawwad* (Tangerang, Ceria : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN 2301-9905 Vol 9 No 2), hlm. 2.

³ Fadilah, Siti, "*Laporan PKP UPBJJ UT*". Surabaya: Pokjar S1 PG PAUD Kab. Sidoarjo 2016, hlm. 25.

dan mengingat informasi, mengevaluasi ide, menyaring prinsip, menarik kesimpulan dari aturan, membayangkan kemungkinan, membayangkan, menciptakan dan bermimpi.⁴ Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak adalah pola pikir atau pola pikir anak ke arah yang lebih tinggi, lebih kompleks dan lebih dewasa. Perkembangan kognitif ini harus dikembangkan sesuai dengan usia yang tercantum pada STPPA. Berdasarkan STPPA (Standar Pencapaian Perkembangan Anak) kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun salah satu aspeknya adalah Mengenali angka. Mengenali angka ini termasuk dalam kategori menghitung Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak merupakan pola pikir atau intelektual anak ke arah yang lebih tinggi, kompleks dan lebih matang.

Selain itu, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa rentang perkembangan kognitif yang harus dikuasai dalam berpikir simbolik berkaitan dengan aritmatika, yaitu tingkat prestasi yang dikembangkan oleh anak usia 5-6 tahun; 1). Anak dapat menyebutkan angka 1-10. 2). Anak-anak dapat menggunakan simbol angka untuk menghitung. 3). Anak-anak dapat mencocokkan angka dengan simbol angka.⁵ Anak-anak yang dapat berhitung dan menikmati semua kegiatan berhitung akan menunjukkan minat dalam kegiatan berhitung, baik itu menghitung benda-benda di sekitarnya, menambah atau mengurangi sesuatu secara tidak sengaja dan mulai mengucapkan kalimat. Ini otomatis dan menyenangkan saat bermain.

Peran guru dinilai menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan perkembangan dan kreativitas sesuai tahapan perkembangan dengan merancang kegiatan semenarik mungkin agar anak merasa senang dan senang saat melakukannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan merangsang keterampilan kognitif khususnya kegiatan berhitung pada anak usia dini untuk mempelajari bilangan melalui permainan.

⁴ Febrianti, Tanti Dwi. *Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini*. Skripsi, 2019, hlm. 2.

⁵ Permendikbud, 2014

Peran orang tua dalam memberikan anak pengalaman yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif sangat penting, dikarenakan lingkungan yang sangat dekat dengan anak ialah orang tua. Bahkan dari segi waktu, waktu yang digunakan anak bersekolah hanya menghabiskan waktu 2 jam saja selebihnya waktu dihabiskan di rumah. Orang tua sangat berperan penting pada setiap pertumbuhan dan perkembangan anak. Akan tetapi, pada kenyataannya orang tua banyak yang beranggapan bahwa perkembangan anak merupakan kewajiban pendidik dimana anak disekolahkan disitulah pendidik diwajibkan untuk mengembangkan perkembangan anaknya. Dan banyak pula pemikiran orang tua terkait perkembangan anak yaitu khususnya perkembangan kognitif, dimana orang tua beranggapan bahwa perkembangan kognitif itu anak mampu membaca dan menghitung dengan baik benar dan cepat.

Peran orang tua dalam kegiatan bermain sangat diperlukan, yaitu untuk membantu perkembangan anak dari segi fisik - motorik, sosial emosional, dan kognisinya. Peran orang tua yang dimaksud adalah peran memotivasi, mengawasi, memilih alat permainan anak dan menjadi mitra dalam bermain anak.

Di dalam mengembangkan kognitif anak, orang tua berperan sebagai pendampingan bukan hanya fasilitator. Orang tua memberikan fasilitas yang dapat menunjang kognitif anak seperti mendampingi dalam kegiatan bermain, belajar, pemberian sarana prasarana seperti permainan atau alat tulis, dan lain-lain.

Peran orang tua dan guru tidak dapat dipisahkan karena keduanya sangat berkaitan. Guru yang memberikan bimbingan penuh kepada anak di sekolah tidak akan menjadi maksimal jika tidak mendapat support atau dorongan dari orang tua di rumah.

Pakar pendidikan percaya bahwa bermain dengan anak membantu meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu.⁶ Bermain adalah jembatan bagi anak untuk belajar. Bermain memungkinkan anak untuk terlibat dalam kegiatan untuk mencapai perkembangan terbaik dalam semua aspek perkembangan. Hal ini sesuai dengan teori Piaget bahwa anak-anak prasekolah

⁶ Khasanah, Ismatul, dkk, "*Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*". Jurnal Penelitian PAUDIA. 2011, hlm. 1.

berada dalam tahap bermain simbolik dan bahwa anak-anak tidak berhenti menjelajahi lingkungan menggunakan benda-benda di sekitar mereka.⁷

Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian di TK Kartini Layansari Kecamatan Gandrungmangu. Permasalahan yang teridentifikasi adalah metode pembelajaran anak belum digunakan melalui media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dalam hal ini khususnya kemampuan mengenal angka, dan masih sangat terbatasnya sumber daya yang digunakan untuk meningkatkan kognisi anak dalam pengenalan angka. Hal ini terlihat pada kegiatan masuk kelas dengan menggunakan papan tulis, LKS dan buku pelajaran serta metode yang digunakan masih merupakan metode mengajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan kelas yaitu rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Contoh masalah pada anak adalah ketika anak diminta untuk menyebutkan angka secara berurutan dari terkecil ke terbesar, berurutan dari terbesar ke terkecil, atau ketika anak diminta untuk menyebutkan angka secara acak dengan menunjuk simbol angka. Misalnya, jika seorang anak diminta untuk mengambil 5 barang, ada anak yang mengambil 4 atau 6 barang. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran guru hanya menggunakan LKS dan tidak ada media pendukung lainnya. Sehingga proses pembelajaran kurang mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak. Anak kurang terstimulasi dan berdampak pada berkurangnya kemampuan kognitif dalam aktivitas.

Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti merasa perlu melakukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan persepsi anak terhadap pengenalan angka. Guru perlu melakukan upaya yang berbeda dan meningkatkan strategi pengajaran dan media mereka dengan cara yang berbeda agar penyampaian materi berjalan dengan baik. Diantara permainan tersebut, permainan piring angka digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka pada siswa TK Kartini Layansari. Diharapkan melalui media piring angka,

⁷ Umi Hanik. "Peningkatan Kognitif Aud dalam Menenal Angka Melalui Media Piring Bergambar". Jurnal Ortopedagogia. 2020. hlm. 26.

pemahaman anak tentang konsep bilangan akan lebih mudah dipahami dan berhitung akan menjadi kegiatan yang menyenangkan kedepannya.

B. Definisi Konseptual

Untuk memfokuskan pembahasan pada masalah yang akan dibahas, maka definisi setiap kata dalam judul akan diberikan secara rinci untuk mendapatkan persepsi yang dimaksudkan oleh peneliti. Pengertian beberapa kata dalam judul proposal skripsi adalah:

Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Yang dimaksud dengan pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam penelitian ini yang di lakukan oleh guru di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu dengan maksud untuk meningkatkan kognitif anak, upaya guru yang dilakukan di TK Kartini melalui program-program atau kegiatan, kegiatan yang dimaksud adalah permainan piring angka yang di lakukan dengan menarik dan sistematis.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran konsep tersebut menjadi suatu definisi dengan makna dan batasan yang tepat, maka masalah yang akan dirumuskan adalah : “Bagaimana pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini Layansari”?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penulis mengadakan penelitian ini dengan tujuan agar dapat memaparkan atau menggambarkan secara deskriptif tentang bagaimana permainan piring angka untuk meningkatkan keterampilan kognitif pada anak usia dini.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada dunia pendidikan berupa gambaran tentang alat permainan piring angka yang dapat menjadi pilihan untuk meningkatkan kemampuan

matematika anak dan menjadi bendahara pustakawan skripsi di UIN Prof. Kh. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi pendidik, penelitian ini memberikan referensi alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan membuat perbedaan dalam pendidikan di kelas, khususnya pada keterampilan matematika anak.
- 2) Untuk TK Kartini Layansari, hasil penelitian ini akan membantu mendokumentasikan pembelajaran berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa.
- 3) Bagi peneliti sebagai calon pendidik, mendapatkan pengalaman langsung dalam pelatihan kognitif dan keterampilan anak usia dini di TK Kartini Layansari.
- 4) Orang tua diharapkan memahami pentingnya meningkatkan kemampuan kognitif anak sejak dini dan alat permainan edukatif yang dapat digunakan.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan suatu struktur kajian yang digunakan untuk memberikan garis besar dan pedoman tentang fokus-fokus yang akan dibaca dalam penelitian ini. Pembagiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian depan meliputi sampul luar (cover), sampul dalam meliputi pernyataan keaslian, nota dinas pembimbing, abstrak, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bab I Pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah digunakan untuk menjelaskan signifikansi penelitian, definisi konseptual, rumusan masalah yang digunakan untuk menganalisis pokok-pokok masalah, tujuan dan manfaat penelitian untuk menjelaskan tujuan secara umum, manfaat dari penelitian baik secara teoritis ataupun praktis.

Bab II Kajian Teori, dalam bab ini menguraikan landasan teori penelitian yang digunakan dan kajian pustaka yang terkait dengan penelitian ini. Sub bab pertama berisi, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini meliputi: pengertian perkembangan kognitif anak usia dini, tahap-tahap perkembangan kognitif, karakteristik perkembangan kognitif anak, pentingnya perkembangan kognitif, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Sub bab kedua berisi, Permainan Piring Angka meliputi: pengertian piring angka, cara memainkan piring angka. Sub bab ketiga berisi, Manfaat Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini meliputi: Kemampuan mengenal lambang bilangan, melatih koordinasi mata dan tangan. Sub bab keempat berisi, Anak Usia Dini meliputi: pengertian anak usia dini, aspek perkembangan anak usia dini. Sub bab selanjutnya berisi keterangan tentang penelitian yang terkait dengan penelitian ini, yakni karya ilmiah skripsi dan jurnal terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, menampilkan susunan konsep dari metode penelitian yang mengkoridori tindakan peneliti dalam proses penelitian yang berisi: jenis penelitian, lokasi, sumber data, dan waktu penelitian, sasaran (objek) dan peranan seseorang (subjek) dalam penelitian, teknik mengumpulkan data dan teknik menganalisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, membahas hasil laporan peneliti. Bagian pertama adalah gambaran umum TK Kartini Layansari dengan letak geografis, tanggal berdirinya, kondisi guru, staf, siswa dan sarana prasarana, serta visi dan misi TK Kartini Layansari. Bagian kedua tentang penyediaan data gambaran umum kegiatan pembelajaran menggunakan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Bab V Penutup, berisikan tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran kepada subyek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya, dan kata penutup.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dokumentasi penelitian, dan daftar riwayat hidup peneliti.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Kognitif AUD

Kognitif berasal dari kata cognition yang memiliki pandangan kata knowing (mengetahui). Berdasarkan akar teoritis yang di bangun oleh piaget, beberapa penulis mendefinisikan kognisi dengan redaksi yang berbeda-beda namun pada dasarnya sama, yaitu aktifitas mental akan mengenal dan mengetahui tentang dunia. Neisser dalam Morgan, et al. mendefinisikan kognisi sebagai proses berfikir dimana informasi dari panca indera di transformasi, di reduksi, di elaborasi, di perbaiki, dan di gunakan.⁸

Menurut Sujiono menyatakan bahwa kognitif merupakan suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pengertian lain kognitif menurut Hunt bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang di sesuaikan oleh indera.⁹

Kemampuan kognitif digunakan untuk memecahkan berbagai masalah dalam hidup. Jenis-jenis aktivitas yang melibatkan kapasitas kognitif yaitu: merenung, berfikir, berkonsentrasi, mengingat, serta dalam menentukan sebuah keputusan.

Kognitif merupakan salah satu aspek penting dari perkembangan peserta didik yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan mereka di sekolah.¹⁰ Guru sebagai tenaga pendidik yang memiliki tanggung jawab melaksanakan interaksi dengan peserta didik didalam kelas, dalam hal ini guru perlu mempunyai

⁸Melly Latifah, *Perkembangan Kognitif*, Tersedia di: <http://tumbuhkembang.edublogs.org/2008/04/29/perkembangan-kognitif> [30122008]

⁹ Sujiono, Bambang. *Metode Pengembangan Fisik (Edisi Revisi)*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 21.

¹⁰ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 96.

pemahaman tentang perkembangan kognitif peserta didik. Dengan modal pemahaman tersebut, guru bisa memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik. Menurut Woolfolk yang di kutip oleh Daniati, kognitif diartikan sebagai kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka pemecahan masalah sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungannya.¹¹

Kemampuan kognitif memiliki arti konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang. Kemampuan mental meliputi bagaimana seseorang dapat melakukan perencanaan, pemecahan masalah, berpikir secara abstrak, belajar cepat dan belajar dari pengalaman.¹²

Istilah kognitif menurut chaplin adalah salah satu wilayah atau domain/ranah psikologis manusia yang meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan dan keyakinan. Ranah kognitif juga memiliki hubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan ranah rasa. Dari beberapa definisi diatas dapat di pahami bahwa kognisi adalah salah satu aspek perkembangan individu yang meliputi kemampuan dan aktivitas mental yang terkait dalam proses penerimaan pemrosesan dan penggunaan informasi dalam bentuk berfikir, pemecahan masalah, dan adaptasi.¹³

Perkembangan dalam bahasa inggris yaitu disebut Development. Santrock mengartikan Development si The Life Span (perkembangan andalan pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan).

Sedangkan menurut Ardi Novan dan Barnawi mendefinisikan bahwa perkembangan adalah perubahan-perubahan yang di alami oleh

¹¹ Rahma Daniati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Flanel Es Krim*, Jurnal Spektrum PLS, Vol. 1 No. 1 April 2013 h. 239.

¹² 1 Eleanor Sautele, John Hattie, Daniel N. Arifin, Personality, 2015, *Resielence, self-Regulation, an Cognitive ability, Revelant to Teacher Selection, journal of teacher education*, Vol 40, hl. 57.

¹³ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosda, 2004), hlm. 61.

seorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik fisik maupun psikis.¹⁴

Sedangkan Perkembangan Kognitif merupakan masa proses berpikir, mengingat, dan berpikir kritis mendasar. Proses ini terjadi pada usia anakanak hingga dewasa. Pada anak usia dini cara proses perkembangan kognitif dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain dapat membantu anak dalam perkembangan kecerdasannya dan ingatannya menggabungkan pemikiran masa kini kemudian masa lalu dan masa depan.¹⁵

Pembahasan mengenai perkembangan kognitif individu meliputi kajian tentang perkembangan individu dalam berfikir atau proses kognisi atau proses mengetahui. Jean piaget adalah salah satu tokoh yang memberikan pengaruh kuat dalam pembahasan mengenai perkembangan kognitif. Miller berpendapat bahwa teori piaget merupakan teori pentahapan yang paling berpengaruh dalam psikologi perkembangan, dimana dalam setiap tahapnya piaget menggambarkan bagaimana manusia mendapatkan pengetahuan tentang dunianya (genetic epistemology).¹⁶

Kegiatan pembelajaran di PAUD mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu secara lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Bermain pada dasarnya mementingkan proses dari pada hasil. Menurut Bredekamp, (dalam Yuliani) menyatakan “Play is an important vehicle for children, social. Emotion and cognitive development”. Artinya bermain merupakan wahana

¹⁴ Ardy novan dan barnawi, Format PAUD (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 84.

¹⁵ Saghir Ahmad, Abid Hussain Ch, Ayesha Batool, Khadha Sittar, Misbah Malik, 2016, *Play and Cognitive Development Formal Operational Perspektif of Piaget's Theory, Journal of Education and Practive*, Vol. 07, No. 28, h. 72.

¹⁶ Melly Latifah, Perkembangan Kognitif, Tersedia di: <http://tumbuhkembang.edublogs.org/2008/04/29/perkembangan-kognitif> [30122008]

yang penting untuk perkembangan social, emosi, dan kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan.¹⁷

Perkembangan Kognitif sangat dibutuhkan untuk pengembangan kemampuan kognitif misalnya agar anak bisa mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola dan lain-lainnya yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.¹⁸

Menurut Gessel dan Amatuda mengemukakan bahwa anak usia 4-5 tahun adalah masa anak-anak untuk belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda.¹⁹

Sedangkan menurut Piaget perkembangan kognitif pada rentang usia ini masuk ke dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret yaitu pada usia 3-5 tahun.²⁰ Pada usia ini anak mempunyai sifat egosentris dimana anak mempunyai sudut pandang yang berbeda dengan orang lain yang ada di sekelilingnya.

Menurut beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan intelektual atau kognitif dengan berbagai pendapat. Gardner mengemukakan bahwa kognitif merupakan inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Pada dasarnya pengembangan kognitif agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indera, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk

¹⁷ Anik Lestarinigrum, *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini* (Nganjuk:Adjie Media Nusantara,2017), 15.

¹⁸Ramaikis Jawati, 2013, *Peningkatan kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di paud Habibul Umami II*, Dini Jurusan pendidikan Luar sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan UniversitasNegeri padang, Spektum Pls Vol I, No. 1, h 253.

¹⁹ Ramaikis Jawati,...2.8.

²⁰ Ramaikis Jawati,...2.6.

tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.²¹

Kognitif merupakan suatu proses berfikir yaitu kemampuan yang dimiliki individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.²²

Menurut Wienman kognitif merupakan fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Fungsi kognitif dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menggunakan matematika dan bahasa.²³

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan kecerdasan atau potensi yang dimiliki oleh seorang anak untuk berfikir dan menemukan ide-ide baru untuk memecahkan suatu masalah.

2. Fase Perkembangan Kognitif pada Anak

Menurut Piaget ada empat fase perkembangan kognitif anak yaitu:²⁴

1) Fase sensori-motorik (0-2 tahun)

Pada fase ini pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau benda. Skema-skema baru yang berbentuk refleks-refleks sederhana, seperti menggenggam atau menghisap.

2) Fase pra-opsional (3-6 tahun)

Dalam fase ini anak sudah dapat membentuk simbol-simbol untuk mengenal dunia (lingkungan) secara kognitif. Anak mulai mengenal simbol-simbol seperti: kata-kata, dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa, dan kegiatan.

²¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), 47.

²² Ahmad Susanto, ... 47

²³ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 131.

²⁴ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 34

3) Fase oprasi konkret (7-11 tahun)

Pada fase ini anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Anak sudah dapat mempersepsikan lingkungan dengan sendirinya. Fase ini memungkinkan anak untuk memecahkan masalah secara logis.

4) Fase operasional (≥ 11 tahun)

Fase ini merupakan fase terakhir dari perkembangan kognitif. Dalam tahap ini anak sudah mampu berfikir secara abstrak, hipotesis, mampu menggunakan logika, membedakan anantara fakta dan fantasi, serta mengolah perasaan.

Menurut Piaget ada 6 dasar proses perkembangan kognitif individu yakni:

a. Skema

Skema merupakan struktur mental yang terbentuk dari pengalaman yang di alami individu. Skema dapat berubah sesuai dengan hal yang kegiatan atau pengalaman yang dilakukan. Skema terbentuk pada saat anak melakukan aktivitas dengan menggunakan kemampuan sensori-motorik. Semakin banyak kegiatan yang dilakukan oleh anak maka akan meningkat juga kemampuan memorinya sehingga perkembangan skema anak akan semakin rumit dan kompleks.

b. Adaptasi

Adaptasi merupakan proses perubahan skema yang disebabkan oleh berubah atau penambahan pengalaman karena interaksi individu dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Segala memori didalam otak akan berubah sesuai dengan skema yang baru. Proses adaptasi akan terjadi secara otomatis bila seorang anak melakukan kegiatan yang memberi pengaruh baik positif maupun negatif dalam kehidupan anak.

c. Asimilasi

Asimilasi adalah upaya untuk menyesuaikan diri dengan cara mengubah kondisi (pemikiran, sikap, maupun perilakunya) agar selaras dengan tuntutan lingkungan hidupnya. Anak akan menyadari bahwa untuk dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya maka anak harus dapat mengubah pikiran, sikap, maupun tindakan-tindakannya agar sesuai dengan tuntutan lingkungan di luar dirinya.

d. Akomodasi

Akomodasi merupakan cara untuk menyesuaikan diri dalam lingkungannya. Anak akan menyadari bahwa lingkungan luar tidak akan dapat memenuhi keinginan hidupnya bila lingkungan tersebut belum berubah sesuai dengan keinginan sendiri. Oleh karena itu daya imajinasi, inisiatif maupun intelektual anak di fungsikan untuk berfikir untuk memecahkan masalah.

e. Keseimbangan

Keseimbangan yaitu proses mencapai keseimbangan antara keinginan dari dalam diri dengan tuntutan lingkungan di luar dirinya. Proses untuk mencapai suatu kondisi yang seimbang bersifat dinamis dan terjadi sepanjang kehidupan individu. Jika individu belum mencapai keseimbangan maka individu merasa tidak akan tenang dan terus berusaha seimbang. Jika suatu keseimbangan sudah tercapai maka akan menghasilkan struktur mental yang baik.

f. Organisasi

Organisasi merupakan proses terbentuknya sistem hubungan antar skema dalam struktur kognitif individu melalui berbagai pengalaman-pengalaman sebelumnya. Berbagai macam pengalaman di masa lalu akan mempengaruhi kemampuan kognitif individu. Secara tidak langsung, pengalaman tersebut dapat

digunakan untuk memecahkan masalah yang dialami seorang individu.

3. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Berikut ini beberapa tahap perkembangan anak:

- a. Usia dua sampai tiga tahun, pada usia ini anak memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Artinya, secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui oleh anak usia dua sampai tiga tahun sebagai berikut:
 - 1) Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menepati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya jika tidak ada hambatan dari lingkungan.
 - 2) Anak mulai mengembangkan kemampuan bahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati serta pikiran.
 - 3) Anak mulai mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan anak. Hal ini dikarenakan emosi bukan ditentukan oleh bawaan, melainkan lebih banyak pada lingkungan.
- b. Usia empat sampai enam tahun, pada usia ini seorang anak memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut:
 - 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.

- 2) Perkembangan bahasa juga makin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama.²⁵

Perkembangan kognitif anak melibatkan proses belajar yang progresif seperti perhatian, ingatan, dan berpikir. Perkembangan tersebut penting agar anak bisa memproses informasi mengingat, memahami hubungan sebab, akibat. Anak usia dini perkembangan kognitif sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

Menurut Piaget, sebagaimana yang di kutip Thobroni berpendapat ada empat tahapan dalam perkembangan Kognitif yaitu²⁶ :

- a. Tahap Sensorimotor, berlangsung mulai dari usia 0-2 tahun. Dalam tahap ini bayi bergerak mulai dari tindakan refleks dimulai saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun pemahaman tentang dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.
- b. Tahap Praoperasional, berlangsung mulai dari usia 2-7 tahun. Dalam tahap ini anak mulai memunculkan dunianya dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi indrawi dan tindakan fisik.

²⁵ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 47.

²⁶ M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 81.

- c. Tahap Operasional Konkret, berlangsung mulai dari usia 7-11 tahun. Pada saat ini anak mulai berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan dapat mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.
- d. Tahap operasional Formal, berlangsung mulai dari usia 11-dewasa. Dalam tahap ini remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis.

Matt Jarvis menyatakan bahwa cara berfikir anak-anak berbeda bukan hanya kurang matang dibandingkan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Dengan demikian dapat di artikan bahwa cara berpikir anak-anak tidak sama dengan orang dewasa. Anak-anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar tentang kemampuan sendiri dan lingkungan sekitarnya.²⁷

Salah satu perubahan kognitif penting di tahun-tahun prasekolah terjadi antara anak-anak usia tiga ke empat tahun yaitu perkembangan pikiran simbolik. Pikiran simbolik yaitu kemampuan menghadirkan secara mental atau simbolis objek konkret, tindakan dan peristiwa. Tanda paling nyata dari perkembangan pikiran simbolis pada anak-anak usia empat tahun ialah perambahan yang signifikan dalam penggunaan mereka akan permainan khayal, yang menjadi lebih rinci tatkala mereka tumbuh.²⁸

Dapat dipahami bahwa perkembangan kognitif yaitu dari pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berpikirnya otak. Pikiran anak-anak sudah dapat bekerja aktif semenjak anak dilahirkan, berkembang sejalan dengan pertumbuhannya. Misalnya dalam hal-hal yang berkaitan dengan belajar tentang orang lain, belajar tentang sesuatu, belajar keterampilan baru, mendapatkan kenangan yang indah, mendapatkan pengalaman baru. Pada dasarnya anak-anak membangun sendiri secara aktif dunia kognitif mereka. Informasi tidak sadar dituangkan kedalam pikiran anak lewat

²⁷ Matt Jarvis, *Teori-Teori Psikologi* (Bandung: Nusa Media, 2006), 167.

²⁸ Carol Seefeldt, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Pearson Education, 2006), 76.

lingkungan. Anak menyesuaikan pemikiran mereka untuk meliputi gagasan baru.²⁹

4. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak

Ketika anak mencapai tahapan usia dini (3 sampai 6 tahun), terdapat ciri yang sangat berbeda dengan usia bayi. Perbedaannya terletak pada penampilan, proporsi tubuh, berat dan panjang badan, serta keterampilan yang mereka miliki. Menurut Piaget anak usia dini berada pada tahap pra operasional yang ditandai dengan anak belum menguasai operasi mental sehingga belum dapat berpikir secara logis. Periode ini ditandai dengan penggunaan simbol-simbol untuk mewakili proses berpikir anak akan sesuatu. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi.³⁰

Kemampuan perkembangan yang ada dalam kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Piaget tahapan pra-operasional meliputi: anak mulai menggunakan simbol, memahami identitas diri, memahami sebab akibat suatu peristiwa dan mampu mengklarifikasinya, memahami empati dan teori pikiran.³¹

Perkembangan kognitif secara kualitatif teori dari Jean Piaget dapat memberikan gambaran yang cukup jelas. Teori perkembangan kognitif dari piaget memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologis perkembangan konsep kecerdasan Mery Latifah berpendapat bahwa teori piaget merupakan teori pentahapan yang paling berpengaruh dalam psikologi perkembangan dimana dalam setiap tahapannya piaget menggambarkan bagaimana manusia mendapatkan pengetahuan tentang dunianya. Secara ringkas, teori piaget menjelaskan bahwa selama perkembangannya manusia mengalami perubahan-perubahan dalam struktur berfikir, yaitu semakin berorganisasi, dan suatu struktur berfikir

²⁹ Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Depok: Kencana, 2017), 186.

³⁰ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Formad PAUD Konsep, Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan AUD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) hlm 85.

³¹ Skripsi lakmsmiati Martha Cahyana (Dannie E. Papalia, Et All, Human Development (Piskologi Perkembangan), (Jakarta: Kencana, 2010), hlm 324

yang dicapai selalu di bangun pada struktur dari tahap sebelumnya. Perkembangan yang terjadi melalui tahap-tahap tersebut di sebabkan oleh empat faktor yaitu kemampuan fisik, pengalaman dengan objek-objek fisik, pengalaman sosial, dan ekulibrasi.³²

Sementara jika mengacu pada teori di atas yang di kemukakan oleh piaget, seorang pakar psikologis kognitif dan psikologis anak, dapat di simpulkan 4 tahap perkembangan kognitif, yaitu :

- a. Tahap sensori motor, terjadi pada usia 0-2 tahun
- b. Tahap pra-oprasional, terjadi pada usia 2-7 tahun
- c. Tahap kongkrit oprasional, terjadi pada usia 7-11 tahun
- d. Tahap formal oprasional, terjadi pada usia 11-15 tahun³³

Namun untuk kategori anak usia dini, maka tahapan perkembangan yang paling bisa dilihat adalah tahap 1 dan 2. Terdapat dua bekal kapasitas yang di bawa bayi sejak lahir yaitu:

- 1) Bekal kapasitas jasmani yang ditunjukkan dengan dua gerakan reflex, yakni: berupa gerakan kepala dan mulut yang terjadi secara otomatis jika setiap kali pipi disentuh, kepalanya kan berbalik atau bergerak kearah datangnya rangsangan lalu mulutnya terbuka dan terus mencari hingga ketemu putting susu ibu atau putting susu dot untuknya.³⁴ Lalu gerakan reflex ini terjadi pada usia 0-5 bulan serta belum memerlukan ranah kognitif sebab selsel otaknya belum berfungsi matang sebagai alat pengendali.
- 2) Bekal kapasitas sensori berlaku bersamaan dengan berlakunya reflex-reflex motor tadi bahkan lebih baik. Hal ini terbukti dengan adanya kemampuan pengaturan nafas, penyedotan dan tanda respons terhadap stimulus. Juga adanya kemampuan mereka untuk

³² Ujang Khiyarusoleh, *Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Piaget*. (Jurnal Dialektika Jurusan PGSD: Vol. 5, No. 1 Maret 2016)

³³ Ibda Fatimah, *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. (Vol. 3, No. 1 Januari-Juni 2015)

³⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Rosda, 2004, hlm. 61.

membedakan suara keras dan kasar dengan suara lembut ibunya dari pada ayahnya dan orang lain.

Dengan demikian, tahap sensori motor yang berlangsung pada usia 0-2 merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang tampak dalam bentuk aktifitas motorik sebagai reaksi stimulus sensorik. Anak membentuk representasi mental, dapat meniru tindakan masalah orang lain, dan merancang sarana baru untuk memecahkan dengan menggabungkan secara mental skema dengan pengetahuan yang diperolehnya. Intelegensi anak-anak masih bersifat primitive yakni di dasarkan pada perilaku terbuka (tindakan konkret dan bukan imajiner atau yang hanya dibayangkan saja). Hal ini amat penting karena menjadi pondasi untuk tipe-tipe intelegensi tertentu yang akan dimiliki anak kelak. Lalu, pada usia 18-24 bulan muncul kemampuan untuk mengenal objek permanen atau telah menjadi cakap dalam berfikir simbolik.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada indikator Menurut Piaget terdapat indikator yang sesuai permasalahan yaitu mampu memahami angka melalui simbol. Dalam hal ini anak harus memahami angka terlebih dahulu sebelum anak menuju pada tahap berhitung.

5. Pentingnya Perkembangan Kognitif

Proses kognisi meliputi beberapa aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat Piaget pentingnya guru mengembangkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar dan rasakan sehingga memiliki pemahaman yang menyeluruh.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.

- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- 6) Agar anak mampu memecahkan masalah persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.³⁵

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa urgensi pengembangan kognitif adalah sebagai proses awal bagi anak untuk mengasah kemampuan kognitif dengan cara melihat apa yang ada di lingkungan sekelilingnya, sehingga anak dapat belajar mengatasi suatu masalah berdasarkan apa yang sudah ia alami.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain sebagai berikut :

1) Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali di pelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat di pengaruhi lingkungan. Berdasarkan teori ini faktor lingkungan tidak memiliki pengaruh dalam menentukan intelegensi seseorang.

2) Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut

³⁵ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, Metode Pengembangan Kognitif (Jakarta: Universitas Terbuka), No. 1. Hlm 22.

perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang dipeloporinya dari lingkungan hidupnya.

3) **Kematangan**

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

4) **Pembentukan**

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (melalui sekolah/formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal), sehingga manusia melakukan proses berpikir untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri

5) **Minat dan bakat**

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Minat membantu seseorang untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat di artikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan di latih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat ia mempelajari hal tersebut.

6) **Kebebasan Kebebasan**

yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

7. Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Peran orang tua terhadap perkembangan anak dijelaskan oleh Darling dalam Thalib bahwa pengasuhan orang tua memberikan kontribusi utama terhadap proses sosialisasi anak, independensi, kematangan, kontrol diri, kemandirian, keingintahuan, persahabatan, orientasi berprestasi dan nilai-nilai prososial. Cara-cara yang digunakan misalnya memberikan kesempatan kepada anak untuk merealisasikan ide-ide mereka, menghargai ide-ide tersebut, memuaskan dorongan ingin tahu anak dengan jalan seperti menyediakan bacaan alat-alat keterampilan dan alat-alat yang dapat mengembangkan daya kreativitas anak. Adapun yang menunjukkan bahwa bermain merupakan salah satu cara sikecil mempelajari kemampuan pemecahan masalah anak yaitu Neuroscience. Kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan metode pemecahan masalah diantaranya, bermain balok, bermain peran, bermain labirin dan menyusun balok dengan kubus. Sebagai contoh, saat anak bermain labirin, disini anak dilatih untuk memecahkan masalah dalam mencari jalan keluar serta melatih anak tentang cara berfikir dan kreatifitas anak.³⁶

Peran orang tua dalam kegiatan bermain sangat diperlukan, yaitu untuk membantu perkembangan anak dari segi fisik motorik, sosial emosional, dan kognitifnya. Peran orang tua yang dimaksud adalah peran memotivasi, mengawasi, memilih alat permainan anak dan menjadi mitra dalam bermain anak.

Di dalam mengembangkan kognitif anak, orang tua berperan sebagai pendamping bukan hanya fasilitator. Orang tua memberikan fasilitas yang dapat menunjang kognitif anak seperti mengenalkan angka 1-20, mendampingi dalam kegiatan bermain, belajar, pemberian sarana dan prasarana seperti permainan atau alat tulis, dan lain-lain.

³⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016, hlm. 46-47.

B. Permainan Piring Angka

1. Belajar Melalui Bermain

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Berbagai teori mendukung kegiatan bermain diantaranya teori Psikoanalisis Sigmund Freud dalam Tedjasaputra, Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau melamun, dimana seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi dan hal ini berpengaruh dalam perkembangan emosi anak. Dalam teori ini diperumpamakan sebagai bermain pura-pura dalam kegiatan bermain. Teori Freud didukung oleh Singer yang mengemukakan bahwa melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.³⁷

Berbeda dengan Freud, Piaget dalam teori kognitifnya, Tedjasaputra, bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan daripada akomodasi. Menurut Piaget dalam bermain terjadi proses penyesuaian asimilasi dengan akomodasi, dimana dalam proses ini anak akan belajar memodifikasi kenyataan yang disesuaikan dengan informasi yang telah didapatnya. Menurut Hurlock bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir Brunner dalam Tedjasaputra.³⁸

Sedangkan Sudono mendefinisikan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.³⁹

³⁷ Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*. (Jakarta: PT Grasindo, 2001), hlm. 7-8.

³⁸ Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*. (Jakarta: PT Grasindo, 2001), hlm. 7.

³⁹ Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2006) hlm. 1

Menurut James Sully dalam Tedjasaputra, menyatakan bahwa bermain memang mempunyai manfaat tertentu. Yang penting dan perlu ada dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa, karena itu suasana hati dari orang yang melakukan kegiatan memegang peranan untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya.⁴⁰

Permainan yang sesuai dengan anak akan membantu anak mengeksplorasi diri dan lingkungan melalui berbagai cara. Selain itu permainan yang sesuai dengan usia anak juga dapat membantu kemampuan mengendalikan tubuh, mengkoordinasikan anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah. Melalui kegiatan bermain, kemampuan anak baik penglihatan, gerakan motorik kasar dan halus, serta kemampuan berbicara dan sosialisasi anak akan semakin berkembang secara optimal. Demikian juga seluruh potensi kecerdasannya.

Pada kesimpulannya bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Bermain bersifat spontan dan sukarela yang merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak tanpa adanya paksaan.⁴¹ Bagi anak merupakan anak bermain merupakan alat yang menyenangkan karena anak-anak melakukannya dengan sukarela, spontan, dan tanpa beban. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik, dan intelektualnya.

⁴⁰ Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*. (Jakarta: PT Grasindo, 2001), hlm. 15.

⁴¹ Musfiroh, Tadkiroatun. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005) hlm. 7

2. Hakikat Belajar

Pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau dituruti. Belajar adalah menguasai, mengingat informasi/keterampilan yang memiliki tujuan instruksional.⁴² Bermain adalah cara terbaik bagi anak mempelajari dunianya dalam mengembangkan dirinya. Implikasinya, pendidik mengizinkan anak bermain dan merencanakan kegiatan bermain yang efektif untuk stimulasi perkembangan anak. Berbagai teori belajar yang dikemukakan oleh para pakar diantaranya: teori belajar Behavioristik dengan tokohnya Pavlov dalam Winataputra, dalam teori behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar bukan sebagai hasil proses pematangan (atau pendewasaan) semata. Dalam teori ini belajar terjadi adanya proses stimulus dan respon.

Lingkungan adalah tempat bermain dan belajar yang mendukung bagi anak dalam bermain terjadi interaksi dengan lingkungannya yang menyediakan stimulus yang menyebabkan timbulnya respon dari lingkungan tersebut. Senada dengan Pavlov, Gagne dalam Thobroni mendefinisikan belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi. Sebagai contoh guru TK memberikan pertanyaan tentang sebuah rumah dengan bagian-bagiannya, anak akan menjawab semampu anak tanpa memberikan pernyataan anak-anak bahwa rumah memiliki bagian-bagiannya maka anak akan lebih memahaminya.⁴³

Berbeda dengan teori behavioristik, teori Kognitif yang dipelopori oleh Jean Piaget dalam Winataputra belajar diartikan sebagai proses interaksional seseorang memperoleh pemahaman baru atau struktur

⁴² Supriyono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, 2009. hlm 17

⁴³ Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam pembangunan Nasional)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), Hlm. 20.

kognitif dan mengubah halhal yang lama. Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif seorang siswa adalah melalui proses asimilasi dan akomodasi. Ketika anak memiliki pengalaman yang sudah ada dan datang pengalaman baru maka anak akan menyeimbangkan dan menyatukan pengalaman yang sudah ada dengan pengalaman yang baru sehingga memunculkan suatu pengalaman baru. Sedangkan Brunner dalam Winataputra belajar akan bermakna dengan melalui belajar penemuan. Dengan belajar penemuan akan menstimulus anak untuk aktif mendorong siswa untuk bertanya, dan mencari jawaban sendiri serta melakukan eksperimen secara kreatif. Sebagai contoh, untuk memahami konsep gula itu manis anak tidak akan disuruh menghafal pengertian manis, namun anak akan mempelajarinya dengan mencoba sendiri rasa gulanya.⁴⁴

Dari berbagai teori dapat disimpulkan bahwa belajar dapat dilakukan dengan bermain. Dalam bermain akan terjadi sebuah proses yang didukung oleh lingkungan sekitar dan sosialnya dalam menuju belajar yang optimal.

3. Pengertian Media

Media merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Salah satu alat yang penting di dalam pendekatan kegiatan pembelajaran adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Media dan sumber Belajar yang dipilih harus sesuai dengan kegiatan dan dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi anak. Media dalam bahasa latin dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar.⁴⁵ Media merupakan alat, penghubung, perantara, piranti. Media merupakan saluran komunikasi. Media adalah sarana yang dapat dipergunakan oleh guru untuk membagi tanggung jawab di dalam menyampaikan informasi kepada anak.

⁴⁴ Winatasaputra, Udin S. dkk, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm. 3.4.

⁴⁵ Sadiman, S. Arief, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002) hlm.

Dalam arti yang luas media dapat berupa orang, bahan, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang sama memungkinkan anak didik untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media merupakan salah satu fasilitas pendidikan sebagai sumber belajar yang penting dalam kegiatan pembelajaran, yang berfungsi sebagai sarana dan prasarana untuk memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pendidikan dengan anak didik dalam menyampaikan informasi atau pesan.

4. Jenis-Jenis Media

Ada beberapa cara menggolongkan jenis-jenis media, antara lain adalah sebagai berikut; benda sebenarnya, dalam hal ini untuk mempermudah pemahaman siswa tentang suatu hal tertentu, maka siswa perlu diajak untuk melihat benda yang sebenarnya; Penyajian visual, kategori ini meliputi bahan cetak seperti buku teks, buku kerja: penyajian grafik, meliputi hal-hal seperti grafik, chart, peta, gambar yang dibuat dengan maksud untuk mengkomunikasikan suatu ide: gambar diam, gambar bergerak, gambar bergerak disertai suara, dalam hal ini seperti bentuk film (Sadiman). Media pendidikan dikategorikan menjadi: media visual, media audio, media audio-visual.⁴⁶

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu/sarana/alat yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan dalam tujuan dan isi pembelajaran. Dengan media dan sumber belajar memungkinkan anak untuk melibatkan seluruh panca indranya sehingga melakukan kegiatan observasi dan eksplorasi.

5. Media Alam Sekitar

Media belajar yang tidak kalah pentingnya dalam proses pembelajaran adalah lingkungan atau alam sekitar. Lingkungan atau alam sekitar adalah media dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar secara lebih optimal. Lingkungan atau alam sekitar merupakan

⁴⁶ Ibid, hlm. 23

kesatuan ruang dengan semua benda yang ada didalamnya termasuk manusia serta perilaku didalamnya.

Keberadaan media alam dalam proses pembelajaran tentu saja akan memberikan banyak manfaat. Media pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya menggunakan media yang menarik dan menyenangkan. Dalam pemilihan media sebaiknya disesuaikan pula dengan usia dan perkembangan anak. Mediana bisa bergerak atau tak bergerak. Melalui pembelajaran media alam sekitar adalah media yang memanfaatkan alam sekeliling kita sebagai media pembelajaran yang menarik untuk anak didik. Media itu bisa benda sebenarnya misalnya air, bebatuan, tanaman, bentuk bangunan, meja, kursi, papan tulis, perpustakaan, gedung sekolah. Atau bentuk gambar yang variatif, misalnya gambar bola, boneka, foto-foto, gambar gerak.

Beberapa elemen dalam mengimplementasikan media belajar dengan proses pembelajaran Berlia, teknik mengajar dalam menggunakan media alam sekitar antara lain semua pendekatan mengajar adalah baik dan dapat di gunakan. Dampak positif mengajar memberikan kesempatan dan dorongan untuk pengembangan untuk anak dalam memecahkan masalah. Memungkinkan anak didik untuk merespon dengan seluruh kemampuan berfikir, anggota badan serta segala minatnya, melalui media alam sekitar sebagai sumber belajar kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Dan akan membekas dalam ingatannya.

Pada kesimpulannya dengan menggunakan media alam sekitar membuat guru memudahkan dalam proses belajar. Media alam sekitar sangat mudah didapat dan murah harganya juga tersedia di alam yang akan membentuk pengalaman langsung dalam lingkungannya. Dengan media alam sekitar, anak juga akan mengasosiasikan antara benda-benda dengan kata-katanya.

6. Pengertian permainan piring angka

Piring angka merupakan permainan yang dapat meningkatkan minat anak terhadap belajar melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai anak-anak. Bermain menurut Solehuddin pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Menurut Montolalu bermain merupakan kebutuhan anak. Artinya kebutuhan-kebutuhan jasmaniah dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri, maupun bersama-sama dengan (teman) kelompok. Berdasarkan kedua pendapat tersebut diatas dapat di simpulkan bahwa bermain merupakan aktifitas anak yang dilakukan secara spontan (tidak ada paksaan), memberi rasa senang, dan dibutuhkan semua anak. Karena merupakan kebutuhan maka hal tersebut harus dipenuhi. Oleh karena itu untuk mengajarkan berhitung pada anak dapat melalui sebuah permainan, seperti permainan angka.⁴⁷

Piring angka adalah permainan yang menggunakan piring kertas atau piring kue tart yang diberi angka sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, misalnya angka 1 sampai 20. Dalam permainan ini anak diminta untuk memindahkan benda-benda ke piring kertas sesuai dengan angka, jika sudah selesai anak diberikan kertas gambar dan bisa diwarnai. Guru kemudian akan memberikan petunjuk tambahan untuk mengukur tingkat kemampuan anak dalam berhitung dan membedakan konsep sesuai rencana. Kemampuan matematika anak akan meningkat setelah menggunakan permainan piring angka.

Piring angka yang dimaksud oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-20 adalah piring kertas atau piring kue tart yang diberi angka 1-20. Piring ini digunakan bersama dengan bahan-bahan alam di sesuaikan disesuaikan dengan tema/sub tema

⁴⁷ Montolalu, BEF. *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018), hlm. 7

yang sedang dipelajari, misal: bunga, buah, biji-bijian, kulit kerang, atau dapat menggunakan bahan-bahan dari alam. Piring angka telah dimodifikasi memerlukan penjepit atau semacam sumpit untuk mengambil benda atau bahan alam. Bahan alam merupakan bahan yang dapat kita ambil dari alam sekitar kita, seperti biji-bijian, batu-batuan, bambu, kulit kerang, pelepah dan bunga pisang, bermacam-macam daun dan bunga, lidi dan daun kelapa, jagung jail-jali, dan lain sebagainya.

Permainan piring angka sangat mudah dimainkan. Pendidik hanya perlu menyediakan piring plastic kecil maupun piring kertas untuk kue tart. Lalu tuliskan angka yang diinginkan pada piring yang telah disediakan secara berbeda-beda. Selain itu, siapkan benda atau bahan-bahan sebagai benda yang akan dihitung. Setelah itu jelaskan pada anak untuk mengisi atau memindahkan bahan alam ke piring yang telah disediakan sesuai dengan angka yang tertera di piring. Jika anak dapat memasukan benda tersebut dengan benar dan sesuai angka yang tertera di piring, maka guru dapat memberikan kertas gambar sebagai reward. Selama kegiatan guru dapat mendampingi serta mengamati kegiatan yang dilakukan anak.

7. Cara memainkan Piring Angka

Piring angka yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1 – 20 yaitu menggunakan piring kertas atau piring kue tart yang diberi angka.⁴⁸

Adapun cara memainkan yaitu :

- 1) Ambil satu piring perhatikan angkanya
- 2) Ambil benda atau bahan alam yang di sediakan, dan masukkan ke dalam piring angka dengan jumlah yang sesuai dengan angka yang tertempel pada piring.
- 3) Demikian seterusnya hingga semua piring dalam 1 set terisi seluruhnya.

⁴⁸ Montolalu, BEF dkk, *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008)

- 4) Setelah selesai anak di berikan kertas gambar dan bisa diwarnai.

C. Anak Usia Dini

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut pendapat para ahli memiliki pengertian yang cukup beragam. Bahkan pengertian anak usia dini dapat dibedakan ke dalam tiga dimensi usia yaitu dimensi usia kronologis, sudut pandang filosofi ataupun berdasarkan pada karakteristik perkembangan anak.

Pengertian anak berdasar dimensi usia kronologis sebagaimana dikemukakan National Association For The Education Four Young Children (NAEYC) bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.⁴⁹

Senada dengan uraian di atas, Sholehuddin juga menegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada kisaran usia 0-8 tahun.⁵⁰

Dalam pengertian yang cukup berbeda, Hurlock mengemukakan bahwa kategori anak usia dini atau masam kanak-kanak awal adalah usia prasekolah yang tercakup dalam kelompok usia antara 2 hingga 6 tahun.⁵¹

Pernyataan Hurlock tersebut selaras dengan Undang-Undang Nomor 29 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Khususnya yang terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana tentang dalam pasal 28 ayat 1 yang berbunyi pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar.⁵²

⁴⁹ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 13

⁵⁰ Ssolehuddin, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: IKIP Bandung, 1997), hlm. 24

⁵¹ Elizabet B. Hurlock, *Pekembangan Anak Jilid I* (Jakarta: Erlangga, 1999), hal. 261

⁵² Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI NO. 20 tahun 2003) dan Peraturan Pelaksanaannya* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hal. 4

Adapun pandangan lain mengemukakan bahwa hakikat anak usia dini secara umum terdiri atas beberapa unsur sebagai berikut:⁵³

1) Anak Sebagai Orang Yang Berdosa

Doktrin ini kemungkinan besar terlahir dari ajaran Nasrani yang mengakui adanya dosa keturunan. Sehingga anak yang memiliki kecacatan atau karakteristik kurang baik dianggap sebagai salah satu bentuk dari dosa keturunan.

2) Anak sebagai Tanaman Yang Tumbuh

Sehubungan dengan anggapan anak sebagai tanaman yang tumbuh menjadikan orang tua dan pendidik lebih memiliki peran tukang kebun dan sekolah merupakan rumah kaca dimana anak tumbuh dan matang sesuai dengan pola pertumbuhannya yang wajar. Untuk itu orang tua ataupun pendidik yang berposisi sebagai tukang kebun harus senantiasa menyirami, memupuk, merawat, dan memelihara tanaman yang ada dalam kebun tersebut.

3) Anak Sebagai Makhluk Independen

Perihal ini dimaksudkan bahwa setiap anak yang dilahirkan oleh orang tuanya pada hakikatnya tetap menjadi makhluk yang berbeda dari orang tua ataupun dengan siapapun. Bahkan menurut Halim, anak juga memiliki takdir tersendiri yang belum tentu sama dengan orang tuanya. Dengan demikian anak adalah makhluk independen dan tidak seorangpun yang berhak memaksakan kehendak anak. Orang tua dan pendidik sebatas mengarahkan dan mengupayakan pendidikan dan asuhan yang terbaik bagi setiap anak.⁵⁴

⁵³ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2005), hlm. 1-10

⁵⁴ M. Niphan Halim, *Anak Saleh Dambaan Keluarga* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2001), hal. 21

4) Anak Sebagai Nikmat, Amanat, dan Fitnah Bagi Orang Tua

Dalam perspektif islam, anak adalah salah satu nikmat terbesar yang di berikan tuhan kepada orang tua. Perihal ini disebabkan anak berfungsi merekatkan bahkan menguatkan jalinan cinta seorang suami dengan sang istri. Tanpa kehadiran anak, rumah tangga dapat dipastikan kurang sempurna karna anak mampu memberikan kebahagiaan batiniah kepada pasangan suami istri. Untuk itu nikmat yang besar ini seharusnya dipelihara semaksimal mungkin yakni dengan memberikan asuhan dan pendidikan yang tepat sesuai dengan petunjuk tuhan.

Apabila amanat besar ini disia-siakan maka yang terjadi adalah anak menjadi fitnah dan tumbuh menjadi orang dewasa yang tidak memiliki iman, menjadi penjahat, pendurhaka, serta label negatif lainnya.

5) Anak sebagai Milik Orang Tua dan Investasi Masa Depan

Anggapan ini dilator belakangi oleh adanya pemikiran bahwa selepas orang tua tiada, anak adalah pihak yang paling tepat menggantikan peran orang tua dalam segala aspek kehidupannya.

Meskipun dalam pandangan umum anak adalah bagian melekat menjadi pengganti orang tua, namun dalam perspektif islam anak pada hakikatnya milik Allah, sementara orang tua adalah dipercaya dan diberi amanat oleh Allah untuk mendidiknya sehingga tidak boleh memperlakukan anak dengan sekehendak nafsunya sendiri, terlebih memperlakukan anak secara munkar dan tidak sesuai dengan ajaran serta aturan Allah SWT.

6) Anak Sebagai Generasi Penerus Orang Tua Dan Bangsa Lahirnya

Anak ke dunia merupakan sebuah langka keberhasilan orang tua dalam menjalani kehidupan di dunia. Sebab kelahiran anak dianggap sebagai generasi penerus sejati dari orang tua dan bangsa. Terlebih dalam ajaran Islam, anak adalah satu bagian pelestari pahala. Artinya apabila anak tumbuh menjadi generasi

yang shaleh dan shalehah di pastikan dapat mengalirkan pahala meskipun orang tuanya telah meninggal dunia. Begitu sebaliknya, rumah tangga yang tidak memiliki keturunan yang shaleh dan shalehah akan membawakan murka Allah kepada kedua orang tuanya. Dalam konteks itu, rumah tangga yang bahagia lahir dan bathin bilamana terlahir generasi keturunan yang shaleh dan shalehah, sehingga kebahagiaan hidup kurang sempurna bilamana suami istri tidak dikaruniai keturunan.

Selain itu, anak menjadi generasi penerus bangsa dan sumber insani bagi pembangunan nasional juga secara tegas diuraikan dalam Garis Besar Haluan Negara (GBHN). Untuk itu orang tua seharusnya mempunyai tujuan dan berikhtiar agar anak di masa depan mempunyai kualitas yang lebih tinggi dari kedua orang tuanya, atau minimal sejajar dengan kesuksesan orang tuanya. Dengan demikian mempersiapkan kesuksesan anak secara lahir maupun bathin menjadi bagian vital yang harus dilakukan dalam keluarga.

Selain beberapa pandangan di atas, terdapat beberapa pandangan mengenai anak usia dini yang dikemukakan oleh ahli diantaranya:

a. John Locke

Dalam kajian psikologi, John Locke merupakan salah satu pelopor kaum environmentalis yang berpandangan bahwa pada saat seorang bayi dilahirkan, dia seperti tabula rasa atau kertas kosong. Sedangkan pikiran yang dimilikinya diperoleh dari pengalaman dan proses belajar. Sehingga pengalaman dan proses belajar yang diperoleh melalui indera membentuk manusia menjadi individu yang unik. Dalam pandangan ini, orang tua ataupun pendidik memiliki peran dominan dalam membentuk perkembangan anak dari sisi fisik, motorik, psikis, kognitif dan sebagainya. Selain itu orang tua dan pendidik juga perlu menyediakan lingkungan yang kondusif sekaligus

mendukung perkembangan anak. Sebab lingkungan sangat menentukan cara berfikir seseorang melalui asosiasi antara pikiran dan perasaan. Terlebih anak mengalami proses belajar melalui imitasi atau peniruan, yakni anak akan melakukan suatu hal atas dasar hasil meniru terhadap apa yang telah dilakukan oleh orang lain.⁵⁵

b. Jean Jacques Rousseau

Tokoh ini lebih di kenal sebagai pelopor kaum herediats. Menurutnya seorang anak yang baru dilahirkan sudah dibekali rasa keadilan dan moralitas serta perasaan dan pikiran. Artinya ketika bayi dilahirkan, dia sudah memiliki kapasitas dan modal yang akan terus berkembang secara alami tahap demi tahap. Dalam hal ini orang tua seharusnya mampu memberikan kesempatan kepada anak agar bakat dan kemampuannya dapat berkembang secara optimal.⁵⁶

c. Konsep Unitas Multipleks (William Stern)

Pandangan ini dikemukakan William Stern seorang ahli pendidikan dari Jerman yang berpandangan bahwa setiap individu lahir berbeda satu sama lain dengan keunikan masing-masing. Tidak ada satupun individu yang sama persis, selalu ada yang berbeda artinya mereka berbeda dengan keunikannya sendiri-sendiri meskipun mereka telahir berasal dari sel telur kembar. Di sisi lain mereka juga akan memiliki lebih dari satu potensi (multipotensial) yang mana potensi-potensi tersebut dapat teraktualisasikan atau terealisasi, sehingga potensi tersebut menjadi suatu kemampuan yang konkret. Seperti bakat bahasa dan matematika yang mungkin bakat bahasa tidak dapat muncul atau terealisasi secara baik.⁵⁷

⁵⁵ Wiwien Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 3-4.

⁵⁶ Wiwien Dinar Pratisti, hlm. 4.

⁵⁷ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 12-

2. Pengertian anak usia dini

Masa kanak-kanak adalah kumpulan anak-anak yang berada dalam satu jalur perkembangan dan peningkatan, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), wawasan (daya pikir, penemuan, pengetahuan antusias, dan pengetahuandunia lain), sosial dan emosi (sikap, perilaku, dan agama), bahasa dan korespondensi luar biasa sesuai dengan perilaku pertumbuhan dan perkembangan anak.⁵⁸

Terdapat beberapa karakteristik anak usia dini diambil di laman tips serba serbi, peneliti mengambil dari laman tersebut yang intinya berisi.⁵⁹

a. Egosentris naif

Anak-anak melihat seluruh dunia menurut sudut pandang mereka sendiri, yang ditunjukkan oleh wawasan dan pemahaman mereka sendiri, dibatasi oleh sentimen dan pikirannya mereka yang masih terbatas. Jadi anak itu tidak memiliki kemampuan untuk memahami pentingnya suatu peristiwa dan tidak memiliki pilihan untuk menempatkan dirinya dalam keberadaan orang lain. Sikap egosentris yang naif bagi anak usia dini bersifat temporer atau sementara, dan senantiasa dialami oleh setiap anak dalam proses perkembangannya. Anak belum dapat memahami bahwa suatu peristiwa tertentu bagi orang lain mempunyai arti yang berbeda dengan pengertian anak tersebut.

b. Hubungan sosial yang primitive

Hubungan sosial primitif adalah akibat dari sifat egosentris yang naif. Ciri ini ditandai oleh keberadaan anak yang belum memiliki pilihan untuk mengasingkan diri dari kondisi sosialnya. Anak-anak

⁵⁸ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 88.

⁵⁹ Tips Serba Serbi, Karakteristik Anak Usia Dini, (online

sekarang hanya memiliki minat pada barang atau acara yang sesuai dengan daya imajinasi mereka. Anak-anak mulai mengarang realitas mereka dengan pikiran dan keinginan kreatif mereka sendiri.

c. Solidaritas tubuh dan jiwa yang hampir tak terpisahkan

Anak-anak tidak dapat mengenali dunia luar dan dalam. Substansi lahiriah dan batiniah masih merupakan satu kesatuan yang utuh. Antusiasme anak terhadap sesuatu disampaikan atau dikomunikasikan tanpa pamrih, tiba-tiba dan sungguh-sungguh, baik dalam artikulasi, tingkah laku maupun imajinasi, anak-anak mengungkapkannya dengan lugas, oleh karena itu jangalah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

d. Perilaku fisiognomis terhadap kehidupan

Anak-anak memiliki mentalitas fisiognomi terhadap realitas mereka, yang menyiratkan bahwa anak-anak dengan lugas memberikan kualitas-kualitas lahiriah atau konkret, karakteristik asli dari apa yang mereka jalani. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih terikat (ekstremis) antara jasmani ataupun rohani. Anak-anak tidak bisa mengenali makhluk hidup dan tak hidup. Segala sesuatu di sekitarnya dianggap memiliki ruh yang merupakan makhluk hidup yang memiliki tubuh dan jiwa seperti dirinya sendiri.

Melengkapi karakteristik kekhasan Susanto mengemukakan bahwa anak usia dini pada prinsipnya juga memiliki beberapa keunikan lain diantaranya:⁶⁰

a. Anak suka meniru

Meniru ini dapat dilakukan terhadap orang tua, lingkungan sekitar atau media lain seperti televisi, games, play station, serta teman sebaya dan saudara-saudaranya yang lebih dewasa. Dalam konteks suka meniru tersebut, orang tua, lingkungan dan berbagai media lainnya hendaknya mampu memberikan teladan yang baik

⁶⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 3-16.

dan mendidik sehingga peniruan yang dilakukan anak tidak bersifat menyimpang.

b. Dunia anak adalah dunia bermain

Disebabkan dunia anak adalah bermain maka sangat wajar apabila aktivitas anak usia dini lebih disibukkan dengan beraneka ragam permainan beserta alat permainannya. Sebab menurut pendapat ahli, bermain bagi anak usia dini adalah proses belajar kerap dilakukan secara menyenangkan.

c. Anak masih berkembang

Ciri khas ini dapat dipahami bahwa perkembangan anak tidak sebatas tampak pada perkembangan fisik semata melainkan perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, emosi anak, seni, serta perkembangan nilai-nilai dan moral agama. Untuk itu perkembangan anak usia dini berarti bertambahnya struktur, fungsi dan kemampuan anak yang lebih kompleks.

d. Anak-anak tetaplah anak-anak

Artinya anak usia dini adalah mereka belum dewasa baik dari sisi sikapnya, terlebih fisiknya. Untuk itu sikap ngeyel, membantah, menolak perintah dan sebagainya harus dapat dimengerti sebab anak usia dini adalah usia yang membutuhkan arahan, bimbingan dan pendidikan yang tepat.

e. Anak adalah kreatif

Dunia anak adalah dunia kreativitas. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai, sehingga tiga potensi dasar ini terus mengantarkan anak pada kedirannya yang akan berproses menapaki tangga kedewasaan.

f. Anak masih polos

Kepolosan anak biasanya diekspresikan dalam ucapan, sikap dan perbuatannya kepada orang lain. Kepolosan ini terkadang ada yang bernilai positif dan ada juga yang negatif. Untuk itu orang

tua khususnya harus mampu menanamkan perilaku baik kepada anak melalui pembiasaan dan keteladanan positif dalam keluarga.

Usia dicirikan sebagai hayat (umur). Dini (awal) dicirikan sebagai jenjang atau jenjang sekolah sebelum sekolah dasar (TK). Secara etimologis “anak usia dini (AUD)” dapat diartikan sebagai masa anak-anak yang belum dewasa yang berada pada jenjang atau jenjang Taman Kanak-kanak (Play Group). Secara terminologi tidak dijumpai definisi mengenai anak usia dini. Pemahaman akan arti anak usia sekolah dapat dilihat pada berbagai pembagian fase perkembangan anak menurut para ahli psikologi (psikolog). Perspektif psikologi perkembangan, perkembangan anak diklasifikasikan menjadi:

- a. Masa bayi adalah masa dari lahir sampai batas terjauh tahun berikutnya.
- b. Masa anak-anak, yaitu dari awal tahun ketiga, sampai 6 tahun. Masa ini juga disebut masa anak usia dini, karena anak-anak mulai memasuki kelompok bermain dan taman kanak-kanak.
- c. Masa anak lanjut atau masa sekolah, yaitu dari usia 3 tahun hingga 6 tahun.⁶¹

Berdasar dari sebagian definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa gagasan anak adalah usia penting untuk kemajuan formatif di masa depan.

Terdapat Aspek perkembangan anak usia dini diambil pada laman Pustaka PAUD yang membahas aspek-aspek perkembangan anak usia dini, peneliti mengambil dari laman tersebut, dan ditambahi dari beberapa sumber yang intinya berisi:

- a. Aspek Perkembangan Fisik atau Motorik

Perkembangan fisik (motorik), akan mempengaruhi kehidupan seorang anak baik secara langsung maupun secara tersirat, Hurlock menambahkan bahwa secara langsung, kemajuan nyata (fisik) akan menentukan kemampuan untuk bergerak. Implikasinya,

⁶¹ Mansur, Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 88.

perkembangan dan kemajuan yang sebenarnya akan mempengaruhi bagaimana seorang anak melihat diri mereka sendiri dan juga orang lain. Peningkatan yang sebenarnya mencakup kemajuan tubuh dari otot-otot kasar dan halus, yang selanjutnya disebut sebagai motorik kasar dan motorik halus.⁶²

Perkembangan pada motorik yang kasar mengidentifikasi dengan perkembangan penting yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, memantul, memukul, dan menarik. Pada motorik halus yaitu melakukan pengembangan yang lebih eksplisit seperti komposisi (menulis), memotong atau menggunting, memakai kancing pakaian, dan memakai tali sepatu. Periode ini pasti tergantung pada perkembangan atau pergerakan yang berlebihan (hiperaktif). Anak-anak secara rutin menunjukkan perkembangan motorik yang sangat lincah dan sigap.

b. Aspek Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana otak anak menciptakan dan bekerja dengan tujuan agar Ia dapat berpikir.⁶³ Keat menyatakan bahwa kemajuan intelektual adalah interaksi psikologis yang menggabungkan pemahaman dunia, menemukan informasi, membuat korelasi, berpikir dan pemahaman. Interaksi psikologis yang dimaksud adalah proses penanganan data yang melintasi latihan pemahaman, wawasan, pembelajaran, berpikir kritis, dan penyusunan ide. Ini juga mencakup daya cipta, pikiran kreatif, dan memori. Terlebih lagi, kemajuan intelektual menyangkut peningkatan penalaran dan bagaimana latihan berpikir tersebut dapat bekerja.⁶⁴

c. Aspek Perkembangan Bahasa

Kemampuan untuk mengucapkan bahasa adalah salah satu kemampuan yang sangat penting dalam gaya hidup lengkap

⁶² Pustaka Paud, *Aspek-Aspek AUD*, ... hlm. 1.

⁶³ Pustaka Paud, *Aspek-Aspek Perkembangan AUD*..., hlm. 1.

⁶⁴ Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan Untuk Guru, Tutor, Fasilitator Dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini*,.... hlm. 33

seseorang, tidak hanya di tahun-tahun awal pembentukan (pada masa anak usia dini).⁶⁵ Namun, penguasaan bahasa anak berkembang sejalan dengan hukum herbal, khususnya mengikuti bakat, alam, dan ritme herbal. Menurut Lenneberg peningkatan bahasa anak akan sejalan dengan jadwal organik mereka. Hal ini dijadikan dasar pemikiran mengapa anak-anak pada usia tertentu dapat berbicara, sedangkan pada usia tertentu mereka tidak dapat berbicara.⁶⁶ Peningkatan bahasa tidak selalu ditentukan oleh usia, tetapi menghasilkan peningkatan motorik, tetapi peningkatan ini sangat didorong melalui lingkungan. Bahasa anak-anak akan muncul dan meluas melalui berbagai kondisi interaksi sosial dengan orang dewasa.

Bahasa memiliki posisi yang sangat penting dalam gaya hidup pada kehidupan. Suhartono mengatakan bahwa kedudukan bahasa pada tahun-tahun pembentukan awal adalah sebagai cara berpikir, cara mendengar, cara berbicara, dan cara anak dalam rangka mengkaji dan menulis. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan keinginan dan ulasannya kepada orang lain.

d. Aspek Perkembangan Sosial dan Emosional

Secara khusus, klarifikasi gaya perilaku sosial pada usia dini dimasukan pada pola perilaku. Serta emosi adalah perasaan atau afeksi yang mengandung campuran agitasi fisiologis dan gejala perilaku yang terlibat. Peningkatan emosional memainkan peran penting dalam gaya hidup, khususnya dalam hal penyesuaian pribadi dan sosial anak-anak dengan lingkungan. Efek peningkatan emosional adalah sebagai berikut:⁶⁷ 1) perasaan mengunggah kesenangan ke pengalaman keseharian, 2) perasaan menyatukan kerangka tindakan, 3) perasaan adalah bentuk komunikasi, 4) perasaan mengganggu

⁶⁵ Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan Untuk Guru, Tutor, Fasilitator Dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini*,.... hlm. 37.

⁶⁶ Lenneberg, Eric, *Biological Foundation of Language*, (New York: Wiley), 1976

⁶⁷ Pustaka Paud, *Aspek-Aspek Perkembangan AUD*,.... hlm. 2.

aktivitas intelektual, dan 6) reaksi emosional yang berkali-kali akan menjadi suatu kebiasaan.

Ketika anak-anak menjadi lebih mapan dalam usianya, artikulasi gairah (emosi) yang berbeda dikomunikasikan dengan cara yang dirancang karena anak-anak dapat terbiasa dengan tanggapan orang lain. Tanggapan penuh emosi yang muncul berubah menjadi lebih relatif, seperti mentalitas cemberut dan watak menantang. Saputra dan Rudyanto menambahkan beberapa atribut antusias pada anak, antara lain: 1) perasaan (emosi) anak pendek dan singkat, 2) terlihat lebih membumi dan memesonasi, 3) tidak kekal, 4) terjadi sesering mungkin, dan 5) dapat terlihat dari tingkah laku mereka. Ismail mengungkapkan pada tahap ini anak-anak akan mengalami kemajuan positif dalam inovasi, kumpulan pemikiran, pikiran kreatif, mencoba berusaha, berani menghadapi tantangan dan sederhana untuk hidup berdampingan. Pada tahap ini anak dapat menunjukkan disposisi dorongan, yaitu mulai melepaskan diri dari pengawasan orang tua, bergerak secara terbuka dan mulai bekerja sama dengan masyarakat. Mereka dibutuhkan untuk mendorong perilaku normal dalam social relations mereka, dan bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan.

D. Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

1. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan diartikan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengenal atau mengetahui simbol atau lambang yang memiliki jumlah benda yang dapat dihitung. Di dalam memperkenalkan lambang bilangan pada anak usia dini, pendidik hendaknya memperhatikan tahap-tahap pengenalan lambang bilangan, menurut Susanto ada beberapa tahap mengenal lambang bilangan atau

matematika untuk anak usia dini, antara lain : tahap konsep atau pengertian, tahap transisi atau peralihan dan tahap bilangan.⁶⁸

2. Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Membilang

- a. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b. Anak akan menentukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya.
- c. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial dan emosional).
- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- e. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.⁶⁹

3. Metode Mengembangkan Kemampuan Membilang

Membilang angka merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak TK dalam memahami dasar-dasar operasional yang berhubungan dengan angka untuk meningkatkan kecerdasan logika matematisnya. Adapun kecerdasan logika anak dapat dirangsang melalui kegiatan menghitung dengan benda-benda dan membilang angka.

Beberapa metode yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan membilang diantaranya :

- a. Metode pemberian tugas
- b. Metode demonstrasi
- c. Metode tanya jawab
- d. Metode bermain yaitu metode kegiatan yang dilakukan melalui permainan, seperti permainan piring angka dan lain-lain.⁷⁰

⁶⁸ Ahmad Susanto, *Pengembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Perdana Media, 2011), hlm. 107.

⁶⁹ Ahmad Susanto..., hlm. 107

⁷⁰ Universitas Nusantara PGRI Kediri, *Modul Pendidikan Anak Usia Dini*, 2012

4. Melatih Koordinasi Mata dan Tangan

Grana dan Klenak koordinasi adalah kemampuan otot tubuh dalam mengontrol gerak dengan tepat agar dapat mencapai satu tugas fisik tertentu. Menurut Rusli koordinasi adalah kemampuan melakukan gerakan dengan berbagai tingkat kesukaran dengan cepat, efisien, dan penuh ketepatan. Tidak jauh berbeda, menurut Sukadiyanto koordinasi merupakan hasil perpaduan kinerja dari kualitas otot, tulang, dan persendian dalam menghasilkan satu gerak yang efektif dan efisien.

Kemampuan koordinasi gerak mata dan tangan menurut Bambang Sujiono merupakan kemampuan perseptual pola-pola gerak yang berhubungan dengan kemampuan memilih suatu objek dan mengkoordinasikannya (objek dilihat dan gerakan-gerakan yang diatur).

E. Penelitian Terkait

Sebagai pertimbangan dalam penelitian ini akan dipaparkan hasil penelitian terkait, sebagai berikut :

Pertama, Endah Yuni Yulistaini, Skripsi yang berjudul Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini di RA Diponegoro 154 Pekuncen Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas 2020. Penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan kognitif dan beberapa teknik pengenalan angka. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian ini adalah fokus pada peningkatan keterampilan matematika pada anak usia dini. Perbedaan penelitian dengan penelitian ini antara lain; Penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengenalan angka, termasuk wujud angka, permainan angka dengan pewarna, dan membuat angka dari plastisin. Sedangkan penelitian ini menggunakan permainan piring angka. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Pengenalan angka melalui berbagai tahap awal pembuatan lagu untuk anak-anak, tahap kedua memainkan lagu, tahap ketiga pembuatan lagu plastisin, tahap keempat mendongeng media digital, dan tahap kelima menyanyikan lagu. Ternyata anak-anak bisa mengembangkan kemampuannya mengenal angka. Pengenalan angka melalui berbagai tahap awal anak membentuk angka, tahap kedua bermain angka, tahap ketiga plastisin

membuat permainan angka, tahap keempat mendongeng media digital dan tahap kelima menyanyi angka. Ternyata anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengenal angka.

Kedua, Amiratul Anisa, Skripsi yang berjudul “Mengembangkan Keterampilan Berhitung Awal Menggunakan Alat Permainan Edukasi Kotak Penguin pada Anak Kelompok B di RA Masyitoh Nglondong Kec. Parakan Kab. Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018” fokus pada penelitian peningkatan keterampilan matematika menggunakan alat permainan kotak penguin. Kesamaan antara peneliti ini adalah kesamaan pada tujuannya, yaitu untuk meningkatkan daya berhitung. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian ini terletak pada media alat permainan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan edukasi Kotak Penguin dapat mengembangkan kemampuan matematika awal pada anak kelompok B RA Masyithoh Nglondong Kec. Parakan Kab. Temanggung tahun ajaran 2017/2018.

Ketiga, Siti Rahmah, Skripsi yang berjudul “Mengembangkan kemampuan kognitif berhitung melalui media papan flannel pada anak kelompok A di Raudhatul Athfal Wage Taman Sidoarjo 2020. Fokus pada penelitian peningkatan kemampuan kognitif berhitung menggunakan alat permainan papan flannel. Kesamaan antara peneliti ini adalah pada tujuannya, yaitu untuk meningkatkan daya berhitung. Perbedaan peneliti ini dengan penelitian ini terletak pada media alat permainan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berhitung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan papan flannel dapat mengembangkan kemampuan kognitif berhitung pada anak kelompok A di Raudhatul Athfal Wage Taman Sidoarjo 2020.

Keempat, Agus Setiawan, Jurnal yang berjudul “Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media pembelajaran matematika di RA Ma'arif 1 Kota Metro”. Yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini melalui Media Pendidikan Matematika RA Ma'arif 1 kota metro. Hasil penelitian ini adalah: RA Ma'arif

1 Kota Metro Kelompok A Keterampilan penjumlahan anak dapat ditingkatkan dengan media pembelajaran, dan media yang tepat untuk anak usia dini adalah masalah yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari anak. Soal matematika diselesaikan dengan argumen-argumen yang diselesaikan anak dengan cara memilih, mentransfer, menggabungkan dan menghitung argumen yang digunakan, sehingga lebih mudah dipahami oleh anak pada materi tambahan.

Kelima, Medinda Romlah, Nina Kurnia dan Wembrayarli, jurnal yang berjudul “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa”. Yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain sempoa. Hasil penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain sempoa. Terbukti bahwa kegiatan bermain sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada aspek pemahaman konsep bilangan, keterampilan menjumlahkan, dan pemecah masalah.

Keenam, Gytta Ayu Nur Wulan, Dudung Priatna, dan Moh. Helmi Ismail, jurnal yang berjudul “ Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stick Angka. Yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui media permainan stick angka. Hasil penelitian ini adalah kemampuan berhitung permulaan anak usia dini kelompok B3 di TK Suka Haji sebelum menggunakan media permainan stick angka masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari pengamatan awal peneliti selama melaksanakan kegiatan praktek lapangan. Dengan begitu perlu diperbaiki melalui pemberian bantuan berupa media permainan stick angka kepada anak Kelompok B3. Setelah menggunakan media permainan stick angka terdapat peningkatan.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terkait di atas, dapat di simpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan pada peningkatan kemampuan kognitif anak. Selain itu terdapat perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada media alat permainan yang di gunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Peneliti

mengambil judul “ Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu. Fokus pada penelitian pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartini Layansari, Jl. A.Yani Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap Jawa Tengah.

1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Taman kanak-kanak kartini didirikan pada tahun 2007 dibawah satu atap SDN Layansari 03 dengan perkembangan pendidikan anak usia dini dan kebijakan pemerintah untuk TK Satu Atap agar berdiri sendiri dan maka pada tahun 2014 TK Kartini ikut bernaungan pada Yayasan Siwi Lestari Tokoh yang paling berjasa dalam lahirnya Taman Kanak-Kanak Kartini adalah Suwarto, S.Ag. Beserta dewan guru SDN Layansari 03, saat itu beliau sangat prihatin melihat banyak anak-anak usia 4-6 tahun yang berkerumun tanpa ada aktivitas pembelajaran. Akhirnya beliau beserta ibu-ibu yang lain bersepakat untuk mendirikan taman kanak-kanak kartini yang diresmikan oleh UPT DISDIKPORA Gandrungmangu, Komite SDN Layansari 03 Beserta Dewan Guru sebagai kepala sekolah pertama saat itu adalah Suwarto, S.Ag dengan jumlah peserta didik 20 dan guru berjumlah 2, langkah berikutnya mengajukan perizinan ke dinas Kabupaten. Surat izin operasional dari dinas pendidikan Kabupaten Cilacap Nomor 421.1/1667/05/14, tercantum mulai berlaku tanggal 12 April 2016.

Selanjutnya kami terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan-pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan kami lakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal dan rencananya akan diubah kedalam bentuk sentra.

2. Visi, Misi Dan Tujuan TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

a. Visi

Berakhlak Mulia, Mandiri dan Berpotensi

b. Misi

- 1) Menjadikan anak dapat mengikuti pembelajaran dengan mandiri sesuai dengan mandiri sesuai tahap perkembangan.
- 2) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa rasa takut.

c. Tujuan

- 1) Meningkatkan perilaku anak yang berakhlak mulia, menuju ketaqwaan terhadap Tuhan YME
- 2) Meningkatkan perilaku kemandirian anak dalam mengikuti pembelajaran sesuai tahap perkembangan
- 3) Meningkatkan keterampilan dan kreatifitas anak.

3. Data Peserta Didik TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Siswa sebagai salah satu faktor pendidik dan pengajaran dapat dipandang sebagai raw input yang berkembang setelah melalui proses latihan dan bimbingan sehingga menjadi manusia yang penuh dengan dinamika dan kreatifitas. Oleh sebab itu mereka harus dipandang sebagai subjek dan objek, dengan demikian usaha pendidikan dan pengajaran akan tumbuh secara sempurna dan berkembang.

Siswa atau peserta didik merupakan salah satu syarat terjadinya interaksi mengajar. Siswa tidak hanya dikatakan sebagai obyek tetapi juga dikatakan sebagai proses belajar mengajar.

Anak didik di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu berjumlah 50 siswa, sedangkan jumlah siswa yang diteliti berjumlah 20 siswa sebagai berikut:

Tabel 3.1

Daftar Nama Pesera Didik

Tk Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Tahun Ajaran 2022/2023

No.	Nama Anak	L/P	Alamat
1	Adi Prayudi	L	Gintungreja, 01/02

2	Ahmad Anas Zuhdi	L	Layansari, 07/04
3	Ahmad Rifqi Atqiya	L	Gintungreja, 01/04
4	Ainan Tusama Salsabila	P	Layansari, 03/04
5	Arjun Malik Al Murtadho	L	Layansari, 04/04
6	Arsy Nadzifah	P	Layansari, 02/04
7	Arsyila Adia Fajri	P	Layansari, 03/04
8	Akifatul Nazla	P	Layansari, 07/04
9	Bella Rachelia Prameswari	P	Layansari, 05/03
10	Erlina Meida Ramadhani	P	Layansari, 05/03
11	Erza Secarlet Titania	P	Layansari, 01/04
12	Hafiz Adi Nugroho	L	Layansari, 04/03
13	Hasby Maulana Haqi	L	Layansari, 03/04
14	Khalisa Mikhayla	P	Layansari, 05/03
15	Lintang Ade Nugraha	L	Layansari, 05/04
16	Muhammad Sofa Aulia Rahman	L	Layansari, 07/04
17	Nadif Sahil Ar-Riziq	L	Gintungreja, 01/04
18	Nahda Amelia Nur Khafifah	P	Gintungreja, 01/04
19	Noval Syahran	L	Layansari, 02/04
20	Sabrina Nur Faizah	P	Gintungreja, 05/04

Sumber : Dokumentasi TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

4. Data Guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Tenaga guru atau pendidik merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena gurulah yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Seorang guru tidak hanya sebatas sebagaigajar saja, melainkan juga sebagai pembimbing, pendorong atau motivator, serta suri tauladan yang baik bagi anak didiknya. Untuk itu guru perlu memiliki keahlian dan keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik pada saat terjun ke masyarakat.

Tabel 3.2
Daftar Nama Guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan
Gandrungmangu
Tahun Ajaran 2022/2023

NO	NAMA	ALAMAT RUMAH	JABATAN
1	Susiyati, S.Pd.	Cisumur	Kepala Sekolah
2	Siti Nur Hidayah	Cawilayan, Rt 02 Rw 02	Sekretaris
3	Syifauz Zulfatun Nikmah	Layansari, Rt 01 Rw 05	Bendahara
4	Dita Puspita	Argomulyo, sumberejo	Anggota

Sumber : TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

5. Sarana Dan Prasarana TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Dalam melaksanakan suatu aktivitas belajar mengajar di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu tentunya tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan tersebut.

Adapun fasilitas yang ada di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu adalah:

Tabel 3.3
Keadaan Fasilitas Belajar TK Kartini Desa Layansari Kecamatan
Gandrungmangu
Tahun Ajaran 2022/2023

No.	Jenis Ruangan	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah dan Guru	1 Lokal
2.	Ruang Kelas	1 Lokal
3.	Kamar Mandi	2 Lokal
4.	Dapur	1 Lokal
5.	Rak Hasil Karya Peserta Didik	3 Lokal

Sumber : Dokumentasi TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

B. Jenis Penelitian

Metode penelitian kualitatif dinamakan metode postpositivtik karena berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Metode ini disebut juga sebagai metode artistic, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola) dan sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang di temukan di lapangan.⁷¹

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistic atau cara-cara lain dari kualifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain.

Menurut Patton definisi metode penelitian kualitatif yakni untuk memahami fenomema yang sedang terjadi secara alamiah (natural) dalam keadaan-keadaan yang sedang terjadi secara alamiah.⁷² Konsep penelitian ini lebih menekankan pentingnya sifat data yang diperoleh oleh penelitian kualitatif, yakni data secara alamiah. Data alamiah ini utamanya diperoleh dari hasil ungkapan langsung dari subjek peneliti.

Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor, metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subjek) itu sendiri.⁷³ Pendekatan ini langsung menunjukkan latar dan individu-individu dalam latar itu secara keseluruhan, subjek penyelidikan, baik berupa organisasi ataupun individu, tidak dipersempit menjadi variabel yang terpisah atau menjadi hipotesis, tetapi dipandang sebagai bagian dari suatu keseluruhan.

Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena atau gejala sosial dengan cara memberikan pemaparan berupa penggambaranyang

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2014), hlm. 7-8.

⁷² Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 15.

⁷³ Rumlah Ahmadi..., hlm. 15.

jelas tentang fenomena atau gejala sosial tersebut dalam bentuk rangkaian kata yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah teori.⁷⁴

Dalam penelitian kualitatif sampel yang dibutuhkan bersifat kecil, representatif artinya tidak hanya mewakili sampel lainnya, purposive adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang diambil dari penelitian ini siswa TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu dan snowball adalah suatu metode untuk mengidentifikasi, memilih dan mengambil sampel dalam suatu jaringan atau rantai hubungan yang menerus. serta berkembang selama proses penelitian. Hubungan antara responden dengan peneliti akan menghasilkan empati, keakraban karena memiliki kedudukan yang sama dan memiliki jangka yang lama sampai datanya jenuh. Hal ini berguna untuk memperoleh pemahaman yang mendalam. Desain penelitian akan bersifat singkat, umum dan sementara.

Penelitian ini memiliki desain yang umum, fleksibel dan akan berkembang dan muncul dalam proses penelitian. Dengan teknik yang akan digunakan dalam pengumpulan data yakni dengan melalui participant observation (observasi ikut serta), in depth interview (wawancara yang mendalam), dokumentasi dan triangulasi atau penggabungan. Peneliti sendiri yang akan menjadi instrumen penelitian karena melakukan observasi peran serta, kemudian akan di bantu dengan benda lainnya seperti buku catatan, tape recorder, camera dan lainnya.

Peneliti memilih jenis penelitian kualitatif karena penelitian ini bertujuan menggambarkan bagaimana Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu.

⁷⁴ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: PT Pustaka Baru.2014), hlm. 19-20.

C. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian yang menjadi pokok pembicaraan pada penelitian,⁷⁵ yaitu Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu. Subjek penelitian yaitu seseorang informan atau konsultan yang menjadi sumber utama data penelitian yang akan memberikan informasi yang dibutuhkan dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Guru Kelas

Guru kelas yang menjadi subjek wawancara adalah Ibu Sifa, Ibu Dita, Ibu Nur selaku guru/tenaga kependidikan di kelas masing-masing. Subjek penelitian ini berperan sangat penting sebagai perencana pembelajaran, pelaksana pembelajaran, dan memberikan penilaian dan penilaian pembelajaran.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah adalah orang yang mengelola suatu lembaga yang menjalankan tugasnya secara menyeluruh dari penyelenggaraan lembaga tersebut. Kepala sekolah secara standar harus menyandang kualifikasi akademik dan menguasai lima kompetensi. Kepala Sekolah juga di jadikan narasumber oleh peneliti karena kepala sekolah pasti mengetahui dan mengawasi jalanya sistem pelaksanaan kegiatan di lembaga, termasuk pembelajaran menggunakan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini desa layansari kecamatan gandrungmangu. Kepala Sekolah TK Kartini adalah Ibu Susiyati, S.Pd.

3. Siswa TK Kartini Layansari

Subjek penelitian yang akan di teliti 20 Siswa di TK Kartini Layansari yang berusia 5-6 tahun yaitu: Hasbi, Rifqi, Salsa, Arjun, Cila, Khalisa, Anas, Erlin, Nanda, Sahil, Safa, Arsy, Bella, Tania, Nazla, Noval, Lintang, Hafiz Hadi, Sabrina, Adi Prayudi. Para guru menyarankan

⁷⁵ “KBBI V, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V* [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/objek> [Diakses 21 Juni 2016].

penelitian di lakukan pada siswa rentang umur tersebut dikarenakan usia mereka yang lebih siap. Kematangan anak usia 5-6 lebih tinggi dari siswa usia 4 tahun karena tahap kefokusannya mereka lebih baik.

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi. Oleh karena itu, tahap pengumpulan data tidak boleh salah dan harus dilakukan dengan cermat sesuai dengan prosedur dan ciri-ciri penelitian kualitatif. Jika salah dalam metode pengumpulan data yang tidak mempunyai kredibilitas, sehingga hasil penelitiannya tidak bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya. Ada beberapa metode pengumpulan data kualitatif, yaitu:

1. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat nonverbal sehingga membawa peneliti pada pengamatan secara indrawi. Baik melalui penglihatan, pendengaran, penciuman maupun rabaan. Dengan teknik observasi peneliti bukan berarti mengabaikan teknik yang lainnya.⁷⁶ Teknik observasi yang akan dilakukan ialah observasi peran serta. Maksudnya Peneliti berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari dari subjek yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Kegiatan yang dilakukan oleh sumber data juga akan dilakukan oleh peneliti.

Pengamatan dengan teknik peran serta ini membantu peneliti memperoleh rasa alami mengenai proses sosial yang ia pelajari.⁷⁷ Dalam kegiatan ini peneliti akan mengamati berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan media permainan piring angka di TK Kartini Layansari.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih dalam bentuk pertukaran ide atau gagasan melalui tanya jawab lisan untuk mengumpulkan data secara langsung sehingga dapat dibangun makna

⁷⁶ Yulius Slamet, *Pendekatan Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019), hlm. 87.

⁷⁷ Slamet...., hlm. 87.

tentang suatu topik tertentu.⁷⁸ Wawancara yang dilakukan berupa wawancara terstruktur ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari kepala sekolah, guru/tenaga kependidikan TK Kartini Layansari tentang pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

3. Dokumentasi

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu, berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak, foto dan video. Sifat utama data ini tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.⁷⁹ Terdapat dua jenis dokumentasi yang akan dilakukan oleh penulis adalah dokumen pribadi dan dokumen resmi. Dokumentasi pribadi mencakup narasi pribadi tentang gambaran perbuatan dan pengalaman yang di saksikan dan di alami oleh penulis saat melakukan penelitian. Dari dokumen pribadi ini penulis dapat menemukan sudut pandang dari penulis sendiri dan subjek yang diamati. Sedangkan dokumen resmi adalah dokumen memiliki status sah dari pemerintah atau dari yang berwajib, atau di umumkan dan di sahkan oleh sebuah instansi yang bersangkutan dengan subjek. Biasanya berupa catatan mengenai siswa, catatan rapat, dokumen kebijakan, arsip dan seterusnya.⁸⁰ Seperti sejarah awal mula di dirikannya TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu, data tentang jumlah siswa, guru dan staf, jumlah kelas, sarana dan prasarana, dan dokumen lainnya yang di butuhkan guna mendukung lengkapnya penelitian.

⁷⁸ Salim and Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan*, hlm. 119.

⁷⁹ Juliansyah Noor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. (Jakarta: Kencana. 2012), hlm. 141.

⁸⁰ Salim and Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan*, hlm. 126.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam sebuah penelitian sangat di butuhkan bahkan merupakan bagian yang sangat menentukan dari beberapa langkah penelitian sebelumnya. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dapat di lakukan terhadap data yang berupa informasi, uraian dalam bentuk bahasa prosa kemudian dikaitkan dengan data lainnya untuk mendapatkan kejelasan terhadap suatu kebenaran atau sebaliknya, sehingga memperoleh gambaran baru ataupun menguatkan suatu gambaran yang sudah ada dan sebaliknya.⁸¹

Sebagian besar data yang di peroleh di gunakan dalam pembahasan penelitian ini bersifat kualitatif. Data kualitatif adalah data yang bersifat abstrak atau tidak terukur seperti i menjelaskan; tingkat nilai kepercayaan masyarakat terhadap nilai rupiah menurun. Oleh karena itu, dalam memperoleh data tersebut penulis menggunakan metode pengolahan data yang bersifat kualitatif, sehingga dalam mengolah data, penulis menggunakan teknik analisis data sebagai berikut :

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Hasil kegiatan tahap pertama adalah diperolehnya tema-tema atau klasifikasi dari hasil penelitian. Tema-tema atau klasifikasi itu telah mengalami penamaan oleh peneliti. Cara melakukannya adalah peneliti menulis ulang catatan-catatan lapangan yang mereka buat (tentunya ketika wawancara mendalam dilakukan. Apabila wawancara direkam, tentunya pada tahap awal adalah mentraskip hasil rekaman. Setelah catatan lapangan ditulis ulang secara rapi dan setelah rekaman di transkrip, peneliti membaca keseluruhan catatan lapangan atau transkripsi. Setelah itu, peneliti memilih informasi yang penting dan yang tidak penting tentunya dengan cara memberikan tanda-tanda. Pada tahap ini, catatan lapangan atau catatan verbatim telah penuh dengan tandatanda dan dengan tanda tersebut peneliti telah dapat mengidentifikasi mana data yang penting dan mana data yang tidak penting yang ada dalam catatan lapangan atau verbatim.

⁸¹ P. joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, hlm. 106.

Reduksi data yang di maksudkan di sini ialah proses pemilihan, permusatan perhatian pada menyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.⁸² Reduksi ini di harapkan untuk menyederhanakan data yang telah diperoleh agar memberikan kemudahan dalam menyimpulkan hasil penelitian. Dengan kata lain, seluruh hasil penelitian ini dari lapangan yang telah dikumpulkan kembali, atau dipilah kembali untuk menentukan data yang mana tepat untuk di gunakan oleh peneliti.

Kaitannya dengan penelitian ini peneliti mereduksi data-data yang telah ia terima dari hasil observasi dan wawancara, kemudian dikaitkan dengan Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu. Hal ini bertujuan agar peneliti lebih mudah dalam menyajikan data.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data adalah sebuah tahap lanjutan analisis dimana peneliti menyajikan temuan penelitian berupa kategori atau pengelompokan. Menggunakan matrik dan diagram untuk menyajikan hasil penelitian, yang merupakan temuan penelitian. Mereka tidak menganjurkan untuk menggunakan cara naratif untuk menyajikan tema karena dalam pandangan mereka penyajian dengan diagram dan matrik lebih relevan.⁸³

Data dari hasil reduksi, kemudian oleh peneliti dibuat deskriptif yang memberikan makna tentang gambaran isi yakni tentang pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu.

3. Kesimpulan atau Verifikasi Data

Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah suatu tahap lanjutan di mana pada tahap ini penelitian menarik kesimpulan dari tema data. Ini

96. ⁸² Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Cet. II:Bandung, Alfabeta, 2007), hlm.

⁸³ Hamid Patilima...., hlm. 96.

adalah interpretasi peneliti atas temuan dari suatu wawancara atau sebuah dokumen. Setelah kesimpulan diambil peneliti, peneliti kemudian mengecek lagi kesahihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan.⁸⁴



⁸⁴ Afrizal, *Metode penelitian: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dan berbagai disiplin Ilmu*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2016), hlm. 179-180.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan kognitif anak.

a. Pemahaman pendidik tentang pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Media pembelajaran piring angka sudah tidak asing bagi dunia pendidikan khususnya di lingkungan TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu. Hal ini sangat penting untuk dapat dilaksanakan atau diaplikasikan dalam pembelajaran di lingkungan sekolah TK tersebut. Karena dengan piring angka tersebut peserta didik akan belajar sambil bermain sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Jadi TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu sudah menerapkan media piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Berikut petikan wawancara kepala TK Kartini Ibu Susiyati pada tanggal 06 Februari 2023.⁸⁵

“Media piring angka sudah tidak asing lagi bagi TK Kartini dan sudah menerapkan media piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik”

Hal ini senada juga disampaikan oleh guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu yaitu ibu dita puspita pada tanggal 6 Februari 2023 bahwa permainan piring angka sudah diterapkan di sekolah dalam pembelajaran untuk merangsang aspek perkembangan kognitif peserta didik. Berikut petikan wawancaranya.⁸⁶

“Media piring angka dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik, mereka akan belajar memecahkan masalah sederhana dengan melengkapi angka yang sudah tertera di piring angka”

⁸⁵ Susiyati, “Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 6 Februari

⁸⁶ Dita Puspita, “Wawancara Dengan Guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 6 Februari

Hasil observasi dapat diketahui bahwa media piring angka merupakan media yang baik untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Dengan belajar dan sambil bermain mereka tidak akan merasa bosan dalam belajar.⁸⁷

b. Pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari

1. Perencanaan Permainan Piring Angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini

Tahap pertama yang dilakukan guru adalah tahap perencanaan, setelah melakukan kegiatan pra-tindakan diperoleh kesimpulan bahwa masih rendahnya kemampuan kognitif. Dari masalah tersebut, diperlukan suatu langkah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan menggunakan permainan piring angka. Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) selama tiga pertemuan. RPPH ini digunakan sebagai acuan pembelajaran berisi materi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran, kemudian guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan serta diperlukan dalam permainan piring angka.

2. Pelaksanaan Permainan Piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini

Penulis melakukan pengamatan pada subjek peserta didik di dalam kelas dimulai pada hari Senin-Selasa, 06-07 Februari 2023. Pembelajaran yang dilakukan mengacu pada RPPH yang telah di susun sebelumnya. Kegiatan pertama dimulai dengan guru memberikan materi pada setelah kegiatan diluar ruangan yaitu mengucapkan salam dan menyapa anak-anak. Guru meminta anak bersama-sama membaca do'a kedua orang tua, do'a sebelum belajar dilanjutkan membaca surah Al Alaq dan surah AnNas. Masuk pada kegiatan awal sebelum main dimulai guru menyapa anak-anak

⁸⁷ Dita Puspita, Observasi dan Wawancara Di Kelas (2023) Senin, 06 Februari

dengan mengucapkan salam “*Assalamu’alaikum*” dan anak-anak menjawab “*Wa’alaikumussalam*” setelah itu guru menanyakan “*Bagaimana kabar anak-anak semua?*”, anak-anak menjawab “*Alhamdulillah, luar biasa Allahu Akbar*”.

Kemudian guru memulai pembelajaran dengan memberitahu anak-anak pembelajaran hari ini, masuk kegiatan inti yaitu, menjelaskan tentang permainan yang akan dimainkan. Guru menyiapkan permainan piring angka. Guru menjelaskan aturan bermain piring angka, anak-anak diminta untuk bermain piring angka. Selanjutnya guru berada di permainan piring angka untuk melihat kemampuan anak dan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak. Setelah itu, guru juga memberitahukan setelah selesai permainan piring angka anak akan diberi kertas dengan gambar yang bisa anak warnai. Hal tersebut menambah ketertarikan terhadap permainan piring angka. Saat guru memberi pertanyaan atau intruksi pada anak, terdapat beberapa anak yang sudah mampu melakukan dan menjawab misalnya dapat membilang 1-20 dengan benar meski belum sesuai dengan benda yang ditunjuk.

Kegiatan terakhir adalah penutup, guru menanyakan permainan apa saja yang telah dimainkan anak dan mengajak anak mengulang membilang seperti yang mereka lakukan saat bermain piring angka. Setelah itu guru menanyakan perasaan anak ketika dan setelah bermain. Guru juga mengajak anak untuk kembali membilang seperti yang dilakukan at bermain piring angka. Anak-anak segera membilang dan menyebutkan angka-angka meski beberapa anak tidak berurutan. Guru ikut membilang hingga 20. Guru menutup kegiatan dengan do’a bersama.

3. Evaluasi

Pada proses evaluasi guru melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan permainan piring angka guna mengetahui peningkatan pada aspek membilang dan memasangkan benda dengan

lambang bilangan. Melalui permainan piring angka anak lebih mudah memahami konsep membilang, membilang dengan menunjuk benda serta memasang benda dengan lambang bilangan.

Dapat disimpulkan bahwa permainan piring angka merupakan permainan yang tepat untuk mengajarkan berhitung pada anak terutama dalam aspek membilang dan memasang benda dengan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

Anak prasekolah memerlukan stimulasi yang tepat, salah satunya melalui kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Media pembelajaran dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif diantaranya yaitu: media balok, media puzzle, media piring angka, dan juga buku-buku. Berikut petikan wawancara dengan Kepala TK Kartini Ibu Susiyati pada tanggal 06 Februari 2023.⁸⁸

“Media yang digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif yaitu: media balok, media piring angka, media puzzle, dan buku-buku”

Pendidik di TK Kartini sudah melaksanakan atau mengimplementasikan media piring angka dalam poses pembelajaran, hanya saja media piring angka yang masih terbatas sehingga peserta didik bergantian untuk menggunakannya. Berikut petikan wawancaranya.

“Media piring angka pada TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu. Masih kurang, walaupun mereka telah mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran”

Hal senada juga disampaikan oleh guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu yaitu Ibu Nur Hidayah pada tanggal 06 Februari 2023, bahwa pendidik sudah menerapkan media piring angka dalam pembelajaran akan tetapi media piring angka yang masih kurang

⁸⁸ Susiyati, Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu Pada Tanggal 06 Februari 2023

sehingga harus bergantian ketika pemakaian. Berikut petikan wawancaranya⁸⁹.

“Pendidik TK Kartini sudah mengimplementasikan, tapi belum maksimal karena media piring angka masih kurang”

Maka diperlukan media piring angka yang lebih untuk menerapkan media piring angka tersebut. Sehingga para peserta didik tersebut dapat menggunakan media piring angka tidak bergantian dengan peserta didik yang lainnya.

Sekolah memegang peran penting dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan peserta didik. Bila sejak awal peserta didik telah di stimulasi aspek perkembangan kognitifnya, maka perkembangan peserta didik akan berkembang dengan baik. Bila hal tersebut berhasil di stimulasi maka para peserta didik akan siap untuk melanjutkan kejenjang pendidikan berikutnya. Berikut petikan wawancara dengan Kepala Sekolah Ibu Susiyati pada tanggal 06 Februari 2023⁹⁰

“Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan yaitu semua proses yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya”

Hal senada juga disampaikan oleh guru TK Kartini yaitu Ibu Syifa pada tanggal 06 Februari 2023, bahwa kognitif mengacu pada bagaimana anak itu berpikir, mengeksplorasi, mencari tahu dan memecahkan masalah. Berikut petikan wawancaranya⁹¹

“kognitif anak usia dini mengacu pada bagaimana anak-anak berpikir, mengeksplorasi, mencari tahu dan memecahkan masalah”

Alat permainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang peserta didik untuk melakukan kegiatan sehingga peserta didik betah di

⁸⁹ Nur Hidayah, “Wawancara Dengan Guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gndrungmangu” (2023) Senin, 06 Februari

⁹⁰ Susiyati, “Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 06 Februari

⁹¹ Syifa, “Wawancara Dengan Guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 06 Februari

lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak. Media piring angka merupakan salah satu media pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik melalui kelengkapan melengkapi bilangan yang tertera di piring angka itu sendiri peserta didik dapat belajar memecahkan masalah sederhana maupun dalam pengenalan konsep bilangan. Berikut petikan wawancara dengan Kepala Sekolah TK Kartini Ibu Susiyati pada tanggal 08 Maret 2023.⁹²

“Efektif dalam pembelajaran untuk membantu perkembangan peserta didik. Dengan media piring angka peserta didik akan dapat mengenal angka dan dapat belajar memecahkan masalah sederhana, dengan piring angka anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu melengkapi bilangan yang tertera di dalam piring angka tersebut.”

Hal senada juga disampaikan oleh guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu yaitu Ibu Dita pada tanggal 08 Maret 2023, bahwa media piring angka merupakan media yang efektif dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif peserta didik dan motorik halus anak. Berikut petikan wawancaranya.⁹³

“Efektif untuk pembelajaran, menggunakan media piring angka dapat mengembangkan beberapa aspek yaitu perkembangan kognitif dan motorik halus peserta didik”

Hal senada juga disampaikan oleh guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu yaitu Ibu Nur Hidayah pada tanggal 08 Maret 2023, bahwa media piring angka merupakan media yang efektif dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif, akan tetapi piring angka yang diberikan kepada peserta didik lebih sedikit sesuai dengan rentang usia peserta didik. Berikut petikan wawancaranya.⁹⁴

“Media piring angka efektif dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan kognitif peserta didik, piring angka untuk peserta didik

⁹² Susiyati, “Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 08 Maret

⁹³ Dita, “Wawancara Dengan Guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 08 Maret

⁹⁴ Nur Hidayah, “Wawancara Dengan Guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 08 Maret

memiliki bentuk sederhana yang tidak terlalu banyak. Jadi alat permainan edukatif piring angka dirancang sesuai dengan rentang usia tertentu”

Hasil observasi diketahui bahwa media piring angka merupakan media yang efektif dalam pembelajaran untuk mengembangkan perkembangan kognitif dan motorik halus peserta didik yang dirancang sesuai dengan rentang usia tertentu.⁹⁵

a. Aspek Perkembangan Kognitif dengan Tingkat Pencapaiannya di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Dalam Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam lingkup usia 5-6 tahun yaitu dijelaskan bahwa dalam perkembangan kognitif anak terdapat tiga sub tahap yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berpikir simbolik.

1) Belajar dan Pemecahan Masalah

Kemampuan kognitif pada usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif berfikir simbolik memiliki tingkat pencapaian yaitu: Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan). Contohnya seperti peserta didik mampu melengkapi lambang bilangan yang sudah tertera di dalam piring angka.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada aspek belajar dan pemecahan masalah dengan tingkat pencapaian yaitu, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) berkembang dengan baik dalam melengkapi lambang bilangan yang tertera di dalam piring angka tersebut.

2) Berfikir Logis

Kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 dalam aspek perkembangan kognitif berfikir logis memiliki tingkat pencapaian yaitu: Mengenal lambang bilangan 1-20.

⁹⁵ Nur Hidayah, “Observasi Di Kelas” (2023) Senin, 08 Maret

3) Berpikir Simbolik

Kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 dalam aspek perkembangan kognitif berfikir simbolik memiliki tingkat pencapaian yaitu: Menyebutkan lambang bilangan 1-20. Contohnya yaitu Peserta didik pada usia 5-6 dapat berhitung 1-20. Berikut petikan wawancara dengan Ibu Syifa pada tanggal 08 Maret 2023.⁹⁶

“sudah bisa berhitung mulai 1-20”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif peserta didik dalam aspek berfikir logis dengan tingkat pencapaian menyebutkan lambang bilangan 1-20, berkembang dengan baik.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Permainan Piring Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

a. Faktor Pendukung Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Pada dasarnya TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu Tidak terlalu sulit untuk mengaplikasikan media piring angka dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media tersebut minat belajar serta situasi dan kondisi yang nyaman akan membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan menyenangkan berikut petikan wawancara dengan Kepala TK Kartini Ibu Susiyati pada tanggal 08 Maret 2023.⁹⁷

“Minat belajar peserta didik, situasi yang senang dan kondisi yang nyaman akan menjadikan pembelajaran yang berlangsung tidak monoton untuk peserta didik sehingga peserta didik merasa senang ketika pembelajaran”

⁹⁶ Syifa, “Wawancara Dengan Guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 08 Maret

⁹⁷ Susiyati, “Wawancara Dengan Kepala TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 08 Maret

Hal senada juga disampaikan oleh guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu yaitu Ibu Dita pada tanggal 08 Maret 2023, bahwa faktor pendukung implementasi media piring angka dalam perkembangan kognitif adalah minat belajar, situasi dan kondisi yang nyaman. Dalam proses pembelajaran peserta didik juga merasa senang ketika proses pembelajaran, mereka belajar sambil bermain dengan menggunakan media piring angka.⁹⁸

“Minat belajar, situasi dan kondisi yang nyaman membuat proses pembelajaran tidak monoton”

Hasil observasi diketahui bahwa bahwa faktor pendukung untuk implementasi media piring angka dalam perkembangan kognitif adalah minat belajar, situasi dan kondisi yang nyaman. Karena belajar sambil bermain dapat membuat peserta didik merasa senang ketika belajar dan membuat suasana yang aktif dan kreatif. Media piring angka yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan perkembangan kognitif peserta didik di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu.⁹⁹

b. Faktor Penghambat Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Media piring angka dalam perkembangan kognitif sudah berjalan di TK Kartini. Namun, ketika dalam penerapannya di TK Kartini menemui kendala. Berikut petikan wawancara dengan Kepala TK Kartini Ibu Susiyati pada tanggal 08 Maret 2023.¹⁰⁰

“Faktor penghambat implementasi media piring angka dalam perkembangan kognitif adalah: Kurangnya inovasi pendidik di dalam menggunakan media pembelajaran, kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat. Sehingga membuat peserta didik tidak nyaman ketika belajar”

Hal senada juga disampaikan oleh guru TK Kartini Ibu Nur Hidayah pada tanggal 08 Maret 2023, kondisi kelas yang gaduh dan

⁹⁸ Dita, “Wawancara Dengan Guru TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 08 Maret

⁹⁹ Dita, Observasi Di Kelas (2023) Senin, 08 Maret

¹⁰⁰ Susiyati, “Wawancara Dengan Kepala TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 08 Maret

panas, penerangan yang kurang tepat, sehingga membuat peserta didik tidak nyaman dan pembelajaran tidak kondusif.¹⁰¹

“Faktor penghambat permainan piring angka dalam perkembangan kognitif adalah: Kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat”

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa faktor Hasil observasi diketahui bahwa penghambat permainan piring angka dalam perkembangan kognitif adalah kurangnya inovasi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran, kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat. Sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak kondusif.¹⁰²



¹⁰¹ Nur Hidayah, “Wawancara Dengan Kepala TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu” (2023) Senin, 08 Maret

¹⁰² Nur Hidayah, Observasi Di Kelas (2023) Selasa, 09 Maret

B. Pembahasan

1. Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Kartini Desa Layansari

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi atau masa awal kehidupan anak. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Pasal 10, terdapat beberapa aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu nilai-nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik kognitif, bahasa, sosial-emosi dan seni. Pada masa ini seluruh perkembangan dan potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan secara optimal, dan salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan yaitu perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas dan berimajinatif. Oleh karena itu perkembangan kognitif harus dikembangkan sejak dini, karena anak usia dini adalah masa keemasan (golden age) yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usiausia selanjutnya.

Kognitif anak usia 5-6 tahun adalah menyadari beberapa angka dan huruf, belajar arah kiri dan kanan, menanyakan arti kata, menempatkan 10 potongan atau lebih untuk melengkapi teka-teki, suka mempraktikkan kemampuan intelektual, dapat menghitung dengan benar jari-jari dari satu tangan dengan menggunakan jari telunjuk dari tangan yang lain dan mengemukakan jumlahnya, dapat memadankan bilangan dengan jumlah benda, dapat memisah-misahkan benda berdasarkan ukuran, warna, bentuk dan lain-lainnya.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi peserta didik. Tanpa mediapembelajaran maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan

efektif, karena kurangnya aktivitas anak di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga sering membosankan, sehingga peserta didik tidak berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Anak usia prasekolah memerlukan stimulasi yang tepat, salah satunya melalui kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Penerapan menggunakan media piring angka dalam proses pembelajaran akan menstimulus peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran dan media piring angka dalam proses pembelajaran dapat merangsang perkembangan kognitif.

Berikut keterangan yang menunjukkan perkembangan kognitif anak dalam pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di TK Kartini:

**Tabel 4.6 Perkembangan Kognitif Anak
Dalam Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan
Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Kartini Desa Layansari
Kecamatan Gandrungmangu
Tahun Ajaran 2022/2023**

No	Nama Anak	Mengenal bilangan	Menyebutkan bilangan	Melengkapi bilangan	Ket
1	Adi Prayudi	BSH	BSH	BSB	BSB
2	Ahmad Anas Zuhdi	BSH	BSB	BSB	BSB
3	Ahmad Rifqi Atqiya	BSH	BSB	BSB	BSB
4	Ainan Tusama Salsabila	BSH	BSB	BSB	BSB
5	Arjun Malik Al Murtadho	BSH	MB	BSB	BSB
6	Arsy Nadzifah	BSB	BSB	MB	BSB
7	Arsyila Adia Fajri	BSH	BSB	BSH	BSH
8	Akifatul Nazla	BSB	MB	BSH	BSB

9	Bella Rachelia Prameswari	BSH	MB	MB	BSH
10	Erlina Meida Ramadhani	MB	BSH	BSB	BSB
11	Erza Secarlet Titania	MB	MB	BSB	BSB
12	Hafiz Adi Nugroho	BSH	BSH	BSB	BSB
13	Hasby Maulana Haqi	BSH	MB	BSB	BSB
14	Khalisa Mikhayla	BSH	BSH	BSB	BSB
15	Lintang Ade Nugraha	MB	BSH	BSH	BSH
16	Muhammad Sofa Aulia Rahman	BSB	MB	MB	MB
17	Nadif Sahil Ar-Riziq	BSB	BSH	BSB	BSH
18	Nahda Amelia Nur Khafifah	BSB	MB	BSB	BSB
19	Noval Syahrhan	BSH	BSB	BSB	BSH
20	Sabrina Nur Faizah	BSB	BSH	BSB	BSH

Dari data tersebut penulis mengamati dan menganalisa bahwa bahwa peserta didik yang termasuk kategori Belum Berkembang (BB) tidak ada, 1 anak termasuk kedalam kategori Mulai Berkembang (MB), 6 anak termasuk kedalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 13 anak termasuk kedalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari adanya data penilaian dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang baik terhadap penggunaan media piring angka sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

Piring angka adalah permainan yang menggunakan piring kertas atau piring kue tart yang diberi angka sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, misalnya angka 1 sampai 20. Dalam permainan ini anak diminta untuk memindahkan benda-benda ke piring kertas sesuai dengan angka, jika sudah selesai anak diberikan kertas gambar dan bisa diwarni.

Pembelajaran dengan permainan piring angka, dapat melatih kognitif peserta didik, peserta didik akan dilatih untuk berfikir dan aktif dalam beraktivitas di kelas. Penggunaan permainan piring angka akan melatih peserta didik untuk melatih daya ingat, belajar dengan bermain,

mengenal angka dan dapat melatih daya pikir anak seperti yang telah dikemukakan oleh Guru TK Kartini Ibu Syifa :

“Media piring angka dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik, mereka akan belajar memecahkan masalah sederhana dengan melengkapi lambang bilangan yang tertera di dalam piring angka”

Media piring angka merupakan media yang efektif dalam pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik, dengan media piring angka peserta didik akan dapat mengenal lambang bilangan.

Dengan adanya penerapan media piring angka peserta dapat mengembangkan perkembangan kognitifnya ketika proses pembelajaran dan dengan adanya media pembelajaran tersebut juga memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, karena peserta didik lebih senang belajar sambil bermain. penerapan media piring angka telah diterapkan dengan baik di TK Kartini. Hasil pencapaian pendidik dalam pengembangan kognitif peserta didik dapat mengenal lambang bilangan melalui media piring angka.

Berdasarkan realita yang telah disampaikan oleh kepala sekolah, guru kelas dan orang tua peserta didik. Jadi hasil yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan tersebut bahwa penerapan media piring angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif di TK Kartini telah berjalan dengan baik. pendidik telah menerapkan media pembelajaran tersebut dengan semaksimal dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang telah dicapai oleh peserta didik sangat baik.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi peserta didik.

Berdasarkan pengamatan langsung yang telah peneliti lakukan bahwa pada dasarnya pendidik telah menggunakan media piring angka dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran tersebut dapat merangsang atau menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik.

Melalui aktivitas belajar sambil bermain semua kegiatan kerja peserta didik terwujud, dengan kemauan dan pemilihan permainan yang mereka sukai.

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Faktor Pendukung Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Faktor yang menjadi pendukung untuk permainan piring angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu adalah minat belajar peserta didik, peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian situasi yang senang dan kondisi yang nyaman membuat peserta didik akan senang ketika belajar. Penggunaan media piring angka dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif peserta didik, karena saat mengikuti pembelajaran melalui penggunaan media piring angka, peserta didik akan mencoba memecahkan masalah yaitu mencocokkan lambang bilangan, pada tahap awal mengenal lambang bilangan, mereka mungkin mencoba untuk mencocokkan lambang bilangan dengan cara mencoba mencocokkan lambang bilangan pada piring angka tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka peserta didik sudah dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba mencocokkan lambang bilangan.

b. Faktor Penghambat Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

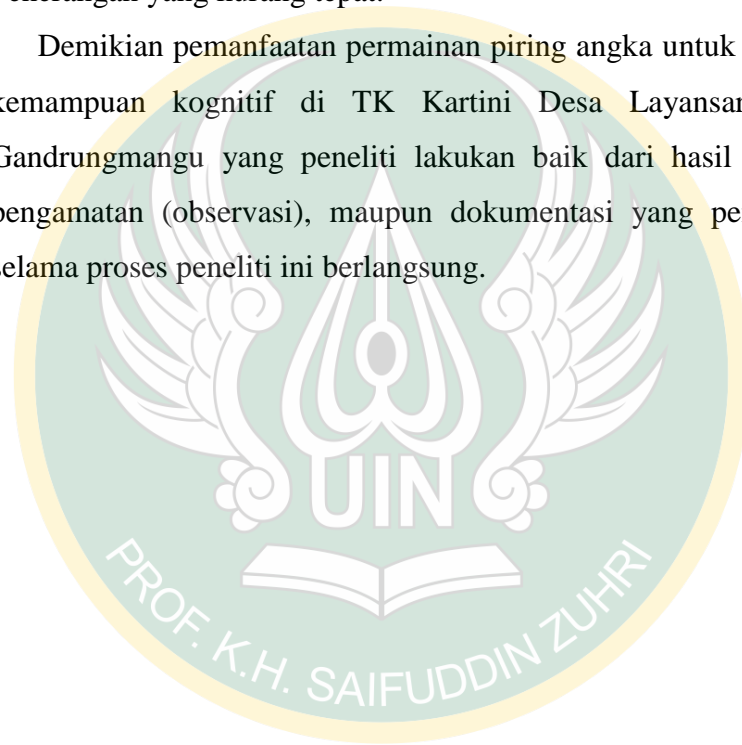
Faktor penghambat untuk implementasi media piring angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan diantaranya yaitu:

- 1) Kurangnya inovasi pendidik di dalam menggunakan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tidak menarik

- 2) Kondisi kelas yang panas dan gaduh sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara maksimal
- 3) Penerangan yang kurang tepat sehingga membuat peserta didik tidak nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat pemanfaatan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif ada tiga faktor yaitu: kurangnya inovasi pendidik di dalam menggunakan media pembelajaran kemudian kondisi kelas yang panas dan gaduh dan Penerangan yang kurang tepat.

Demikian pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu yang peneliti lakukan baik dari hasil wawancara, pengamatan (observasi), maupun dokumentasi yang peneliti lakukan selama proses peneliti ini berlangsung.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu tentang pemanfaatan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu telah berjalan dengan baik. hal ini terbukti dengan pemanfaatan piring angka, aspek-aspek perkembangan kognitif yang meliputi belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, berfikir simbolik telah berkembang dengan baik sesuai tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh peserta didik sesuai dengan usia anak.
2. Faktor Pendukung dan Penghambat
 - a. Faktor yang mendukung kelancaran tentang pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu diantaranya yaitu:
 1. Faktor Minat
Peserta didik yang memiliki minat belajar dengan menggunakan media piring angka akan lebih mudah dalam mengembangkan perkembangan kognitifnya
 2. Faktor Situasi dan Kondisi
Situasi yang senang dan kondisi yang nyaman serta media pembelajaran yang menarik akan menimbulkan daya tarik pada peserta didik dalam proses belajar.

- b. Faktor yang menghambat kelancaran tentang pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu diantaranya yaitu:
1. Kurangnya inovasi pendidik di dalam menggunakan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tidak menarik
 2. Kondisi kelas yang panas dan gaduh sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara maksimal
 3. Penerangan yang kurang tepat sehingga membuat peserta didik tidak nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka direkomendasikan sebagai berikut:

1. Bagi pendidik hendaknya harus lebih giat lagi dalam mendidik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan kegiatan-kegiatan yang ada di TK Kartini.
2. Bagi pendidik hendaknya terus mempertahankan segala aspek perkembangan peserta didik yang telah berhasil dikembangkan, agar kedepannya menjadi lebih berkembang dengan optimal.
3. Untuk sekolah agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan penggunaan metode dan media yang tepat dan optimal sehingga hasilnya bisa dijadikan sebagai contoh untuk sekolah-sekolah lain.
4. Untuk peneliti agar dapat menemukan metode dan media baru untuk dapat mengembangkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.
5. Untuk orang tua juga ikut berperan penting dalam proses meningkatkan kemampuan kognitif anak

C. Kata Penutup

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai ketentuan yang berlaku. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita khususnya guru pendidikan anak usia dini dalam

pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.



DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, Amirotul. 2017. *"Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Penguin Pada Anak Kelompok B Di RA Masyitoh Nglondong Kec. Parakan Kab. Temanggung Tahun Pelajaran 2017/2018,"* in Skripsi (Salatiga: Perpustakaan IAIN Salatiga, 2017), h12.
(<https://perpus.iainsalatiga.ac.id/lemari/fg/free/pdf/?file=http://perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pdf/public/index.php/?pdf=1897/1/skripsi%20FIX.>)
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007.
- Djoko Adi Walujo and Anies Listowati. 2017. *Kompendium PAUD Memahami PAUD Secara Singkat* Depok: PRENADAMEDIA GROUP, 2017.
- Dita Puspita. 2023. *"Observasi di Kelas."*
- Daniati, Rahma. 2013. *"Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Flanel Es Krim"* *Jurnal Spektrum PLS.*
- Erlina. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri.* *Jurnal Pinus.*
- Febrianti, Tanti Dwi. 2019. *"Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini."* Skripsi, 2019, h2.
- Jawati, Ramaikis. 2013. *"Peningkatan kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di paud Habibul Ummi II."*
Dini Jurusan pendidikan Luar sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- "KBBi V."
- Khadijah. 2016. *"Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini."* Perdana Publishing. h11.
- Ni Putu Ayu Rusdiana. 2014. *"Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak."* *Jurnal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1. 2014. h15*

Permendikbud. 2014.

Pustaka Paud. 2017. “Aspek-Aspek AUD.” online

<https://pustakapaud.blogspot.com/2017/10/definisi-dan-aspek-aspek-perkembangan-anak-usia-dini.html>, diakses pada tanggal 3 Desember 2020, pukul 12.36.

Rinah, Iman Nurjaman. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Sains Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Terpadu Al Jawwad.” (Tangerang, Ceria : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN 2301-9905 Vol 9 No 2) h2

Rosa Imani Khan dan Ninik Yuliani. 2016. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kaleng.” Jurnal Pendidikan Anak Usia Universum Vol. 1 No 1 Januari 2016, h67.

Rupnidah, Delfi Eliza. 2022. “Analisis Kemampuan Manajerial Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak.” Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022. h46-54

Sujiono. 2009. “Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.” Jakarta Barat : PT Indeks, 2009.

Setiawan, Agus. 2018. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Matematika Di RA Ma’arif 1 Kota Metro.” Jurnal Program Studi PGRA Vol 4 No 2 Juli 2018, h187.

Salim and Syahrur. 2012. “Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep Aplikasi Dalam Ilmu Sosial, Keagamaan Dan Pendidikan.” Bandung: Citapustaka Media, 2012.

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2013. “Metode Pengembangan Kognitif.” Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013. hlm. 20.

Susiyati. 2023. “Dokumentasi”. In *Profil TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu*

———. 2023. “Wawancara Dengan Kepala TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Subagyo, P. joko. 2006. “Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek.” Cet. V: Jakarta, PT Rineka Cipta, 2006

Siti Nur Hidayah. 2023 . “Observasi Di Kelas.”

- Tips Serba Serbi. 2015. "*Karakteristik Anak Usia Dini.*" online
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://tipsserbaseerbi.blogspot.com/2015/07/pengertian-karakteristik-anak-usia-dini.html%3Fm%3D1&ved=2ahUKEwiCxuWK3b3tAhWWH7cAHf6NCQEQFjAxegQIQBAB&usg=AOvVaw2xvu6ti0aoE8Ax2AOcVKv&ccshid=1607408270815>, diakses pada tanggal 8 Desember 2020, pukul 04.29.
- Tarich Yuandana, dkk. 2021. "*Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains di Masa New Normal. Journal of Modern Early Childhood Education Vol 1 No 01.*" Madura. 2021. hlm. 4.
- Wiyani, Novan Ardy. 2021. "*Analisis Kebijakan PAUD.*" Banyumas: CV. Rizquna, 2021.
- Wahyudin, Uyu dan Mubiar Agustin. 2011. "*Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan untuk Guru, Tutor, Fasilitator dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini.*" Bandung: PT Refika Aditama.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2009. "*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.*" Jakarta Barat: PT Indeks, 2009.
- Yulistiani, Endah Yuni. 2020. "*Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Di RA Diponegoro 154 Pekuncen Kecamatan Pekuncen Kab. Banyumas.*" Skripsi. Purwokerto UIN Saizu, 2020. hlm. 5.
- Yulius Slamet. 2019. "*Pendekatan Penelitian Kualitatif.*" Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA, OBSERVASI, DOKUMENTASI

Pedoman Wawancara

1. Media apakah yang ibu gunakan untuk merangsang perkembangan kognitif peserta didik?
2. Bagaimana menurut Ibu tentang media piring angka dalam perkembangan Kognitif?
3. Apakah media piring angka dalam pembelajaran di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif?
4. Apakah semua pendidik sudah menerapkan media piring angka ini dalam proses pembelajaran?
5. Apakah faktor-faktor yang mendukung pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif?
6. Kemudian apa sajakah faktor-faktor yang menghambat pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif?

Pedoman Observasi

1. Meninjau secara langsung lokasi penelitian, serta keadaan sekitar lokasi lingkungan sekolah
2. Mengamati bagaimana pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.
3. Mengamati hasil peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan piring angka di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu.

Pedoman Dokumentasi

1. Gambaran umum TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu
 - a. Sejarah singkat berdirinya TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu
 - b. Visi-Misi, Tujuan
 - c. Data peserta didik
 - d. Data guru

- e. Sarana dan prasarana
- f. Kegiatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini



Informan 1

TRANSKIP WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Hari/Tanggal : 06 Februari 2023, 06 Maret 2023
Waktu : 07.30-09.30
Lokasi : Ruang Guru
Sumber Data : Susiyati, S.Pd.

<p>Media apakah yang ibu gunakan untuk merangsang perkembangan kognitif Peserta didi?</p>	<p>Media yang digunakan untuk merangsang perkembangan kognitif yaitu: media balok, media puzzle, media piring angka dan buku-buku</p>
<p>Bagaimana menurut Ibu tentang media piring angka dalam perkembangan Kognitif?</p>	<p>Media piring angka sudah tidak asing lagi bagi TK Kartini dan sudah menerapkan media puzzle untuk menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik</p>
<p>Apakah media piring angka dalam pembelajaran di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif?</p>	<p>Efektif dalam pembelajaran untuk membantu perkembangan perkembangan peserta didik. Dengan media piring angka peserta didik akan dapat belajar memecahkan masalah sederhana, dapat mengenal angka .</p>
<p>Apakah semua pendidik sudah menerapkan media piring angka ini dalam proses pembelajaran?</p>	<p>Media piring angka pada TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu Masih kurang, walaupun mereka telah mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran</p>

<p>Apakah faktor-faktor yang mendukung pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif?</p>	<p>Minat belajar peserta didik, situasi yang senang dan kondisi yang nyaman akan menjadikan pembelajaran yang berlangsung tidak monoton untuk peserta didik sehingga peserta didik merasa senang ketika pembelajaran.</p>
<p>Kemudian apa sajakah faktor-faktor yang menghambat pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif?</p>	<p>Faktor penghambat implementasi media penghambat implementasi media piring angka dalam perkembangan kognitif adalah: kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat. Sehingga membuat peserta didik tidak nyaman ketika belajar.</p>



Infroman 2

TRANSKIP WAWANCARA GURU

Hari/Tanggal : 06 Februari 2023, 06 Maret 2023
Waktu : 07.30-09.30
Lokasi : Ruang Guru
Sumber Data : Ibu Dita Puspita

<p>Media apakah yang ibu gunakan untuk merangsang perkembangan kognitif peserta didik?</p>	<p>Media balok, media piring angka</p>
<p>Bagaimana menurut Ibu tentang media piring angka dalam perkembangan Kognitif?</p>	<p>Media piring angka dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik, mereka akan belajar memecahkan masalah sederhana dengan melengkapi angka yang sudah tertera di piring angka.</p>
<p>Apakah media piring angka dalam pembelajaran di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif?</p>	<p>Efektif untuk pembelajaran, menggunakan media piring angka dapat mengembangkan beberapa aspek yaitu perkembangan kognitif dan motoric halus peserta didik.</p>
<p>Apakah semua pendidik sudah menerapkan media piring angka ini dalam proses pembelajaran?</p>	<p>Sudah diterapkan di sekolah dalam pembelajaran untuk merangsang aspek perkembangan kognitif peserta didik.</p>
<p>Apakah faktor-faktor yang mendukung pemanfaatan permainan piring angka</p>	<p>Minat belajar, situasi dan kondisi yang nyaman membuat proses pembelajaran</p>

untuk meningkatkan kemampuan kognitif?	tidak monoton.
Kemudian apa sajakah faktor-faktor yang menghambat pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif?	kondisi kelas yang panas, gaduh, pencahayaan kurang tepat.



Informan 3

TRANSKIP WAWANCARA

Hari/Tanggal : 06 Februari 2023, 06 Maret 2023
Waktu : 07.30-09.30
Lokasi : Ruang Guru
Sumber Data : Ibu Siti Nur Hidayah

<p>Media apakah yang ibu gunakan untuk merangsang perkembangan kognitif peserta didik?</p>	<p>Media balok, media puzzle, piring angka dan juga buku-buku.</p>
<p>Bagaimana menurut Ibu tentang media piring angka dalam perkembangan Kognitif?</p>	<p>Media piring angka dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik mereka akan belajar memecahkan masalah sederhana dengan melengkapi angka yang sudah tertera di piring angka.</p>
<p>Apakah media piring angka dalam pembelajaran di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif?</p>	<p>Efektif untuk pembelajaran, menggunakan media piring angka dapat mengembangkan beberapa aspek yaitu perkembangan kognitif dan motorik halus peserta didik.</p>
<p>Apakah semua pendidik sudah menerapkan media piring angka ini dalam proses pembelajaran?</p>	<p>Pendidik TK Kartini sudah mengimplementasikan, tapi belum maksimal karena media piring angka masih kurang.</p>

<p>Apakah faktor-faktor yang mendukung pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif?</p>	<p>Peserta didik merasa senang belajar sambil bermain ketika belajar.</p>
<p>Kemudian apa sajakah faktor-faktor yang menghambat pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif?</p>	<p>Faktor penghambat implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif adalah: kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat.</p>



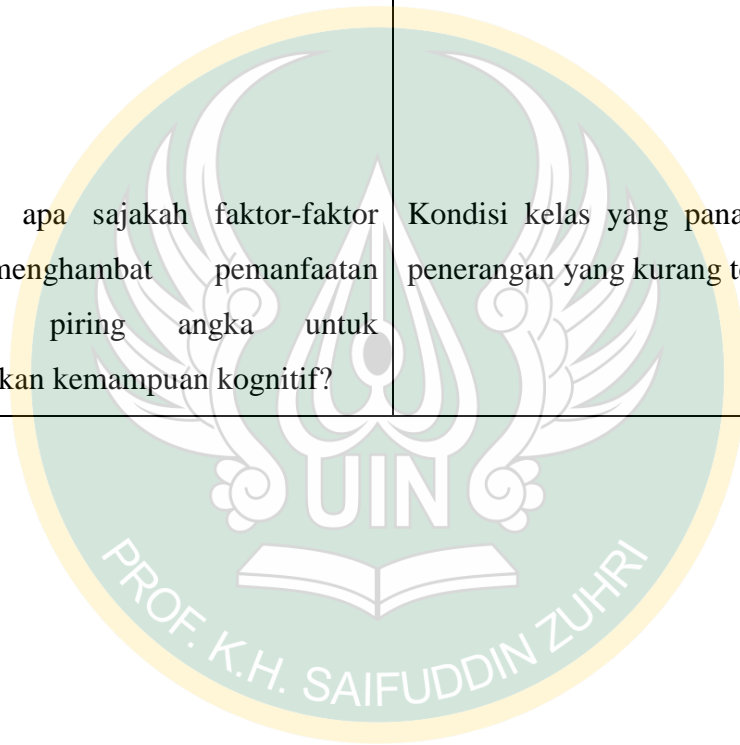
Informan 4

TRANSKIP WAWANCARA

Hari/Tanggal : 06 Februari 2023, 06 Maret 2023
Waktu : 07.30-09.30
Lokasi : Ruang Guru
Sumber Data : Ibu Syifauz Zulfatun Nikmah

<p>Media apakah yang ibu gunakan untuk merangsang perkembangan kognitif peserta didik?</p>	<p>Pada kelompok media yang digunakan untuk menstimulasi perkembangan kognitif yaitu: Media balok, puzzle, piring angka</p>
<p>Bagaimana menurut Ibu tentang media piring angka dalam perkembangan Kognitif?</p>	<p>Media piring angka dapat merangsang perkembangan kognitif peserta didik mereka akan belajar memecahkan masalah sederhana dengan melengkapi angka yang sudah tertera di piring angka.</p>
<p>Apakah media piring angka dalam pembelajaran di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif?</p>	<p>Efektif untuk pembelajaran, menggunakan media piring angka dapat mengembangkan beberapa aspek yaitu perkembangan kognitif dan motorik halus peserta didik.</p>
<p>Apakah semua pendidik sudah menerapkan media piring angka ini dalam proses pembelajaran?</p>	<p>Media piring angka pada TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu masih kurang,</p>

<p>Apakah faktor-faktor yang mendukung pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif?</p> <p>Kemudian apa sajakah faktor-faktor yang menghambat pemanfaatan permainan piring angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif?</p>	<p>walaupun mereka telah mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran.</p> <p>Peserta didik merasa senang belajar sambil bermain ketika belajar.</p> <p>Kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat.</p>
--	---



HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : 06 Februari 2023

Waktu : 07.30-09.30

Lokasi : Ruang Kelas

Sumber Data : Guru Kelas TK Kartini

Deskripsi Data

Hasil observasi dapat diketahui bahwa media piring angka merupakan media yang baik untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Dengan belajar dan sambil bermain mereka tidak akan merasa bosan dalam belajar.



HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : 06 Februari 2023

Waktu : 07.30-09.30

Lokasi : Ruang Kelas

Sumber Data : Guru Kelas TK Kartini

Deskripsi Data

Hasil observasi diketahui bahwa media piring angka merupakan media yang efektif dalam pembelajaran untuk mengembangkan perkembangan kognitif dan motorik halus peserta didik yang dirancang sesuai dengan rentang usia tertentu.



HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : 08 Maret 2023

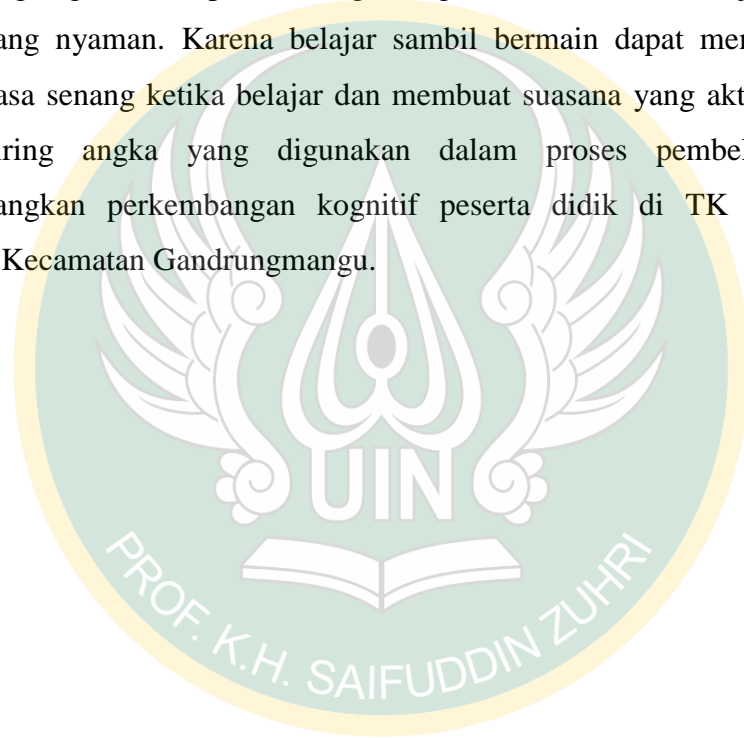
Waktu : 07.30-09.30

Lokasi : Ruang Kelas

Sumber Data : Guru Kelas TK Kartini

Deskripsi Data

Hasil observasi diketahui bahwa bahwa faktor pendukung untuk implementasi media piring angka dalam perkembangan kognitif adalah minat belajar, situasi dan kondisi yang nyaman. Karena belajar sambil bermain dapat membuat peserta didik merasa senang ketika belajar dan membuat suasana yang aktif dan kreatif. Media piring angka yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan perkembangan kognitif peserta didik di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu.



HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : 09 Maret 2023

Waktu : 07.30-09.30

Lokasi : Ruang Kelas

Sumber Data : Guru Kelas

Deskripsi Penelitian

Hasil observasi diketahui bahwa penghambat permainan piring angka dalam perkembangan kognitif adalah kurangnya inovasi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran, kondisi kelas yang panas dan gaduh, penerangan yang kurang tepat. Sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak kondusif.



Lampiran 3

Data Peserta Didik TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

No.	Nama Anak	L/P	Alamat
1	Adi Prayudi	L	Gintungreja, 01/02
2	Ahmad Anas Zuhdi	L	Layansari, 07/04
3	Ahmad Rifqi Atqiya	L	Gintungreja, 01/04
4	Ainan Tusama Salsabila	P	Layansari, 03/04
5	Arjun Malik Al Murtadho	L	Layansari, 04/04
6	Arsy Nadzifah	P	Layansari, 02/04
7	Arsyila Adia Fajri	P	Layansari, 03/04
8	Akifatul Nazla	P	Layansari, 07/04
9	Bella Rachelia Prameswari	P	Layansari, 05/03
10	Erlina Meida Ramadhani	P	Layansari, 05/03
11	Erza Secarlet Titania	P	Layansari, 01/04
12	Hafiz Adi Nugroho	L	Layansari, 04/03
13	Hasby Maulana Haqi	L	Layansari, 03/04
14	Khalisa Mikhayla	P	Layansari, 05/03
15	Lintang Ade Nugraha	L	Layansari, 05/04
16	Muhammad Sofa Aulia Rahman	L	Layansari, 07/04
17	Nadif Sahil Ar-Riziq	L	Gintungreja, 01/04
18	Nahda Amelia Nur Khafifah	P	Gintungreja, 01/04
19	Noval Syahran	L	Layansari, 02/04
20	Sabrina Nur Faizah	P	Gintungreja, 05/04

Lampiran 4

DATA PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

No	Nama Anak	Mengenal bilangan	Menyebutkan bilangan	Melengkapi bilangan	Ket
1	Adi Prayudi	BSH	BSH	BSB	BSB
2	Ahmad Anas Zuhi	BSH	BSB	BSB	BSB
3	Ahmad Rifqi Atqiya	BSH	BSB	BSB	BSB
4	Ainan Tusama Salsabila	BSH	BSB	BSB	BSB
5	Arjun Malik Al Murtadho	BSH	MB	BSB	BSB
6	Arsy Nadzifah	BSB	BSB	MB	BSB
7	Arsyila Adia Fajri	BSH	BSB	BSH	BSH
8	Akifatul Nazla	BSB	MB	BSH	BSB
9	Bella Rachelia Prameswari	BSH	MB	MB	BSH
10	Erlina Meida Ramadhani	MB	BSH	BSB	BSB
11	Erza Secarlet Titania	MB	MB	BSB	BSB
12	Hafiz Adi Nugroho	BSH	BSH	BSB	BSB
13	Hasby Maulana Haqi	BSH	MB	BSB	BSB
14	Khalisa Mikhayla	BSH	BSH	BSB	BSB
15	Lintang Ade Nugraha	MB	BSH	BSH	BSH
16	Muhammad Sofa Aulia Rahman	BSB	MB	MB	MB
17	Nadif Sahil Ar-Riziq	BSB	BSH	BSB	BSH
18	Nahda Amelia Nur Khafifah	BSB	MB	BSB	BSB
19	Noval Syahran	BSH	BSB	BSB	BSH
20	Sabrina Nur Faizah	BSB	BSH	BSB	BSH

Lampiran 5

DOKUMENTASI KEGIATAN



Keterangan: Wawancara dengan Kepala TK Kartini Ibu Susiyati, S.Pd. dan Guru TK Kartini Ibu Nur Hidayah, Ibu Syifa, Ibu Dita Puspita



Keterangan: Observasi di dalam kelas



Keterangan: Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di kelas



Keterangan: Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di kelas



Prestasi TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu



Gedung tampak depan TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

Lampiran 6

Surat Keterangan Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

No.B.e-3959/Un.19/FTIKJ.PIAUD/PP.05.3/09/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan PIAUD pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul : "Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Kartini Desa Laysari Kecamatan Gandrungmangu"

Sebagaimana disusul oleh:

Nama : Pik Alfi Rizqi Azzahra
NIM : 1817406075
Semester : IX
Program Studi : PIAUD

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 08 Agustus 2022

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 20 Agustus 2022



Mengetahui
Ketua Jurusan

Penguji

Dr. Heru Kurniawan, M.A.
NIP. 198103222005011002

Dr. Heru Kurniawan, M.A.
NIP. 198103222005011002

SKL Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 636624 Faksimili (0281) 636653
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN

B- 3333/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/10/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

Nama : Pik Alfi Rizqi Azzahra
NIM : 1817406075
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Selasa 7 November 2023
Nilai : 56 (C)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, Rabu 8 November 2023

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Suparjo, M.A.

NIP. 19730717 199903 1 001

Blangko Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsalzu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Pik Alfi Rizqi Azzahra
NIM : 1817406075
Fakultas/Jurusan : FTIK/PIAUD
Pembimbing : Riris Eka Setiani, M.Pd.I
Nama Judul : Pemanfaatan Permainan Piring Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1.	Jumat, 23 September 2022	Bimbingan Proposal Skripsi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2.	Jum'at, 21 Oktober 2022	Bimbingan bab 1-3, perbaiki tata penulisan sesuai buku panduan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3.	Senin, 31 Oktober 2022	Bimbingan bab 1-3	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4.	Senin, 9 Januari 2023	Revisi bab 1	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5.	Jum'at, 3 Februari 2023	Revisi bab 1	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6.	Jum'at, 3 Maret 2023	Bimbingan bab 1-5, abstrak dan lampiran	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7.	Senin, 3 April 2023	Revisi bab 2-4, Perbaiki tata penulisan sesuai buku panduan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8.	Kamis, 11 Mei 2023	Revisi bab 2, perbaiki tata penulisan sesuai buku panduan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
9.	Senin, 15 Mei 2023	Finalisasi Skripsi dan Acc Munaqosah	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 30 November 2023
Dosen Pembimbing

[Signature]

Riris Eka Setiani, M.Pd.I
NIP. 198810072019032016

Surat Keterangan Wakaf



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 835624 Faksimili (0281) 836553
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-4875/Un.19/K.Pus/PP.08.1/11/2023

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : PIK ALFI RIZQI AZZAHRA
NIM : 1817406075
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PIAUD

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 28 November 2023



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

Lampiran 10

Hasil Cek Plagiasi

new_SKRIPSI_BAB_I-V_PIK_ALFI_R.A._1.docx

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

21%
INTERNET SOURCES

7%
PUBLICATIONS

11%
STUDENT PAPERS



Surat Rekomendasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Pik Alfi Rizqi Azzahra
NIM : 1817406075
Semester : XI
Jurusan/Prodi : PIAUD
Angkatan tahun : 2018
Judul skripsi : Pemanfaatan Permainan Piring Angka
Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia
Dini di TK Kartini Desa Layansari Kecamatan
Gandrungmangu

Mencerangkan bahwa skripsi saudara tersebut di atas sudah siap untuk dimunaqosyahkan setelah memenuhi syarat-syarat akademik yang telah ditetapkan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 30 November 2023

Mengetahui,
Koordinasi Prodi


Dr. Asef Umar Fakhruddin, M.Pd. I
NIP. 198304232018011001

Dosen Pembimbing


Riris Eka Setiani, M.Pd.I
NIP. 198810072019032016

Sertifikat BTA PPI


IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0261-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT
Nomor: In.17/UPT.MAJ/13277/04/2021

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : PIK ALFI RIZQI AZZAHRA
NIM : 9181970426

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	70
# Tartil	:	75
# Imla'	:	70
# Praktek	:	70
# Nilai Tahfidz	:	70



Purwokerto, 04 Jan 2021


ValidationCode

Sertifikat Pengembangan Bahasa


IAIN PURWOKERTO
وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بورووكرتو
الوحدة لتنمية اللغة
عنوان: شارع جنديال احمد بلي رقم: ٤٠٠، بورووكرتو ٥٣١٢٦ هاتف ٠٢٨١ - ٦٣٥٦٤٤
www.iaipurwokerto.ac.id

التشاور

الرقم: ان ١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ١٢٠٧٤ / ٢٠٢٠

منحت الى	: فيك ألفي رزقي الزهرا
الاسم	: بتشيلاتشاب، ٧ مارس ٢٠٠٠
المولودة	الذي حصل على
	٤٦ : فهم المسموع
	٤٧ : فهم العبارات والتراكيب
	٤٧ : فهم المقروء
	٤٦٤ : النتيجة

في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ١١
ديسمبر ٢٠١٨

بورووكرتو، ٧ سبتمبر ٢٠٢٠
رئيس الوحدة لتنمية اللغة،

الحاج أحمد سعيد الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٦١٧٢٠٠١١٢١٠١


ValidationCode



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT

وزارة الشؤون الدينية بجمهورية إندونيسيا

جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بپوروكرتو

الوحدة لتنمية اللغة

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsalzu.ac.id | www.bahasa.uinsalzu.ac.id | +62 (281) 635624

CERTIFICATE

الشهادة

No B-5416 Un.19/K.Bhs/PP.009/ 9/2023

This is to certify that

Name :

Pik Alfi Rizqi Azzahra

Place and Date of Birth :

Cilacap, 03 Juli 2000

Has taken

EPTUS

with Computer Based Test,

organized by Language Development Unit on :

21 September 2023

with obtained result as follows :

Listening Comprehension: 44

Structure and Written Expression: 46

Reading Comprehension: 45

فهم المسوءة

فهم العبارات والتراكيب

فهم المقررة

Obtained Score :

450

المجموع الكلي :

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

ند إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بپوروكرتو.



Purwokerto, 21 September 2023

The Head of Language Development Unit,

رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

EPTUS
Evaluasi Penilaian Test of UIN PROF K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

ICLA
Assesment of Competency in Arabic Language

Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.

NIP.19860704 201503 2 004

Lampiran 14

Sertifikat KKN



Sertifikat PPL



Sertifikat APLIKOM

SERTIFIKAT
APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126

IAIN PURWOKERTO

No. IN.17/UPT-TIPD/4710/X/2021

SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.8
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.8

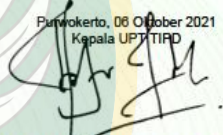
Diberikan Kepada:
PIK ALFI RIZQI AZZAHRA
NIM: 1817406075
Tempat / Tgl. Lahir: Cilacap, 03 Juli 2000


Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan LULUS Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program *Microsoft Office*® yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

MATERI PENILAIAN

MATERI	NILAI
Microsoft Word	80 / B+
Microsoft Excel	80 / B+
Microsoft Power Point	81 / A-

Purwokerto, 06 Oktober 2021
Kepala UPT TIPD


Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si., M.Sc.
NIP. 19801215 200501 1 003



UIN
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

Lampiran 17

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Pik Alfi Rizqi Azzahra
2. NIM : 1817406075
3. Tempat/Tgl. Lahir : Cilacap, 03 Juli 2000
4. Alamat Rumah : Dusun Cawilayan RT 01 RW 02
Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu
Kabupaten Cilacap Jawa Tengah
5. Nama Ayah : Subagyo, S.Pd., M.Pd.
6. Nama Ibu : Siti Masruroh

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK, Tahun Lulus : TK Aisyiyah Busthanul
Athfal Gandrungmanis, 2006
 - b. SD/MI, Tahun Lulus : SD N Gandrungmanis 02, 2012
 - c. SMP/MTS, Tahun Lulus : Mts Ma'arif NU 01 Gandrungmangu, 2015
 - d. SMA/MA, Tahun Lulus : SMA YaBAKII 2 Gandrungmangu, 2018
 - e. S1, Tahun Lulus : UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri
Purwokerto (dalam proses)
2. Pendidikan Non Formal : Pondok Pesantren Pembangunan
Miftahul Huda Cigaru 1 Majenang

Pondok Pesantren Bani Rosul,
Bantarsoka, Purwokerto Barat

Pondok Pesantren Roudlotut Thulab
Dusun Cawilayan Desa
Layansari Kecamatan Gandrungmangu

TPQ Hidayatut Thulab Dusun Cawilayan
Desa Layansari Kecamatan Gandrungmangu

3. Karya Ilmiah : Skripsi dengan judul
Pemanfaatan Permainan Piring
Angka Untuk Meningkatkan
Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
di TK Kartini Desa Layansari
Kecamatan Gandrungmangu
4. Pengalaman Organisasi :

