

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF STICO
DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF BERHITUNG DAN MEMBEDAKAN
WARNA KELOMPOK B TK AL AZZAM
JATISARI SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:
Riska Ayu Lestari
NIM: 2103106109

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riska Ayu Lestari

NIM : 2103106109

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF STICO DALAM
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG DAN
MEMBEDAKAN WARNA KELOMPOK B TK AL AZZAM JATISARI
SEMARANG.**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 11 Maret 2025

Pembuat Pemyataan,



Riska Ayu Lestari
NIM : 2103106109



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp (024) 7601295 Fax. 7615387
Semarang 50185

PENGESAHAN

Judul : Penerapan Alat Permainan Edukatif Stico Dalam
Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dan
Membedakan Warna Kelompok B TK Al Azzam Jatisari
Semarang

Penulis : Riska Ayu Lestari

NIM : 2103106109

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai satu syarat memperoleh gelar
sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 16 April 2025

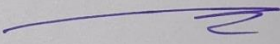
DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang


Arsan Shanie, M.Pd.

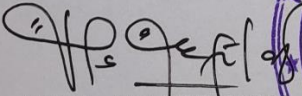
NIP. 199006262019031015


H. Mursid, M.Ag.

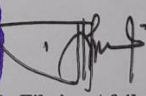
NIP. 196703052001121001

Penguji I

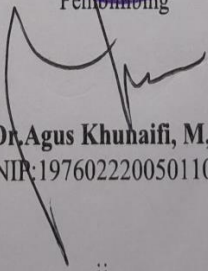
Penguji II


Lilif Mualifatul K.F., M.Pd.

NIP. 198812152023212039


Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd

NIP. 198804152019032013


Pembimbing

Dr. Agus Khunaifi, M.Ag

NIP. 19760222005011004

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 11 Maret 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Penerapan Alat Permainan Edukatif Stico Dalam
Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung dan
Membedakan Warna Kelompok B TK Al Azzam Jatisari
Semarang

Nama : Riska Ayu Lestari

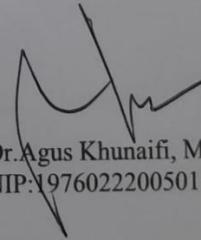
NIM : 2103106109

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqsyah.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Agus Khunaifi, M,Ag
NIP: 19760222005011004

ABSTRAK

Judul : Penerapan Alat Permainan Edukatif Stico Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dan Membedakan Warna Kelompok B TK Al Azzam Jatisari Semarang.

Peneliti : Riska Ayu Lestari

NIM 2103106109

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pengembangan aspek kognitif, termasuk kemampuan berhitung dan membedakan warna. Untuk mendukung perkembangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, salah satunya adalah alat permainan edukatif stico. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan stico dalam pembelajaran anak usia dini, mengetahui kemampuan kognitif berhitung dan membedakan warna, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya di TK Al Azzam Jatisari Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai penggunaan stico dalam mendukung perkembangan kognitif anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan stico dilakukan melalui aktivitas penjumlahan sederhana, mencocokkan warna, dan mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu, yang mendukung perkembangan kemampuan berhitung dan membedakan warna anak. Anak-anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Faktor pendukung dalam penerapan stico meliputi kreativitas guru, ketersediaan media, dan minat belajar anak, sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran dan kurangnya keterlibatan orang tua di rumah.

Kata Kunci: Stico, Alat Permainan Edukatif, Kemampuan Kognitif, Berhitung, Membedakan Warna, Anak Usia Dini.

PEDOMAN LITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	S a	S	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	H{a	H{	Ha (dengan titik diatas)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Z al	Z	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	S{ad	S{	Es (dengan titik di bawah)
ض	D}ad	D{	De (dengan titik di bawah)
ط	T{a	T{	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Z}a	Z{	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘ _____	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha

ء	Hamzah	— ,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya sehingga pada kesempatan ini peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada-Nya atas berkah rahmat Allah SWT lah segala hal menjadi mungkin. Nabi Muhammad SAW, nabi akhir zaman yang diutus untuk menyebarkan agama islam diseluruh dunia, selalu mendapat sholawat dan salam. Semoga kita mendapatkan syafaatnya dan diakui sebagai umatnya di akhir zaman. Dalam kesempatan ini, dengan penuh rasa syukur dan keikhlasan peneliti ingin menyampaikan kata pengantar sebagai bagian dari penulis skripsi ini. Skripsi ini merupakan hasil dari perjalanan panjang, upaya keras yang peneliti lakukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Walisongo Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapatkan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Hal ini yang akhirnya menjadikan penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis meminta maaf sekiranya tidak dapat menyebut satu persatu semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag.

2. Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Bapak Dr. Sofa Muthohar. M.Ag.
3. Dosen Pembimbing Bapak Dr. Agus Khunaifi, M.Ag. yang telah memberikan arahan serta bimbingannya. Terima kasih atas waktu dan kesabaran yang telah diberikan serta masukan yang begitu berharga yang telah membantu dalam penyempurnaan penelitian ini. Semoga Bapak senantiasa diberikan kesehatan dan kebahagiaan.
4. Dosen Wali Studi Ibu Lilif Mualifatul K.F., M.Pd.I yang telah sabar dalam mendukung dan mengarahkan peneliti agar dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang khususnya Dosen Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
6. Kepada kepala sekolah TK Al Azzam Jatisari Semarang ibu Diah Wulandari, S.Pd yang telah memberi izin dan arahan untuk dapat melakukan penelitian di TK Al Azzam Jatisari Semarang. Dan segenap guru TK Al Azzam Jatisari Semarang terutama ibu Sidah sebagai Guru kelas B Muhammad yang telah berkenan mengarahkan dan membimbing baik sebelum, saat, maupun setelah penelitian dilaksanakan.
7. Kepada Bapak Tugino (Alm) dan Ibu Suratmi (Almh) kedua orang tua yang sangat penulis cintai. Dengan penuh kerinduan

dan cinta, kupersembahkan karya ini untuk bapak dan ibu yang kini telah beristirahat disisi-Nya. Pak, bu terima kasih atas setiap tetes keringat, doa, dan kasih sayang yang kalian curahkan untuk penulis. Meski kalian tak sempat menyaksikan perjalanan ini, penulis percaya doa kalian selalu mengiringi dari tempat terbaik di sisi-Nya. Karya ini adalah wujud dari janji yang tak pernah terucap untuk menjadikan setiap harapan dan pengorbanan kalian tidak sia-sia. Semoga kalian bangga, di surga-Nya yang penuh cahaya.

8. Karya ini kupersembahkan dengan penuh cinta dan rasa terima kasih kepada kakakku tercinta Ariyanto, Andika Prabowo, dan Irfan Nur Azis, terima kasih telah menggantikan peran Bapak dan ibu dengan cinta dan ketulusan yang tak pernah pudar. Dalam setiap doa, nasihat, dan pengorbananmu, penulis menemukan kekuatan untuk terus melangkah.
9. Untuk kakak iparku Aminah dan Esta Ahditia, terima kasih telah menjadi bagian dari keluarga yang hangat dan penuh cinta. Taklupa juga untuk keponakan-keponakanku tersayang Julia Anggraini, Alvaro Narendra Prabowo, Afriza Naufal Asrori dan Aalisha Nareswari Prabowo Kalian adalah sumber kebahagiaan dan semangat bagi penulis. Semoga ini menjadi inspirasi bagi kalian untuk terus bermimpi dan berjuang.
10. Temanku Sri Wulandari, Raissa Rahma Syafnannisa, Reza Elvanda Putri Sahabat yang paling berharga dalam hidup

penulis. Terima kasih sudah menjadi tempat terbaik yang selalu mendukung dan menemani dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Kalian bukan hanya teman, tapi keluarga yang tak tergantikan. Semoga kebaikan dan cinta yang kalian berikan kembali kepada kalian dalam bentuk kebahagiaan yang tak berujung.

11. Teman-teman PIAUD Angkatan 2021 Khususnya kelas D dan Teman-teman KKN MB POSKO 77 2024 yang selalu kebersamai dan memberikan semangat serta dukungan dengan tulus.
12. Dan yang terakhir untuk diriku sendiri, Riska Ayu Lestari. Terimakasih tetap memilih berusaha dan bertahan sampai dititik ini, walau seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil. Terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih sudah kuat Sampai Akhir. Terimakasih sudah yakin kalau kamu mampu dan bisa menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih karena memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun prosesnya sudah dilalui selama penyusunan skripsi ini dan terimakasih telah menyelesaikan skripsi ini sebaik dan semaksimal mungkin. Semoga ini menjadi awal dari segala hal baik yang sudah lama diperjuangkan.

Peneliti menyadari bahwa karya ini belum sempurna sepenuhnya. Oleh karena itu kritik, saran, dan masukan dari pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam bidang penelitian yang relevan. Sekali lagi, terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini semoga Allah membalas setiap bantuan yang diberikan. Amin.

Semarang, 11 Maret 2025

Riska Ayu Lestari
NIM: 2103106109

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTARIS	iii
ABSTRAK	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	1
BAB I: PENDAHULUAN.....	2
a. Latar Belakang.....	2
b. Rumusan Masalah	12
c. Tujuan dan Manfaat Penelitian	13
BAB II:	16
A. Deskripsi Teori	16
1. Pengertian Perkembangan Kognitif	16
a. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget	18
2. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif.....	24
3. Strategi Perkembangan Kognitif	26
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Kognitif	28
5. Efektivitas Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif	30
6. Stico Sebagai Alat Permainan Edukatif	35
7. Pengembangan Kemampuan Berhitung dan Membedakan Warna Pada Anak Usia Dini	37
1) Kemampuan Berhitung.....	37

2) Kemampuan Membedakan Warna	44
8. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Penerapan Permainan Edukatif	47
A. Kajian Pustaka	50
B. Kerangka Berfikir	53
BAB III: METODE PENELITIAN	55
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	55
B. Tempat dan Waktu	57
C. Sumber Data	58
D. Fokus Penelitian	58
E. Teknik Pengumpulan Data	58
1. Wawancara	59
2. Observasi	59
3. Dokumentasi	60
F. Uji Keabsahan Data	60
G. Teknik Analisis Data	61
1. Reduksi Data (<i>Data Reduction</i>)	61
2. Penyajian Data (<i>Data Display</i>)	62
3. Kesimpulan atau Verifikasi	62
BAB IV: DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	63
1. Deskripsi Data	63
2. Analisis Data	82
3. Keterbatasan Penelitian	90
BAB V: PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93

B. Saran	94
C. Kata Penutup	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN 1.....	103
LAMPIRAN 2.....	106
LAMPIRAN 3.....	107
LAMPIRAN 4.....	108
LAMPIRAN 5.....	110
LAMPIRAN 6.....	120
LAMPIRAN 7.....	121
LAMPIRAN 8.....	123
LAMPIRAN 9.....	124
LAMPIRAN 10.....	125
LAMPIRAN 11.....	126
LAMPIRAN 12.....	127
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	130

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 4.1 Data Siswa</i>	<i>64</i>
<i>Tabel 4.2 Capaian Perkembangan Kognitif</i>	<i>77</i>
<i>Tabel 4.3 Dokumentasi Capaian Anak Berdasarkan Observasi Guru Saat Pembelajaran Menggunakan Stico</i>	<i>79</i>

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Di seluruh dunia, setiap anak memiliki tingkat kecerdasan dan indikator yang beragam, yang membuktikan bahwa pada dasarnya semua anak memiliki potensi kecerdasan. Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa karena mereka tumbuh dan berkembang dengan cara yang berbeda. Usia dini merupakan masa yang sangat penting dimana anak menjadi individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu, usia dini juga disebut sebagai *golden age* (masa emas), yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia- usia selanjutnya.¹

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

¹ Konsep Dasar Paud Bandung: PT Remaja Rosdakarya (2013), hlm. 2.

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan berumur enam tahun dan bertujuan untuk mendorong, membimbing, mengasah, dan memberikan kegiatan yang akan meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.²

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diartikan sebagai upaya untuk merangsang, membimbing, mengasuh, serta memberikan kegiatan belajar yang bertujuan mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak. PAUD juga menjadi bentuk penyelenggaraan pendidikan yang berfokus pada peletakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari segi fisik (seperti koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (meliputi daya pikir, kreativitas, kecerdasan emosional, sinematografis, dan kognitif). Selain itu, PAUD selalu disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak yang memiliki karakteristik unik. Setiap anak memiliki kepribadian yang berbeda dan

² Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 14-15.

melalui berbagai tahap perkembangan, sehingga orang tua dan pendidik perlu menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman sambil tetap memperhatikan keunikan serta tahap perkembangan masing-masing anak.³

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003 ayat 3, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan bagian dari jalur pendidikan sekolah dan berperan penting dalam mengoptimalkan potensi anak. Hal ini dilakukan melalui berbagai kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak secara menyeluruh, sejalan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam pendidikan formal, PAUD dikenal dengan sebutan Taman Kanak-Kanak (TK).⁴

Berdasarkan pengetahuan empiris, Semua yang berkaitan dengan atau berkaitan dengan kognisi disebut kognitif. Kognitif juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana serta mempelajari keterampilan dan ide baru. Orang tua sering memperhatikan

³ Mursid, Belajar dan pembelajaran PAUD,, hlm.16.

⁴ Suryana, D. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran). Padang: UNP Press Padang

kemampuan kognitif anak sebagai salah satu aspek penting perkembangan mereka. Perkembangan kognitif juga berkembang secara bertahap menuju kesempurnaan, seperti halnya komponen perkembangan lainnya. Perkembangan kognitif merupakan proses perubahan dalam kemampuan berpikir atau kecerdasan anak. Dengan kata lain, perkembangan ini menunjukkan bagaimana cara berpikir anak berkembang dan berfungsi, sehingga mereka mampu memahami dan memproses informasi tentang dunia di sekitar mereka.

Menurut Indamah dan Khotimah, perkembangan kognitif adalah salah satu kualitas yang mungkin ada pada anak usia dini.⁵ Sangat penting bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini diarahkan pada penetapan dasar-dasar yang tepat untuk pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya.⁶ Perkembangan kognitif adalah proses di mana seseorang dapat meningkatkan kemampuan untuk menggunakan pengetahuannya. Ini mengacu pada bagaimana pikiran seorang anak berkembang dan berfungsi sehingga

⁵ Indamah dan Khotimah, N. Di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang, Permainan Abacus Membantu Anak Usia 4-5 Tahun Memahami Konsep Bilangan 1-5. Jurnal Teratai untuk PAUD, 7(1):1-7.

⁶ Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar, 8(1):50-58.

mereka dapat berfikir.⁷ Aspek kognitif memegang peran utama karena keberhasilannya dalam pengembangan dapat memengaruhi dan menentukan keberhasilan pada aspek-aspek perkembangan lainnya.⁸

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini dilakukan melalui aktivitas belajar sambil bermain. Menurut Piaget, salah satu tujuan utama dari bermain adalah memberikan kesempatan bagi anak untuk mengasimilasi kenyataan dengan diri mereka sendiri dan memahami dunia di sekitar mereka. Beberapa konsep yang mendasari pentingnya bermain untuk pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah bahwa lingkungan belajar di mana anak-anak dapat bermain secara efektif dan belajar sambil bermain. Dengan bermain kemampuan dan potensi anak dapat membantu mereka berkembang secara optimal. Bermain menurut Piaget dalam Riete de Vries adalah permainan penting untuk perkembangan kognitif anak. Pendekatan yang berorientasi bermain dan kegiatan yang terintegrasi adalah cara belajar

⁷ Filtri, H., & Sembiring, K.A. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia, 1(2):169-178.

⁸ Juwantara, A.R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. Al-Adzka: Jurnal Imiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(1):27-34.

yang paling efektif untuk pendidikan anak usia dini dan taman kanak-kanak.

Bermain sebagai kegiatan belajar di Pendidikan Anak Usia Dini atau Taman Kanak-kanak adalah cara yang kreatif dan menyenangkan untuk bermain. Froebel dan Audrey Curtis berpendapat bahwa anak-anak dapat mengembangkan dan mengintegrasikan semua kemampuannya melalui bermain kreatif. Anak-anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap hal-hal dan pengalaman karena mereka memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa, yang membantu mereka memahami pengetahuan melalui bahasa dan gerakan. Ini membantu perkembangan kognitif anak-anak menuju berfikir verbal.

Pada masa usia dini, perkembangan kognitif anak memegang peran penting dalam menentukan kemampuan belajar dimasa depan. Salah satu aspek kognitif yang penting untuk dikembangkan adalah kemampuan berhitung dan membedakan warna, yang menjadi fondasi bagi pembelajaran lanjutan ditingkat sekolah dasar. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka belajar melalui kegiatan bermain dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penting untuk

menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat pesat, khususnya dalam hal kemampuan kognitif. Pada usia ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir, berhitung, serta mengenali dan membedakan warna. Pendidikan Anak Usia Dini berperan penting dalam menstimulasi perkembangan kognitif ini melalui pendekatan-pendekatan yang kreatif dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif. Stimulasi yang tepat pada usia dini akan membantu anak lebih siap memasuki tahapan pendidikan selanjutnya. Stico dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal berhitung dan membedakan warna. Stico didesain untuk membantu anak belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Namun penggunaan media pembelajaran ini tidak terlepas dari peran penting guru dalam mengarahkan dan memaksimalkan manfaat permainan tersebut.

Upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini sangatlah penting. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendesain aktivitas pembelajaran yang menarik serta menyesuaikan permainan dengan kebutuhan perkembangan anak. Guru tidak hanya bertindak

sebagai pemberi instruksi, tetapi juga sebagai pengamat dan pemandu selama anak bermain. Melalui pengawasan yang cermat, guru dapat memastikan bahwa setiap anak mendapatkan stimulasi kognitif yang optimal. Selain itu, guru juga harus memiliki kemampuan untuk mengevaluasi sejauh mana permainan tersebut berhasil meningkatkan kemampuan anak, baik dalam berhitung maupun dalam membedakan warna.

Namun, masih banyak tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan stico. Karena keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan kurangnya pemahaman tentang penggunaan permainan edukatif secara efektif. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada bagaimana stico dapat mendukung pengembangan kemampuan berhitung dan membedakan warna pada anak usia dini, serta bagaimana upaya guru dapat memainkan peran yang penting dalam proses tersebut. Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan di TK Al Azzam stico telah mulai digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Penggunaan stico ini membantu anak-anak dalam mengenal konsep dasar hitung dan membedakan warna.

Dengan stico, anak tidak hanya diajak untuk mengenali warna dan angka, tetapi juga terlibat secara aktif

dalam permainan yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mengasah kemampuan pemecahan masalah. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk melihat apakah penggunaan stico dapat memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan APE sebelumnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah usia dini, khususnya dalam konteks pengembangan kemampuan kognitif melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Kemampuan kognitif pada anak usia dini, terutama dalam hal berhitung dan membedakan warna, merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan sejak dini. Kemampuan ini berfungsi sebagai dasar dalam mengembangkan keterampilan lain yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk memperhatikan upaya pengembangan kemampuan kognitif anak dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil pengamatan di TK Al Azzam Jatisari Semarang, penerapan alat permainan stico terlihat memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif anak. Anak-anak tampak lebih antusias saat mengikuti kegiatan belajar dengan stico.

Dalam pengamatan tersebut, terlihat anak-anak lebih mudah mengingat angka dan membedakan warna saat belajar melalui permainan ini. Penerapan alat ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan membedakan warna pada anak. Namun, implementasi alat ini tidak selalu berjalan mulus, karena ada faktor-faktor tertentu yang mendukung maupun menghambat keberhasilan penerapan. Dalam penerapan Stico keberhasilan tidak hanya bergantung pada alatnya saja, tetapi juga pada faktor-faktor lain seperti kompetensi guru, minat anak, dukungan dari orang tua, serta ketersediaan fasilitas. Oleh karena itu, perlu diidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat penerapan alat permainan ini di lingkungan TK tersebut.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kognitif anak dalam berhitung dan membedakan warna, memahami bagaimana penerapan stico di kelas, serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi anak usia dini serta untuk mengidentifikasi bagaimana guru dapat secara aktif berperan dalam mengembangkan metode

pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif guna meningkatkan kemampuan kognitif anak.⁹

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka dapat di rumuskan suatu permasalahan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana Penerapan Alat Permainan Edukatif Stico Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung dan Membedakan Warna Anak Usia Dini di TK Al Azzam Jatisari Semarang?
2. Bagaimana Kemampuan Kognitif Berhitung dan Membedakan Warna Anak di TK Al Azzam Jatisari Semarang Setelah Penerapan Stico?
3. Apa Saja Faktor Yang Mendukung dan Menghambat Dalam Menerapkan Alat Permainan Edukatif Stico Terhadap Kemampuan Kognitif Berhitung dan Membedakan Warna di TK Al Azzam Jatisari Semarang?

⁹ Riski Sulistiarini Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Di Paud Ceria Banjar Rejo Lampung Timur', *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, April, 2016, pp. 5–24.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

- a. Untuk Mendeskripsikan Penerapan Alat Permainan Edukatif Stico Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung dan Membedakan Warna Anak Usia Dini di TK Al Azzam Jatisari Semarang.
- b. Untuk Mengetahui Kemampuan Kognitif Berhitung dan Membedakan Warna Anal di TK Al Azzam Jatisari Semarang Setelah Penerapan Stico.
- c. Untuk Mengidentifikasi Faktor Yang Mendukung dan Menghambat Dalam Menerapkan Alat Permainan Edukatif Stico Terhadap Kemampuan Kognitif Berhitung dan Membedakan Warna di TK Al Azzam Jatisari Semarang.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga dapat menjadi pengetahuan baru bagi guru dan sebagai pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Penulis

Hasil Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui alat permainan edukatif stico terhadap kemampuan berhitung dan membedakan warna di TK Al Azzam Jatisari Semarang.

2) Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan edukatif yang menyenangkan. Melalui kegiatan ini, anak-anak diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berhitung dan membedakan warna, yang menjadi fondasi penting dalam perkembangan kognitif mereka.

3) Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan terhadap orang tua tentang cara-cara efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak melalui permainan yang sederhana dan interaktif di rumah.

4) Bagi Guru

Dapat memberikan alternatif metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak di TK Al Azzam, terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung dan membedakan warna.

BAB II

PENERAPAN STICO DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF BERHITUNG DAN MEMBEDAKAN WARNA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Istilah “kognitif” berasal dari kata “kognisi” atau “pengetahuan” yang memiliki makna sebagai konsep luas dan inklusif. Kata ini merujuk pada aktivitas mental yang meliputi proses pemerolehan, pengorganisasian, dan penataan informasi. Secara lebih luas, kognitif berkaitan dengan aspek kejiwaan yang terletak di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) serta afeksi (perasaan). Proses kognitif sendiri merupakan proses berpikir, yaitu kemampuan seseorang dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses ini juga erat kaitannya dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*), yang memengaruhi ketertarikan seseorang terhadap ide-ide dan kegiatan belajar.

Ada banyak teori yang berusaha menjelaskan perkembangan kognitif anak-anak. Pandangan aliran tingkah laku (*Behaviorisme*) mengatakan bahwa mendapatkan lebih banyak informasi meningkatkan kecerdasan. Namun, kelompok *interactionist* atau *developmentalis* berpendapat

bahwa interaksi anak dengan lingkungannya adalah sumber pengetahuan. Perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif tercermin melalui peningkatan kemampuan dalam merancang, mengingat, serta menemukan solusi atas masalah yang dihadapi.

Kemampuan kognitif merupakan konstruksi yang menggambarkan fungsi mental atau kerja otak seseorang. Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam merencanakan, memecahkan masalah, berpikir abstrak, belajar dengan cepat, dan mengambil pelajaran dari pengalaman. Perkembangan kognitif sendiri adalah tahap di mana seseorang belajar berpikir, mengingat, dan menganalisis secara kritis, yang berlangsung sejak masa kanak-kanak hingga dewasa. Pada anak usia dini, kegiatan bermain berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif. Melalui permainan, anak-anak dapat mengembangkan kecerdasan dan daya ingat mereka dengan mengaitkan pemikiran tentang masa kini, masa lalu, dan masa depan.¹⁰

PAUD menekankan konsep bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Secara alami, anak-anak lebih termotivasi untuk mempelajari sesuatu dengan lebih

¹⁰ 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.

mendalam melalui aktivitas bermain, dan dalam proses tersebut mereka mengembangkan berbagai kemampuan secara spontan. Dalam kegiatan bermain, yang lebih diutamakan adalah proses daripada hasil yang dicapai. Bredekamp (dalam Yuliani) menyatakan bahwa *“Play is an important vehicle for children’s social, emotional, and cognitive development,”* yang berarti bahwa bermain merupakan sarana penting untuk mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, yang tercermin melalui beragam aktivitas yang mereka lakukan.¹¹

Ada beberapa pendapat umum tentang bagaimana aspek intelektual (kognitif) berkembang. Perkembangan kognitif mencakup perkembangan dari rangsangan yang dekat dan instan menuju rangsangan yang lebih jauh dalam waktu dan ruang. Perkembangan kognitif mencakup peningkatan kemampuan seperti lebih baik memahami memori, lebih baik memahami simbol abstrak di lingkungan, dan lebih baik membuat argumen.

a. Teori Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

Piaget lebih banyak berbicara tentang struktur kognitif. Dari tahun 1927 hingga 1980, ia melakukan penelitian dan penulisan tentang topik perkembangan

¹¹ Anik Lestarinigrum, Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini (Nganjuk:Adjie Media Nusantara,2017), 15.

kognitif. Tidak seperti peneliti psikologi sebelumnya. Ia menyatakan bahwa cara berpikir anak-anak berbeda secara kualitatif dibandingkan dengan orang dewasa karena kurangnya pengetahuan. Selain itu, penelitian yang dia lakukan menunjukkan bahwa perubahan umur dan tahap perkembangan intelektual seseorang sangat mempengaruhi kemampuan mereka untuk mengamati ilmu pengetahuan.¹²

Piaget memberikan penjelasan struktur kognitif tentang bagaimana anak-anak membangun pemahaman tentang dunia mereka. Fokus teori Piaget adalah untuk melacak perkembangan kemampuan intelektual; epistemologi genetik, atau epistemologi genetik, mengacu pada pertumbuhan developmental daripada warisan biologis (keturunan).¹³

Menurut Piaget, anak-anak memiliki sejumlah skemata sensorimotor sejak lahir, yang membentuk dasar untuk interaksi awal mereka dengan dunia sekitar. Skemata sensorimotor ini akan menentukan pengalaman awal si anak. Dengan kata lain, hanya

¹² Laura A. King. Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif, (Terj Deresi Opi Perdana Yanti), Cet. 1, Jakarta: Selemba Humanika, hal. 152

¹³ B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, *Theories of Learning (Teori Belajar)*, alih bahasa: Tri Wibowo B.S., Cet. III, Jakarta: Prenada Media Group, 2010, hal. 313

kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata yang dapat direspons oleh anak. Oleh karena itu, kejadian tersebut akan menentukan batas-batas pengalaman anak. Namun, skemata awal ini diubah oleh pengalaman. Setiap pengalaman memiliki komponen khusus yang harus diterima oleh struktur kognitif anak. Struktur kognitif berubah dengan interaksi dengan lingkungan, yang memungkinkan pertumbuhan pengalaman terus-menerus. Namun, ini adalah proses yang lambat, menurut Piaget, karena skemata baru selalu berasal dari skemata yang sudah ada sebelumnya. Dengan cara ini, pertumbuhan intelektual anak, yang dimulai dengan respons refleksifnya terhadap lingkungannya, akan terus berkembang sampai anak mampu memikirkan kejadian yang mungkin dan memahami akibatnya secara mental. Menjelaskan cara manusia belajar, memahami, dan berpikir adalah tujuan dari teori Piaget. Piaget berpendapat bahwa kecerdasan manusia adalah hasil dari interaksi mental dengan lingkungan fisik. Anak-anak memperoleh pengalaman langsung dari lingkungan fisik yang membantu mereka membentuk kecerdasannya. Selain itu, Piaget berpendapat bahwa adaptasi, atau penyesuaian diri dengan lingkungan sekitar, memengaruhi perkembangan kognitif.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif bayi dimulai ketika mereka mulai belajar mempercayai lingkungan di sekitarnya. Pada usia sekitar empat bulan, bayi mulai mengembangkan *intentionality*, yaitu kemampuan untuk melakukan suatu tindakan guna memenuhi keinginannya. Bayi mulai menyadari bahwa suatu benda tetap ada meskipun tidak terlihat di depan mereka pada usia sekitar enam bulan. Pada awalnya, bayi akan mencari benda tersebut ke mana pun mereka terakhir kali melihatnya. Seiring bertambahnya usia, bayi akan mencari benda tersebut dengan menyingkirkan penghalangnya atau mencoba mencari di tempat lain.

Kemampuan anak kecil untuk mempertahankan objek relatif stabil pada usia 18 bulan. Penalaran deduktif dan imajinasi mental (gambaran mental) mulai muncul. Anak-anak sudah dapat mencari benda-benda yang disembunyikan. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk mengingat bagaimana orang-orang di sekitar mereka bertindak, dan kemudian mulai meniru tindakan yang sama dari peristiwa sebelumnya. Anak prasekolah sudah mampu memanipulasi lingkungannya dan senang menemukan hal-hal baru pada usia tiga hingga empat tahun. Mereka mulai menggeneralisasi keadaan yang berbeda. Anak-anak mulai memahami

arti simbol-simbol di sekitar mereka sekitar usia empat hingga lima tahun. Pada usia enam tahun, anak-anak mulai belajar membaca, menunjukkan ketertarikan pada angka, serta terlibat dalam berbagai aktivitas fisik dan mental. Memasuki usia tujuh hingga delapan tahun, mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, dan keterampilan dasar seperti membaca dan menulis sudah semakin matang.

Piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahamannya mengenai dunia dan melalui 4 tahap perkembangan kognitif. Setiap tahap memiliki kaitan dengan usia dan mengandung cara berfikir tertentu, cara yang berbeda dalam memahami dunia.¹⁴

1) Tahap Sensorimotor (0-2 Tahun)

Pada tahap ini, bayi menggunakan kemampuan sensorik dan motoriknya untuk memahami dunia di sekitarnya. Perkembangan ini dimulai dari respons refleks sederhana dan berakhir dengan kombinasi yang lebih kompleks dari keterampilan sensorimotor.¹⁵

¹⁴ John W Santrock, *Live Span Developmen-Perkembangan Masa Hidup*, terj. Benedictine Wisdyasinta, (Jakarta: Erlangga, 2016), h.248.

¹⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *dkk. Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2011). h. 3.7.

2) Tahap Pra-operasional (2-7 Tahun)

Pada tahap ini, anak-anak mulai menggambarkan dunia melalui kata-kata dan gambar. Mereka membentuk konsep yang stabil dan mulai melakukan penalaran, meskipun cara berpikir mereka masih didominasi oleh egosentrisme dan kepercayaan magis.¹⁶

3) Tahap Operasional Konkrit (7-11 Tahun)

Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animism dan articialisme. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

4) Tahap Operasional Formal (12- Dewasa)

Pada tahap ini, individu mulai melampaui pengalaman konkret dan mampu berpikir secara abstrak serta lebih logis. Dalam memecahkan masalah, mereka dapat bekerja dengan lebih sistematis, mengembangkan hipotesis tentang mengapa sesuatu terjadi, lalu menguji

¹⁶ Ibid. Santrock. H. 248.

hipotesis tersebut untuk menemukan jawabannya.¹⁷ Piaget percaya, bahwa kita semua melalui keempat tahap tersebut, meskipun mungkin setiap tahap dilalui dalam usia berbeda. Setiap tahap dimasuki ketika otak kita sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru atau operasi.¹⁸ Semua manusia melalui setiap tingkat, tetapi dengan kecepatan yang berbeda, jadi mungkin saja seorang anak yang berumur 6 tahun berada pada tingkat operasional konkrit, sedangkan ada seorang anak yang berumur 8 tahun masih pada tingkat pra-operasional dalam cara berfikir. Namun urutan perkembangan intelektual sama untuk semua anak, struktur untuk tingkat sebelumnya terintegrasi dan termasuk sebagai bagian dari tingkat-tingkat berikutnya.¹⁹

2. Prinsip-Prinsip Pengembangan Kognitif

Agar pelaksanaan bidang pengembangan kognitif anak usia dini dapat mencapai kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI) yang telah ditentukan, hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

¹⁷ Ibid. h. 29.

¹⁸ Matt Jarvis, *Teori-Teori Psikologi*, Cet. X, Bandung: Nusa Media, 2011, hal.

¹⁹ SKB 4 Menteri Republik Indonesia, 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3.1 (2015), p. 242904.

- 1) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghubungkan pengetahuan yang Sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya. Misalnya, mengenalkan konsep bilangan 1-10 dengan menghubungkan lambang bilangannya.
- 2) Dalam memberikan kegiatan pengembangan kognitif, terutama untuk kegiatan persiapan pengenalan konsep bilangan, hendaknya guru-guru memperhatikan masa peka.
- 3) Untuk mencapai kemampuan pengembangan kognitif tidak semua dilaksanakan sekaligus dalam satu kegiatan, akan tetapi dapat dilakukan secara bertahap dengan keadaan dan tingkat perkembangan anak.
- 4) Dalam memberikan kegiatan pengembangan kognitif hendaknya mengacu kepada kompetensi yang hendak dicapai dan sedapat mungkin dikaitkan dengan tema yang sedang dibahas.
- 5) Pelaksanaan kegiatan pengembangan kognitif dapat menggunakan bermacam macam metode yang sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai.
- 6) Pelaksanaan pengembangan kognitif didasarkan terjawabnya pertanyaan "apa" dan "mengapa" tentang segala sesuatu yang ada di sekitar anak.

Jika anak sudah timbul pertanyaan seperti diatas, maka pada masa itu anak sudah mampu untuk menerima penjelasan.

- 7) Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sarana dan sumber belajar.
- 8) Memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi pengalaman yang didapat secara lisan atau dengan media kreatif
- 9) Kegiatan-kegiatan yang diberikan hendaknya merupakan pengetahuan yang objektif dan sesuai dengan kenyataan.

3. Strategi Pengembangan Kognitif

Secara umum, strategi berarti sebuah rencana yang disusun dengan cermat untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam dunia pengajaran dan pembelajaran, istilah strategi dan teknik sering digunakan secara bergantian karena keduanya memiliki makna yang berdekatan, dan biasanya juga dikaitkan dengan pendekatan dan metode. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), strategi adalah ilmu dan seni dalam memanfaatkan sumber daya untuk menjalankan kebijakan tertentu, baik dalam situasi perang maupun damai.

Dalam konteks pengajaran, strategi berhubungan dengan kemampuan internal seseorang untuk berpikir,

memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai pedoman utama dalam bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Dalam dunia pendidikan, penerapan strategi pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung proses belajar anak usia dini. Strategi pembelajaran merupakan upaya guru dalam menggunakan berbagai metode demi mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam memilih strategi pembelajaran, guru sebaiknya mempertimbangkan beberapa faktor, seperti karakteristik tujuan pembelajaran, karakteristik anak, gaya belajar, tema pembelajaran, serta pola kegiatan yang diterapkan.

Teori kognitif dikembangkan oleh beberapa ahli di bidangnya, seperti Ausubel, Jean Piaget, Bruner, dan para perumus teori Gestalt seperti Max Wertheimer, Wolfgang Kohler, dan Kurt Koffka. Menurut teori Gestalt, belajar adalah proses kognitif di mana peserta didik menemukan solusi setelah memikirkan suatu permasalahan. Ketika solusi ditemukan, mereka memperoleh wawasan tentang bagaimana menyelesaikan masalah tersebut.

Perkembangan kognitif anak berlangsung melalui tahapan tertentu yang membantu menjelaskan bagaimana anak berpikir, menyimpan informasi, dan beradaptasi

dengan lingkungannya. Dalam pengembangan kognitif anak usia TK, media pembelajaran yang digunakan seharusnya aman dan menyenangkan. Namun, dalam praktik di lapangan, fungsi media ini sering kali kurang dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Hal ini terjadi karena tugas guru sebagai perancang pembelajaran cukup kompleks, terutama karena mereka harus menghadapi dua variabel di luar kendalinya, yaitu cakupan materi pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan pendidikan, serta karakteristik individu anak yang membawa kemampuan awal, sikap, dan kepribadian masing-masing ke dalam proses belajar.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Kognitif

Tokoh pengembangan Jean mengatakan bahwa anak akan membangun dunia kognitif mereka sendiri. Dalam pengembangan kemampuan berhitung ada beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya:

a) Faktor Hereditas

Teori hereditas atau nativisme pertama kali di pelopori oleh ahli filsafat Scopenhauer. Dia berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah

ditentukan sejak anak dilahirkan, sejak faktor lingkungan tak berarti mempengaruhinya.

b) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh Locke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya latar belakang dan pengalaman anak di rumah.

c) Faktor 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).

d) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah/formal) dan

pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar/informal).

e) Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan suatu dorongan pada perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Sedangkan bakat dapat diartikan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud bakatnya.

f) Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah sesuai kebutuhan.

5. Efektivitas Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif

Alat permainan edukatif (APE) dalam perkembangannya sering disebut dengan istilah lain, yaitu media pembelajaran. APE mencakup segala bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar dan pendidikan bagi anak. Permainan ini dapat berupa permainan tradisional maupun modern yang telah

dilengkapi dengan unsur pendidikan dan pengajaran.²⁰ Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berperan penting dalam meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu anak yang tinggi. Selain itu, media pembelajaran juga membantu membangkitkan motivasi dan memberikan stimulus selama kegiatan belajar. Dengan pemilihan dan penggunaan media yang tepat, anak menjadi lebih antusias, tidak mudah merasa bosan, dan suasana belajar menjadi lebih menarik serta menyenangkan bagi peserta didik.²¹ Permainan diharapkan mampu merangsang imajinasi anak sekaligus mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, spiritual, moral, dan emosional secara bersamaan. Melalui permainan, anak dapat mengungkapkan pemikiran, keinginan, dan perasaannya, serta mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya.²² Penulisan ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan alat permainan edukatif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Permainan edukatif adalah jenis permainan yang tidak

²⁰ Rahmaniah, Rima dkk. 2020. Permainan Edukasi Psikososial Di Desa Aik Brik Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan. Vol 3 No 2

²¹ Kuswanto, A. V. (2020). E ISSN: 2685-0281 (online) Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. 4197.

²² Peby Dwi Damayanti, Heri Yusuf Muslih, and Taopik Rahman, 'Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *As-Sabiqun*, 4.2 (2022), pp. 443–55, doi:10.36088/assabiqun.v4i2.1780.

hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengandung unsur pendidikan yang menjadi bagian penting dalam aktivitas bermain itu sendiri.²³

Salah satu fungsi penting bermain menurut Piaget ialah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Sebagai implikasi dari beberapa konsep tentang pentingnya bermain terhadap pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan anak dapat belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar secara efektif. Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Pentingnya bermain menurut Piaget dalam Riete de Vries merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Pembelajaran yang paling efektif untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-kanak adalah melalui kegiatan yang bersifat konkret dengan pendekatan yang berorientasi pada bermain.

Bermain dalam proses belajar di PAUD atau TK sebaiknya bersifat kreatif dan menyenangkan. Seperti

²³ Isnawati, Z. & Uliyah, A., (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Shaut Al Arabiyyah, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>

yang dikutip oleh Froebel dalam Audrey Curtis, menyatakan bahwa melalui bermain kreatif, anak mampu mengembangkan dan mengintegrasikan seluruh potensi dan kemampuannya. Anak belajar lebih banyak melalui aktivitas bermain dan eksplorasi terhadap objek serta pengalaman di sekitarnya. Melalui interaksi sosial dengan orang dewasa, mereka membangun pemahaman sendiri yang kemudian berkembang melalui bahasa dan gerakan, sehingga mendorong pertumbuhan kognitif menuju kemampuan berpikir verbal.

Mendukung pendapat tersebut, bermain memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Frank dan Theresa Caplin menyebutkan bahwa terdapat enam belas manfaat atau nilai yang dapat diperoleh anak melalui aktivitas bermain.

- Bermain membantu pertumbuhan anak.
- Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
- Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
- Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
- Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
- Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.

- Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi.
- Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
- Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
- Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
- Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
- Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
- Bermain dapat distruktur secara akademis.
- Bermain merupakan kekuatan hidup.
- Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia

Mengingat pentingnya bermain bagi anak-anak, sangat penting bahwa kegiatan bermain dimasukkan ke dalam program kegiatan Taman Kanak-kanak (TK). Bagi anak TK, bermain adalah cara terbaik untuk belajar. Mengingat betapa pentingnya saat ini, para pendidik, orang tua, guru, pengasuh, dan orang dewasa lain yang berada di sekitar anak harus mempersiapkan diri untuk peran stimulasi, yaitu menyediakan lingkungan yang menyenangkan bagi anak agar mereka dapat mencapai penuh potensi. Potensi

yang dimaksud mencakup berbagai aspek perkembangan anak, yaitu aspek moral dan agama, sosial, emosional, dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kemampuan kognitif, kemampuan fisik dan motorik, kreativitas, serta seni. Semua aspek ini berperan penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan mereka agar mereka dapat berkembang secara optimal. Untuk mencapai semua aspek perkembangan anak usia dini, prinsip belajar melalui bermain digunakan dalam pembelajaran mereka.

6. Stico Sebagai Alat Permainan Edukatif

Permainan Stico adalah alat permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam kemampuan berhitung dan membedakan warna. APE stico dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang ada di lapangan, yakni tentang media pembelajaran yang dapat membantu anak-anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif berupa berhitung dan membedakan warna.

Media pembelajaran menjadi salah satu yang tidak dapat ditinggalkan dalam pembelajaran anak usia dini. Media pembelajaran, menurut Hamalik, dapat memiliki

efek psikologis terhadap siswa selain menumbuhkan keinginan dan minat baru, mendorong dan merangsang kegiatan belajar.²⁴ APE ini aman untuk anak-anak karena dibuat dari kardus yang mudah diperoleh dan dapat membantu anak dalam mengenal angka serta warna dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, posisi pentingnya media ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan APE dapat pula dibuat dari bahan bahan bekas.²⁵

Penggunaan permainan Stico sangat fleksibel dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan anak serta tujuan pembelajaran. Berikut cara penggunaan permainan Stico:

1. Melatih Kemampuan Berhitung

- Anak-anak dapat diminta untuk menghitung dan menjumlahkan angka. Misalnya, anak menjumlahkan $2+3 = 5$ maka anak menyusun cotton bud dan menghitungnya sesuai hasil jumlah
- Guru dapat memberi instruksi sederhana seperti, “Letakkan cotton bud warna 5 diwarna

²⁴ NI Putu Erna Hartati, I Yoman Wuya, Didith Pramunditya Ambara, Penerapan Metode Bermain Berbantu Media, No I.

²⁵ Atifah, N. Z. & Jazariyah, J., Latifah, E., (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(2), 180–190. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5038>

merah” untuk melatih anak mengenal warna dan angka.

2. Membedakan dan Mengelompokkan Warna

- Permainan ini bisa digunakan untuk membedakan warna dengan meminta anak untuk memasang cotton bud berdasarkan warna yang sama.
- Contoh Aktivitas: “Susunlah cotton bud berwarna merah sesuai dengan jumlah yang dijumlahkan.

3. Permainan Mencocokkan

- Stico dapat digunakan dalam permainan mencocokkan dimana anak harus mencocokkan warna yang tertera di permainan.

7. Pengembangan Kemampuan Berhitung dan Membedakan Warna Pada Anak Usia Dini

1) Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, Logika dan angka- angka. Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik pengembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya sejalan dengan perkembangan

kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan Berhitung yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang juga sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagi anak.²⁶

Berhitung untuk anak usia dini juga dikenal sebagai menyebutkan urutan bilangan tanpa menggunakan angka. Pada usia empat tahun, mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, dan pada usia lima sampai enam tahun, mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai seratus. Adapun manfaat pembelajaran berhitung bagi anak antara lain untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar matematika yang benar menarik dan menyenangkan menghindari ketakutan terhadap pembelajaran

²⁶ Siti Maryam and Permainan Gambar, 'Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok b Tk Nw Lelupi Kecamatan Sikur', 1 (2019), pp. 87–102.

berhitung sejak awal dan membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.²⁷

a. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Tujuan pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak (TK) secara umum adalah untuk memperkenalkan dasar-dasar berhitung, sehingga anak lebih siap menghadapi pembelajaran matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya. Secara khusus, pembelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan benda konkret, gambar, atau angka di sekitar anak. Selain itu, pembelajaran berhitung membantu anak menyesuaikan diri dan berperan dalam kehidupan bermasyarakat, yang dalam kesehariannya membutuhkan keterampilan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan apresiasi yang tinggi. Anak juga diharapkan memahami konsep ruang dan waktu, mampu memperkirakan urutan peristiwa, serta mengembangkan kreativitas dan imajinasi

²⁷ Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*, (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008)

dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

b. Prinsip-Prinsip Berhitung Pada Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di TK yaitu permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak mudah ke sukar dan dari sederhana ke yang lebih kompleks. Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

Yew mengemukakan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, di antaranya adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan anak secara langsung, membangun motivasi dan kepercayaan diri dalam berhitung, menghargai kesalahan anak tanpa memberikan hukuman, serta berfokus pada capaian yang telah diraih anak. Pembelajaran menjadi lebih menarik ketika kegiatan berhitung dihubungkan dengan

aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung untuk anak usia dini sebaiknya dilakukan secara langsung melalui aktivitas bermain yang diberikan secara bertahap dan menyenangkan. Proses ini tidak boleh memaksakan kehendak guru, melainkan memberikan kebebasan kepada anak untuk berpartisipasi aktif dan terlibat dalam menyelesaikan berbagai permasalahan.

c. Tahap Penguasaan Berhitung

Berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan pengenalan lambang. Tahap penguasaan konsep melibatkan pemahaman tentang suatu hal melalui benda dan peristiwa konkret, seperti mengenal warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Masa transisi merupakan tahap peralihan dari pemahaman konkret ke pengenalan bentuk lambang dan konsep abstrak, dimana benda konkret masih digunakan untuk memperjelas makna lambang tersebut. Dalam proses ini, guru perlu

mengenalkan konsep secara bertahap sesuai dengan kecepatan dan kemampuan individu anak. Misalnya, ketika guru memperkenalkan konsep bilangan satu dengan menggunakan benda, anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep serupa sambil mulai mengenal bentuk lambangnya.

Burns & Lorton menjelaskan bahwa setelah anak memahami konsep, guru memperkenalkan lambang yang mewakili konsep tersebut. Penting bagi guru untuk memastikan hubungan antara konsep konkret dan lambang bilangan dipahami dengan jelas, tanpa terburu-buru. Lambang sendiri merupakan visualisasi dari berbagai konsep, seperti angka 7 yang mewakili konsep bilangan tujuh, warna merah untuk konsep warna, ukuran besar untuk konsep ruang, dan persegi empat untuk konsep bentuk.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu penguasaan konsep, masa transisi, dan pengenalan lambang.

d. Manfaat Pengenalan Berhitung

Kecerdasan matematika meliputi kemampuan menggunakan angka, perhitungan, pola, logika, dan cara berpikir ilmiah. Secara umum, permainan matematika bertujuan mengenalkan dasar-dasar berhitung sejak usia dini, sehingga anak-anak lebih siap mengikuti pembelajaran matematika di jenjang pendidikan berikutnya, seperti sekolah dasar.

Menurut Suyanto, pengenalan matematika, termasuk kegiatan berhitung, memiliki manfaat utama dalam mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan merangsang otak untuk berpikir logis dan matematis. Sementara itu, Siswanto berpendapat bahwa permainan matematika bermanfaat bagi anak-anak karena melalui pengamatan berbagai benda di sekitarnya, mereka dapat belajar berpikir secara sistematis dan logis, beradaptasi dengan lingkungan, serta mengembangkan keterampilan berhitung yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, anak juga dapat meningkatkan konsentrasi, ketelitian, memahami konsep ruang dan waktu, serta mampu

memperkirakan urutan suatu kejadian. Kecerdasan logika-matematis anak dapat tumbuh melalui interaksi positif yang memuaskan rasa ingin tahunya. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menjawab pertanyaan anak dengan penjelasan yang logis dan memberikan permainan yang dapat memotivasi perkembangan logika mereka.

Menurut Sujiono, permainan matematika yang diterapkan pada anak usia dini dalam kegiatan belajar di TK memiliki beberapa manfaat. Pertama, membantu anak memahami konsep matematika dengan benar, dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Kedua, mencegah munculnya rasa takut terhadap matematika sejak dini. Ketiga, mendukung proses belajar anak secara alami melalui aktivitas bermain.

2) Kemampuan Membedakan Warna

Kemampuan membedakan warna adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan keterampilan anak secara berkelanjutan. Kemampuan ini berperan besar dalam mendorong lahirnya kreasi-kreasi positif

yang mendukung peningkatan kompetensi anak dalam proses belajar. Selain itu, peningkatan kemampuan membedakan warna tidak hanya memunculkan kreativitas, tetapi juga menumbuhkan semangat baru dalam diri anak, sehingga mereka memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.

Mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna bukanlah hal yang mudah. Selain membutuhkan ketekunan dan keuletan dari guru, kesiapan anak juga menjadi faktor penting dalam proses ini. Di samping itu, keberadaan alat penunjang pembelajaran berperan sebagai faktor pendukung yang dapat memberikan kontribusi efektif dalam meningkatkan kemampuan membedakan warna. Oleh karena itu, penggunaan alat peraga sangat diperlukan sebagai mediator dalam membantu anak memahami dan menguasai konsep perbedaan warna dengan lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, guru perlu menyediakan berbagai fasilitas atau alat pendukung pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna. Namun, perlu diingat bahwa fasilitas pendukung tersebut tidak harus berupa alat yang mahal atau mewah. Guru

dapat memanfaatkan fasilitas yang ada di sekitar anak atau yang mudah didapat, sehingga anak dapat lebih dekat dan familiar dengan lingkungannya. Salah satu cara efektif untuk meningkatkan kemampuan membedakan warna adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif stico. Dalam penerapannya, guru perlu memberikan dorongan dan apresiasi kepada anak yang mampu membedakan warna dengan benar. Di sisi lain, guru juga harus memberi peluang bagi anak yang masih kesulitan mengenal dan memahami warna, sehingga mereka dapat belajar mengelompokkan warna dengan baik. Dengan pengulangan yang konsisten, kemampuan anak dalam membedakan warna dapat berkembang secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa alat permainan edukatif (APE) stico dapat menjadi salah satu sarana efektif untuk mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna. Melalui APE stico, anak dapat mengenal dan memahami berbagai warna, serta mengembangkan keterampilan dalam mengelompokkan benda sesuai dengan warnanya.

8. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Penerapan Permainan Edukatif

Faktor pendukung dan penghambat memainkan peran penting dalam keberhasilan penerapan alat permainan edukatif. Agar program berjalan optimal, diperlukan sinergi antara guru, sekolah, dan orang tua. Dukungan fasilitas yang memadai dan kompetensi guru yang baik akan memperkuat penerapannya, sementara hambatan seperti keterbatasan waktu atau pemahaman guru dapat diatasi dengan pelatihan dan manajemen waktu yang tepat.

1) Faktor Pendukung

a. Ketersediaan sarana dan prasarana

- Sekolah yang menyediakan alat permainan edukatif, seperti puzzle, balok, atau permainan warna, akan lebih mudah membantu anak belajar secara interaktif. Sarana memadai juga mendukung penerapan pembelajaran yang variatif dan menarik.
- Fasilitas yang baik, seperti ruang bermain khusus atau alat yang cukup untuk seluruh siswa, membuat kegiatan lebih terstruktur.²⁸

²⁸ Santrock, J. W. (2011). Educational Psychology. New York: McGraw-Hill.

b. Kompetensi dan Kreativitas Guru

- Guru yang kompeten dan kreatif dapat merancang dan memodifikasi permainan edukatif sesuai kebutuhan siswa. Hal ini mencakup kemampuan memilih alat yang relevan dengan materi ajar dan mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar.
- Kreativitas guru juga diperlukan agar permainan tidak membosankan dan selalu menantang kemampuan siswa. Misalnya, guru bisa memodifikasi permainan berhitung menjadi kompetisi kelompok.²⁹

c. Antusiasme Anak Didik

- Anak-anak usia dini cenderung belajar lebih cepat dalam lingkungan bermain yang menyenangkan. Permainan edukatif memicu rasa ingin tahu dan mengurangi kejenuhan.
- Dengan permainan, mereka termotivasi untuk belajar berhitung atau membedakan warna tanpa merasa dipaksa. Ini membuat proses belajar lebih alami.

²⁹ Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

d. Dukungan dari Orang Tua dan Lembaga

- Keterlibatan orang tua dalam mendukung penerapan permainan edukatif, seperti bermain bersama anak di rumah, meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- Selain itu, dukungan dari sekolah atau lembaga berupa pelatihan guru dan pengadaan alat sangat penting agar implementasi berjalan lancar.³⁰

2) Faktor Penghambat

b. Kurangnya Pemahaman Guru

- Guru yang kurang terlatih mungkin kesulitan memahami cara memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran. Alat permainan edukatif yang digunakan tanpa strategi yang tepat tidak akan efektif.
- Program pelatihan yang terbatas bagi guru menjadi kendala dalam penerapan metode berbasis permainan.

c. Waktu Pembelajaran yang Terbatas

- Kurikulum yang padat membuat guru lebih fokus menyelesaikan target materi daripada

³⁰ Depdiknas. (2008). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.

menerapkan permainan edukatif. Akibatnya kesempatan untuk melakukan kegiatan belajar melalui bermain menjadi berkurang.

- Selain itu, waktu yang terbatas dapat membuat guru kurang optimal dalam merencanakan dan mengatur permainan.

d. Perbedaan Karakteristik Peserta Didik

- Setiap anak memiliki gaya belajar dan kemampuan yang berbeda-beda. Beberapa anak mungkin antusias dengan permainan, sedangkan yang lain tidak menunjukkan minat yang sama.
- Guru perlu memodifikasi metode agar sesuai dengan kebutuhan individual, namun hal ini menambah tantangan dalam penerapannya.

B. Kajian Pustaka

Penelitian yang akan dilakukan ini dapat mempertimbangkan hasil penelitian sebelumnya sebagai rujukan. Beberapa penelitian yang memiliki kesamaan topik antara lain:

Berdasarkan artikel jurnal yang ditulis oleh Dzulkifli dan Andini Dwi Arumsari (2022) berjudul “Efektivitas Permainan Stico Terhadap Kemampuan Konsep Dasar Hitung, Membedakan Warna, dan Melatih Motorik Halus

Pada Siswa PAUD Kasih Bunda di Dusun Ndono Desa Temu Kecamatan Kanor, Bojonegoro”, penelitian ini membahas tentang efektivitas penggunaan permainan STICO dalam mengembangkan konsep dasar berhitung, kemampuan membedakan warna, serta melatih motorik halus pada anak usia dini, Dzulkifli dan Andini Menekankan pada perkembangan motorik halus pada subyek pengetahuan dasar angka dan warna. Perbedaan antara penelitian dzulkifli dengan penulis yaitu pada metodenya dan fokus peningkatan kemampuannya. Penelitian yang dilakukan oleh dzulkifli menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deksriptif. Penelitian dzulkifli menekankan pada perkembangan motorik halus pada subyek pengetahuan dasar angka dan warna. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis yaitu menekankan pada perkembangan kognitif pada subyek pengetahuan dasar angka dan warna.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maiyida Safita dan Dadan Suryana yang berjudul “Pengenalan Warna Melalui Media Stik Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.” Hasil dari kegiatan pembelajaran ini menunjukkan bahwa pengenalan warna melalui media stik warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam aspek perkembangan berpikir logis dan

simbolik. Oleh karena itu, guru sebagai pelaksana pembelajaran perlu mengutamakan proses yang mendukung pengembangan kemampuan kognitif anak.

Persamaan antara penelitian Maiyida dan penelitian ini terletak pada fokus yang sama, yaitu mengkaji perkembangan kognitif anak. Perbedaannya terletak pada penggunaan alat permainan dan kelompok usia anak yang menjadi subjek penelitian. Penelitian Maiyida berfokus pada anak kelas A dengan rentang usia 4-5 tahun, sedangkan penelitian ini meneliti anak kelas B dengan rentang usia 5-6 tahun.

Penelitian yang dilakukan oleh Laksimiati Martha Cahyana dalam skripsinya berjudul *"Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan Tahun 2018"* bertujuan untuk mengkaji upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media papan flanel. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan melibatkan satu orang guru sebagai subjek penelitian.

Data penelitian dianalisis melalui metode kualitatif yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak

dilakukan melalui empat langkah utama: (i) memilih tema dan kegiatan yang sesuai, (ii) menyiapkan item papan flanel yang mendukung kegiatan, (iii) mengatur posisi papan flanel agar terlihat jelas oleh anak, dan (iv) memberikan contoh kegiatan serta memberi kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif. Temuan tersebut membuktikan bahwa penerapan keempat langkah tersebut efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media papan flanel.

Persamaan antara penelitian Laksimiati dan penelitian ini terletak pada penggunaan metode kualitatif deskriptif dan fokus pembahasannya pada pengembangan kemampuan kognitif anak. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan penelitian Laksimiati menggunakan media papan flanel, sedangkan penelitian ini menggunakan alat permainan edukatif stico.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan berhitung dan membedakan warna merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang penting untuk anak usia dini. Anak pada usia ini masih berada pada tahap pra-oprasional, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang konkret, menarik, dan menyenangkan. Alat permainan edukatif stico dirancang untuk membantu anak mengenal angka dan warna

melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik mereka. Dengan penerapan yang tepat, stico dapat menjadi media yang mendukung guru dalam merangsang perkembangan kognitif anak secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana kemampuan kognitif berhitung dan membedakan warna anak, bagaimana penerapan stico dalam mengembangkan kemampuan kognitif, serta apa saja factor pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam proses tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, karena bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata di lapangan mengenai pengembangan kemampuan kognitif anak dalam berhitung dan membedakan warna melalui media stico di TK Al-Azzam Jatisari Semarang. Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dalam situasi alami tanpa adanya manipulasi terhadap kondisi atau keadaan yang berlangsung.³¹ Deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menginterpretasikan kondisi yang sedang berlangsung atau terjadi, dengan tujuan memperoleh informasi yang akurat tentang keadaan saat ini.³² Penelitian kualitatif deskriptif adalah metode yang berfokus pada menjawab pertanyaan “apa” dengan memberikan penjelasan terperinci tentang gejala yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Metode deskriptif bertujuan untuk

³¹ Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian*, (Jakarta, renika Cipta, 2002), h

³² Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2004), h 26

menginterpretasikan kondisi yang terjadi, sehingga diperoleh informasi mendalam mengenai objek yang diteliti.³³

Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif juga mempelajari perspektif partisipan melalui strategi yang interaktif dan fleksibel. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Oleh karena itu, penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi objek yang alami, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama.³⁴ Penelitian ini mengangkat data dan permasalahan mengenai pengembangan kemampuan kognitif anak dalam berhitung dan membedakan warna melalui alat permainan edukatif stico di TK Al-Azzam, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu, metode yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang disajikan dalam bentuk deskriptif, dengan menggunakan kata-kata tertulis atau penjelasan yang menggambarkan orang-orang serta perilaku yang dapat diamati.³⁵ Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang berlandaskan filsafat

³³ Ibid, Mardalis, h 87

³⁴ Sugiyono, *Proses Metode Penelitian*, (Semarang, ANF Bina Karsa, 2010), h

³⁵ Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. (Jakarta: Rajawali Press, 2012), h 2

postpositivisme dan digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alamiah, berbeda dengan metode eksperimen. Dalam metode ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama, pengambilan sampel data dilakukan secara purposive dan snowball, pengumpulan data menggunakan teknik gabungan, analisis data bersifat induktif kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.³⁶

Menurut John W. Creswell yang dikutip oleh Hamid Patilima, penelitian kualitatif adalah proses investigasi yang bertujuan memahami masalah sosial dengan menciptakan gambaran holistik yang disajikan dalam bentuk kata-kata, serta melaporkan pandangan informan secara mendetail dalam konteks ilmiah. Sementara itu, Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata, baik tertulis maupun lisan, yang berasal dari individu dan pelaku yang diamati.

B. Tempat dan Waktu

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Al-Azzam Jatisari Semarang tahun ajaran 2024/2025, yang

³⁶ Ibid. Sugiyono, h 115

berlokasi di Jalan Jatisari Tali Asih.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 19 November hingga 03 Desember 2024.

C. Sumber Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari subjek atau objek yang diteliti. Sumber data primer dikumpulkan secara langsung melalui pengamatan dan interaksi dengan subjek di lokasi penelitian. Sementara itu, sumber data sekunder berasal dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, dan sumber informasi lainnya yang mendukung proses penelitian.

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penerapan alat permainan edukatif stico dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B di TK Al-Azzam Jatisari Semarang tahun ajaran 2024/2025. Kemampuan yang dikembangkan mencakup keterampilan berhitung dan membedakan warna, dengan jumlah partisipan sebanyak 18 anak, terdiri atas 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam

penelitian ini meliputi:

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan antara pewawancara dan narasumber. Dalam pelaksanaannya, responden sebaiknya memenuhi beberapa kriteria, seperti bersikap responsif, objektif, mampu beradaptasi, dan memiliki arah pembicaraan yang terarah. Sementara itu, pewawancara perlu menghindari kesan negatif, menjaga kelancaran diskusi, tidak terlalu sering meminta responden mengingat kejadian masa lalu, serta membantu memberikan pemahaman yang baik terhadap informasi yang disampaikan oleh responden.³⁷

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati subjek atau objek yang menjadi fokus penelitian. Teknik ini digunakan ketika penelitian berhubungan dengan perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, serta jika jumlah responden yang diamati tidak terlalu banyak.³⁸

³⁷ Bambang Sudaryana, *Metode Penelitian Teori dan Praktek* (Sleman, 2018)

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 145.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang berkaitan dengan berbagai hal atau variabel, seperti catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda, dan sebagainya.³⁹

F. Uji Keabsahan Data

Triangulasi merupakan teknik yang digunakan untuk memastikan keakuratan data melalui proses pengecekan dan pemeriksaan ulang. Secara sederhana, triangulasi berarti “cek dan cek kembali” dan melibatkan tiga pendekatan, yaitu: (1) triangulasi sumber, (2) triangulasi metode, dan (3) triangulasi waktu. Metode ini diterapkan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini.

Triangulasi metode melibatkan penerapan lebih dari satu teknik dalam memeriksa keakuratan data, sementara triangulasi sumber mengharuskan peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Misalnya, wawancara dapat digunakan untuk melengkapi informasi yang belum terungkap melalui pengamatan. Sementara itu, pengamatan

³⁹ Johni Dimiyati, *Metode Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 100.

perilaku anak dalam berbagai situasi, seperti saat baru tiba di PAUD, mengikuti kegiatan, dan saat pulang, dikenal sebagai triangulasi waktu. Selain itu, peneliti juga dapat mengamati tindakan anak ketika sendirian, bersama teman di dalam maupun di luar kelas, serta saat berinteraksi dengan guru atau orang tua. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan menyeluruh tentang karakter dan perilaku anak.⁴⁰

G. Teknis Analisis Data

Analisis data merupakan upaya untuk mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh melalui catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Dalam proses ini, data disintesis, dipilih bagian yang relevan untuk diteliti, serta diorganisasikan ke dalam kategori, unit, dan pola tertentu. Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk menyusun kesimpulan yang terstruktur dan mudah dipahami, baik oleh peneliti maupun pihak lain.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses yang memerlukan pemikiran cerdas, wawasan luas, dan pemahaman mendalam. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan

⁴⁰ Nusa Putra and Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012).

informasi penting, mengidentifikasi pola dan tema yang relevan, serta menghilangkan data yang tidak mendukung tujuan penelitian. Proses ini bertujuan untuk menyajikan gambaran yang lebih jelas dan membantu peneliti dalam mengelola serta mengumpulkan data yang lebih terfokus.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan tahap menyusun data secara sistematis dan terorganisir agar peneliti lebih mudah memahami kondisi yang ada, merencanakan langkah selanjutnya, serta menarik kesimpulan dari temuan. Data tersebut dapat disajikan dalam bentuk narasi atau matriks, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian.¹

3. Kesimpulan atau Verifikasi

Setelah penyampaian data, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi. Sebelum itu, disusun kesimpulan awal yang sifatnya sementara dan masih memerlukan verifikasi ulang. Verifikasi ini bertujuan untuk memastikan validitas bukti yang disajikan. Jika bukti tersebut valid, maka kesimpulan dapat dipertahankan karena memiliki kredibilitas. Sebaliknya, jika bukti tidak valid, kesimpulan tersebut tidak perlu digunakan.⁴¹

⁴¹ Sugiono, hlm. 252-253.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

1. Data Umum

a. Gambaran Umum

TK AL Azzam berdiri pada bulan Juli tahun 2014, pada masa tahun ajaran 2014-2015 Jumlah peserta didik diangkat pertama dibatasi 20 anak. Di tahun kedua, mengalami lonjakan kenaikan hampir 100% dan dibatasi 30 siswa. Pada tahun ajaran 2016-2017 secara resmi KB TK Al Azzam memiliki gedung baru dan menjalankan aktivitas kegiatan belajar mengajar secara professional. Peserta didik TK Al Azzam berusia 4 - 6 tahun yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A (4-5 tahun) dan B (5-6 tahun). Seluruh peserta didik TK Al Azzam beragama Islam. Pada tahun Ajaran 2023 TK Al Azzam memiliki 87 peserta didik, yang terdiri dari 54 peserta didik kelompok A dan 33 peserta didik kelompok B. Kelompok A terbagi menjadi 3 rombongan belajar dan kelompok B terbagi menjadi 2 rombongan belajar. Sehingga jumlah semuanya menjadi 5 rombongan belajar.

TK Al Azzam dikepalai oleh seorang kepala sekolah bernama Diah Wulandari dan memiliki 6 guru kelas dan 3 guru mengaji, semua berijazah S1 PAUD untuk guru kelas, dan berijazah pendidikan untuk guru mengaji, mengampu siswa sejumlah 106 anak. TK Al Azzam didalam kegiatan belajar mengajar dibantu oleh beberapa guru ekstrakurikuler demi meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh anak didik, antara lain guru tari, guru menggambar dan guru drumband. TK Al Azzam sudah terakreditasi A sejak tahun 2021 dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional). Pada tahun 2024-2025 jumlah siswa TK Al Azzam adalah 106 siswa yang terbagi dalam 6 rombel sebagai berikut:

Kelas	Jumlah
TK A Adam	18 siswa
TK A Ibrahim	18 siswa
TK A Ismail	18 siswa
TK B Sulaiman	17 siswa
TK B Musa	17 siswa
TK B Muhammad	18 siswa ⁴²

Tabel 4.1. Data Siswa

⁴² Tk Al Azzam Jatisari Semarang, ‘Data Siswa Tk Al Azzam’ (Semarang, 2024).

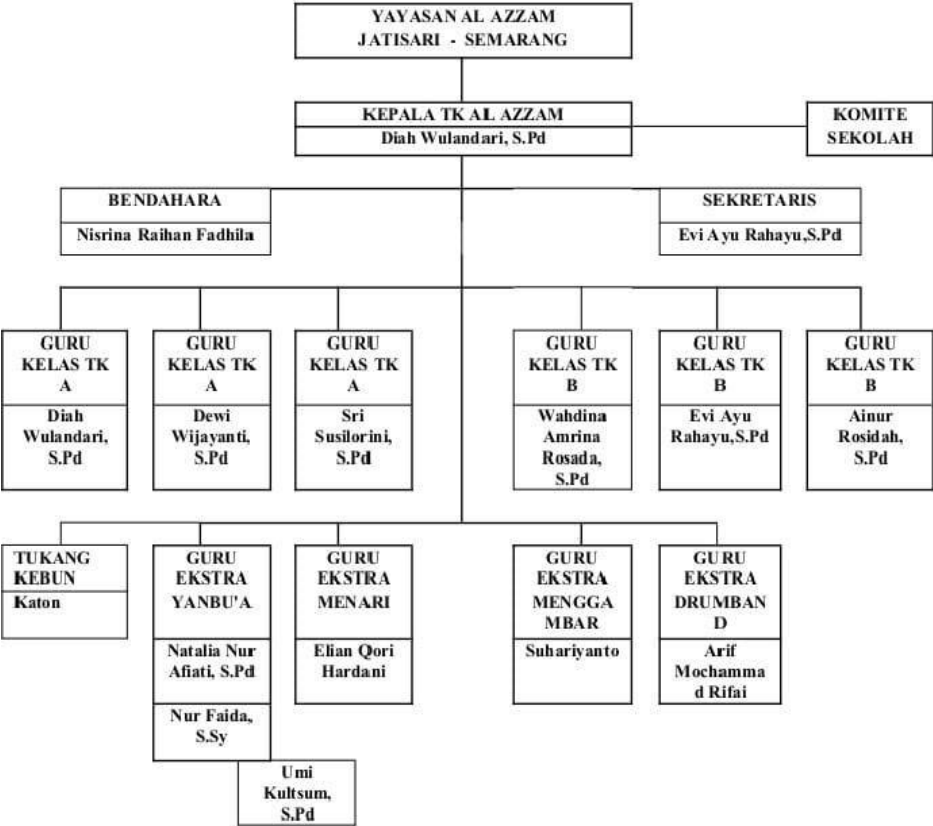
b. Identitas Lembaga

Nama Sekolah	: TK Al Azzam Jatisari Semarang
NSS/NPSN	: 69986045
Status	: Swasta
Bentuk Pendidikan	: TK
Akreditasi	: A
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka
Status Kepemilikan	: Yayasan
Pimpinan Yayasan	: Budy Santoso
Kepala Sekolah	: Diah Wulandari
Alamat	: Jl. Jatisari Taliasih Blok DD No. 1 Kelurahan Jatisari Kecamatan Mijen Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah.
Nomor Telepon	: 082313059991
Tahun Berdiri	: 2016-2017
SK Pendirian Sekolah	: 421.1/1105
Tanggal SK Pendirian	: 2019-02-12
SK Izin Operasional	: 421.7/1106
Luas Gedung	: 150 M ²
Luas Halaman	: 250 M ²
Luas tanah	: 401 M ² ⁴³

⁴³ Tk Al Azzam Jatisari Semarang, 'Dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan Tk Al Azzam' (Semarang, 2024).

c. Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI
TAMAN KANAK-KANAK (TK) AL AZZAM
TAHUN AJARAN 2024/2025



d. Sarana Prasarana

1.	Ruang Kelas	6
2.	Ruang Kepala Sekolah	1
3.	Ruang Guru	1
4.	Kamar Mandi	2
5.	Halaman	1
6.	Listrik	7700 Watt
7.	Internet Wifi	1
8.	Permainan <i>Indoor</i>	Berbagai jenis balok, aneka meronce, berbagai jenis puzzle, menara 5 bentuk, papan flannel, pasir kinetic set mulai, batu warna, dan lain sebagainya.
9.	Permainan <i>Outdoor</i>	Bola dunia, papan seluncuran kecil, papan seluncuran besar, titian busur pelangi, mangkok putar, jungkat jungkit, dan ayunan. ⁴⁴

⁴⁴ Observasi di Tk Al Azzam Jatisari Semarang, 25 November 2024

2. Data Khusus

a. Penerapan Alat Permainan Edukatif Stico Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dan Membedakan Warna Anak Di TK Al Azzam Jatisari Semarang.

Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa media stico digunakan selama pembelajaran. Selain memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, tujuan guru untuk menggunakan media stico ini adalah untuk menarik perhatian siswa untuk semangat belajar, sehingga mereka dapat menikmati pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan ibu Sidah, guru kelas B Muhammad.

“Manfaatnya banyak sekali mba meskipun ditekankan pada kognitif ternyata stico ini mestimulus anak dalam perkembangan bahasa, otomatis dia mau tanya, tanya jawab, kesusahannya apa terus disosialnya seperti berbagi serta mengantri.”⁴⁵

Penerapan media stico dilakukan di hari yang tidak ada kelas ekstrakurikuler di sekolah. Tujuannya adalah agar pembelajaran dengan media stico berjalan dengan lancar. Peneliti kemudian menanyakan pertanyaan kepada ibu sidah selaku guru kelas B muhammad

⁴⁵ Hasil Wawancara, Ibu Sidah, Semarang, 02 Desember 2024

yakni “bagaimana cara mengatur waktu bermain stico agar berjalan dengan lancar?” beliau menjawab:

“Kalau di kelas kami kemarin saya mulai dengan antri ya mbak jadi muslim ke muslimah tapi satu- satu dengan dibatasi waktu minimal 1 menit.”

Kegiatan awal di kelas dimulai dengan pengenalan media stico. Setelah siswa masuk, guru mengarahkan mereka untuk tertib dan siap mengikuti pelajaran. Setelah situasi kondusif, kegiatan dilanjutkan dengan doa bersama. Usai berdoa, guru memulai pengenalan media stico. Langkah pertama adalah memperkenalkan media tersebut dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa, seperti “anak-anak, ada yang tahu ini permainan apa?” dan siswa pun menjawab, “tidak tahu, bu” kemudian guru menjelaskan ini adalah alat permainan edukatif stico nah disini ada 3 warna ada apa saja? Kemudian siswa menjawab merah, kuning, biru. Setelah itu guru menjelaskan kembali, jadi nanti anak-anak menghitung penjumlahan sesuai yang ibu tulis kemudian ini ada *cotton bud* yang sudah diberi warna juga jadi nanti masukin *cotton bud* sesuai hasil dari penjumlahan sesuai warnanya ya. Kemudian peneliti bertanya kepada ibu sudah mengenai permainan stico

diperkenalkan kepada anak-anak di kelas Beliau menjawab:

*“Untuk mengenalkan stico kan menekankan pada kognitif untuk kali ini kita menekankan pada penjumlahan sederhana dengan warna, untuk itu kita mengenalkan warna, kemaren ada 3 warna yaitu merah, kuning, biru itu dikenalkan dulu sama untuk pengenalan penjumlahan sederhana.”*⁴⁶

Dalam proses belajar mengajar menggunakan media stico pasti ada beberapa anak yang mengalami kesulitan. Kemudian peneliti menanyakan kepada ibu sudah mengenai anak yang mengalami kesulitan saat bermain, beliau menjawab:

*“Pertama, saya perhatikan dulu kesulitannya, apakah pada aturan membedakan warna, atau angka. dan ada beberapa anak yang kesulitan dalam menghitung maka saya mulai dari penjumlahan yang sederhana dulu, seperti $2+3$. Kalau masih sulit, saya dampingi sambil menghitung bersama.”*⁴⁷

⁴⁶ Hasil Wawancara, Ibu Sidah, Semarang, 02 Desember 2024

⁴⁷ Hasil Wawancara, Ibu Sidah, Semarang, 02 Desember 2024

b. Kemampuan Kognitif Berhitung Dan Membedakan Warna Anak Setelah Penerapan Stico Di TK Al Azzam Jatisari Semarang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan para guru di sekolah, pengembangan kemampuan kognitif anak kelompok B dalam berhitung dan membedakan warna dilakukan melalui berbagai tahapan. Kegiatan ini dilaksanakan di dalam kelas dan dimulai dengan pembiasaan sehari-hari, seperti membaca doa dan melaksanakan aktivitas keagamaan, seperti salat dhuha berjamaah serta mengaji atau murajaah surat-surat pendek. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan melafalkan huruf abjad dan mengenal berbagai warna melalui metode bernyanyi bersama.

Peneliti juga menanyakan perihal kemampuan berhitung anak mayoritas di kelas B kepada ibu ayu selaku guru kelas B maka beliau menyatakan bahwa:

“Alhamdulillah kalau rata-rata sih 1 sampai 50 mereka sudah bisa kalau yang berhitung kaya penjumlahan atau pengurangan paling rata-rata sih tahu sampai 15 kalau yang sudah sampai lebih itu Paling baru 1 sampai 3 anak.”⁴⁸

Sebelum siswa masuk ke dalam kelas, sekolah memberi mereka instruksi untuk menghitung angka dari

⁴⁸ Hasil Wawancara, Ibu Ayu, Semarang, 03 Desember 2024.

1 hingga 10. Siswa melakukan latihan ini setiap hari untuk membantu mereka menghafal dan mengenal ucapan terlebih dahulu. Setelah latihan ucapan, siswa melakukan latihan fisik motorik sebelum masuk kelas. Siswa masuk ke kelas masing-masing setelah latihan. Sebelum memulai kegiatan selanjutnya di kelas, guru memimpin berdoa.

Tahap berikutnya selain mengenalkan konsep berhitung siswa juga dikenalkan dengan konsep “lebih banyak” atau “lebih sedikit” menggunakan benda benda. Seperti yang disampaikan oleh ibu Ayu sebagai guru kelas, benda konkrit yang digunakan seperti balok atau benda lainnya.

“Kalau membandingkan objek mereka sudah bisa, ini lebih banyak ini lebih sedikit tapi kalau yang lambang bilangan belum dicoba mungkin nanti disemester 2.”⁴⁹

Pembelajaran berhitung dari angka 1 hingga 10 dilakukan setiap minggu. Kegiatan ini berpengaruh besar terhadap pemahaman siswa tentang konsep angka. Siswa harus belajar angka secara lisan atau dengan benda konkrit setiap minggu. Karena siswa akan memahami konsep angka jika dilakukan secara teratur

⁴⁹ Hasil Wawancara, Ibu Ayu, Semarang, 03 Desember 2024.

dan sejalan dengan perkembangan kemampuan matematika anak, guru melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pembelajaran penjumlahan dan pengurangan. Hal ini sesuai dengan jawaban Bu Ayu, guru kelas B Musa, ketika ditanya mengenai proses pembelajaran tersebut. Bu Ayu menjelaskan:

“Alhamdulillah lancar, kalau yang Tk A itu ngasih penjumlahan maksimal 1 sampai 10 kalau yang Tk B itu awalmaksimal 15, 20 tetapi biasanya kalau mendekati kelulusanitu ditambah. Terus ngajarinnya kita kalau yang misal 17 ditambah 3 gitu kan kita pakainya 17 disimpan yang 3 keluarkan jadi habis 17 berapa kayak gitu jadi kan anak-anak gampang yang penting mereka sudah tahu urutan bilangan dulu gitu.”⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyesuaikan pembelajaran dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Proses pembelajaran berhitung disesuaikan dengan menggunakan alat bantu yang tersedia di lingkungan sekitar. Wawancara juga mengungkapkan bahwa alat bantu ini dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar. Dalam hal ini, guru tidak hanya mengajarkan konsep angka, tetapi juga memanfaatkan media lokal sebagai langkah awal dalam pembelajaran

⁵⁰ Hasil Wawancara, Ibu Ayu, Semarang, 03 Desember 2024.

berhitung.

Pembelajaran berhitung di sekolah sebaiknya menerapkan pendekatan belajar sambil bermain. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan metode ini untuk membantu anak-anak mengenal konsep berhitung dasar, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak. Sekolah memiliki berbagai pendekatan untuk mengajarkan siswa berhitung. Kondisi kelas menentukan pendekatan yang dipilih guru. Guru menggunakan berbagai metode untuk mengajar di kelas. Ini termasuk ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan tugas.

Selain kemampuan berhitung kemampuan membedakan warna juga merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak usia dini. Anak-anak mulai belajar mengenali warna-warna dasar seperti merah, biru, kuning dan hijau sejak usia dini melalui stimulasi visual yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Seiring bertambahnya usia dan pengalaman anak mulai mampu membedakan warna-warna yang lebih kompleks, seperti ungu, oranye, atau variasi warna seperti merah muda dan biru tua. Seperti halnya yang ditanyakan pada bu sidah sebagai guru kelas B muhammad dan beliau menjawab:

*“Untuk kemampuannya dalam membedakan warna cukup bervariasi ya mba tergantung pada perkembangan anak masing-masing. Tapi sebagian besar anak sudah bisa mengenali warna-warna dasar seperti merah, biru, kuning dan hijau.”*⁵¹

Pembelajaran berhitung dan membedakan warna tidak terlepas dari peran media, alat pembelajaran yang digunakan berkontribusi dalam meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan, media pembelajaran yang dipakai berupa objek konkret yang mudah dijumpai di lingkungan sekitar siswa. Seperti halnya media sederhana lainnya, guru memanfaatkan alat tersebut untuk mengembangkan keterampilan kognitif siswa.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa guru memegang peran penting dan bertanggung jawab penuh terhadap perkembangan anak, khususnya dalam mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung dan membedakan warna. Guru terus berusaha untuk memastikan bahwa siswa dapat mencapai potensi mereka. dengan cara guru melihat siswanya untuk mengetahui tingkat kesulitan belajar mereka. Peneliti kemudian bertanya tantangan dalam mengembangkan

⁵¹ Hasil Wawancara, Ibu Sidah, Semarang, 02 Desember 2024

kemampuan berhitung dan membedakan warna anak kepada ibu ayu dan beliau menjawab:

“Setiap anak kan punya karakter yang berbeda- beda terus Tingkat kemampuan atau pemahaman anak kan itu juga berbeda, kadang juga dapet murid yang pinter banget ada yang belum terus disamping kita dapat anak yang belum bisa terus di rumah orang tuanya yang kayak Ah masa bodoh kan sudah disekolahkan. Sedangkan kita kan dengan satu guru dengan jumlah segitu kadang kita juga ya namanya juga Bu guru orang manusia biasa ya mbak kadang kita juga punya kayak capek dan sebagainya disitu biasanya saya membimbing anak anak itu kurang maksimal gitu.”⁵²

⁵² Hasil Wawancara, Ibu Ayu, Semarang, 03 Desember 2024.

Tingkat pencapaian perkembangan anak	Capaian perkembangan	Indikator perkembangan
Mengenal konsep bilangan	Dapat mengenal konsep bilangan	Membilang benda sesuai lambang bilangan.
Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh	Menghitung benda sesuai jumlah.
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	Dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit	Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda 1 sampai 10.
Mengenal dan membedakan sebagian warna dasar	Dapat mengenali dan membedakan sebagian warna dasar	Mampu membedakan warna dasar (merah, kuning, hijau, biru).
Mengelompokkan benda berdasarkan warna	Dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna	Mampu mengelompokkan benda sesuai warna.

Tabel 4.2
Capaian Perkembangan Kognitif

Indikator perkembangan kognitif yang disusun digunakan sebagai acuan dalam penilaian seluruh siswa kelompok B di TK Al Azzam Jatisari Semarang selama proses observasi. Indikator ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana

perkembangan siswa selama mengikuti aktivitas di kelas. Guru mencatat hasil pengamatan terhadap perkembangan anak melalui dokumentasi harian dan penilaian autentik. Dalam tabel berikut disajikan dokumentasi perkembangan anak pada aspek berhitung dan membedakan warna setelah pembelajaran menggunakan stico.

NO	NAMA	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Aceyra Redeya Qaireen Bhachri	4	4	4	4	4	20
2.	Alereza Ibrahim	4	4	4	4	4	20
3.	Almyra Shazfa Makaila Gayatri	4	4	4	4	4	20
4.	Arsakha Agha Saputra	4	4	4	4	4	20
5.	Arshaq Langit Elsharawy	4	4	4	4	4	20
6.	Assyifa Radya Rahman	4	4	4	4	4	20
7.	Chayra Fayyolla Ufairazka	4	4	4	4	4	20
8.	Elina Zeline Zakeisha	4	4	4	4	4	20
9.	Fatimah Khairina Az Zahra	4	4	4	4	4	20
10.	Hans Astanabil Adhitama	4	4	4	4	4	20
11.	Juma Jihadi Alkawakibi	4	4	4	4	4	20
12.	Al Malik Kenzo Andra Ghazali	4	4	4	4	4	20
13.	Muhammad Kin Farzah	4	4	4	4	4	20

14.	Muhammad Rafif Farqah Priyanto	4	4	4	4	4	20
15.	Nadhira Azmi Falisha	4	4	4	4	4	20
16.	Rakryan Juro Alfarizqi	4	4	4	4	4	20
17.	Shanum Dzikrina Imaniar	4	4	4	4	4	20
18.	Zafran Dhafa Al Kahfi	4	4	4	4	4	20 ⁵³

Tabel 4.3
Dokumentasi Capaian Anak Berdasarkan Observasi Guru Saat Pembelajaran Menggunakan Stico

Berdasarkan dokumentasi tersebut, guru mencatat bahwa Sebagian besar anak menunjukkan keterlibatan aktif saat bermain stico. Anak mulai memahami urutan angka sederhana dan mampu menyebut serat mengelompokkan warna dengan tepat. Perhatian anak terhadap kegiatan meningkatkan saat media stico digunakan karena tampilanya yang menarik dan bentuk permainan yang membuat anak tidak merasa sedang belajar secara formal.

Guru juga menyampaikan bahwa aktivitas menggunakan stico membantu anak lebih mudah dalam memahami konsep angka dan warna karena metode yang digunakan bersifat konkret dan interaktif. Beberapa anak menunjukkan ketertarikan tinggi untuk bermain secara mandiri, sementara yang lain masih memerlukan bimbingan, namun tetap terlihat antusias.

⁵³ Observasi di Tk Al Azzam Jatisari Semarang, 25 November 2024

c. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penerapan Stico Terhadap Kemampuan Kognitif Berhitung Dan Membedakan Warna Di TK Al Azzam Jatisari Semarang.

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan menunjukkan bahwa penerapan alat permainan edukatif stico di TK Al Azzam Jatisari Semarang memiliki beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam berhitung dan membedakan warna. Faktor yang mendukung keberhasilan penerapan stico dalam pembelajaran kognitif karena stico dirancang dengan bentuk dan warna yang menarik sehingga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini. Anak jadi lebih mudah memahami konsep berhitung dan meembedakan warna melalui pendekatan bermain. Seperti yang peneliti ditanyakan kepada ibu sidah “faktor apa yang mendukung keberhasilan penggunaan stico dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak? Beliau menjawab:

“Banyak si mba kayak antusiasme anak dan juga minat anak, apalagi stico ini kan berwarna-warni ya jadi anak-anak lebih tertarik untuk memahami cara bermain.”⁵⁴

⁵⁴ Hasil Wawancara, Ibu Sidah, Semarang, 02 Desember 2024

Selain itu guru juga harus memiliki peran aktif dalam membimbing anak saat menggunakan stico dan memberikan arahan yang jelas, serta menciptakan suasana yang menyenangkan dan sesuai kebutuhan anak. Penerapan stico yang baik akan mendukung efektivitas dalam proses belajar mengajar yang lebih optimal.

Dalam menerapkan stico, meskipun banyak faktor yang mendukung kemampuan kognitif anak, ada juga hambatan dalam penerapan stico seperti anak yang tidak mau mengantri dan berbagi itu menjadi salah satu faktor penghambat saat penerapan stico. Dikarenakan kemampuan setiap anak yang berbeda-beda dalam memahami konsep berhitung dan membedakan warna terutama penjumlahan juga memerlukan waktu untuk memahami penggunaan stico. Seperti yang disampaikan oleh ibu sidah.

Untuk anak yang belum tahu penjumlahan pasti akan susah, selain itu juga karena permainan baru tentunya anak-anak lebih excited dan tidak mau berbagi atau tidak mau mengantri.⁵⁵

⁵⁵ Hasil Wawancara, Ibu Sidah, Semarang, 02 Desember 2024

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru membantu siswa menggunakan media selama pembelajaran. Penerapan stico terdiri dari dua bagian: dilakukan selama kegiatan pembukaan dan dilakukan dikegiatan inti. Sebelum memasuki pembelajaran menggunakan media stico guru mengarahkan siswa untuk berhitung bersama dengan menggunakan jari mulai dari satu hingga sepuluh.

Guru memulai kegiatan inti dengan berdoa bersama. Setelah berdoa, guru membahas topik hari itu. Jika ada siswa yang tidak fokus atau tidak fokus, guru selalu mengingatkannya dan mengajak mereka untuk berbicara lagi. Kegiatan inti dimulai dengan media stico. Guru kemudian bertanya kepada siswa media apa ini, dan mereka menjawab stico. Siswa ditanyai oleh guru berulang kali sampai mereka memahami dan mengucapkan dengan benar.

B. Analisis Data

Hasil penelitian di TK Al Azzam Jatisari Semarang menunjukkan bahwa alat permainan edukatif Stico membantu meningkatkan kemampuan kognitif berhitung dan membedakan warna. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tiga teknik pengumpulan data,

yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama kegiatan belajar mengajar, sementara wawancara dilaksanakan dengan guru kelas untuk memahami bagaimana penerapan alat permainan edukatif stico dalam mengembangkan kemampuan berhitung dan membedakan warna pada anak-anak.

Penelitian ini telah berlangsung selama tiga minggu dengan fokus pada pengembangan kemampuan kognitif anak melalui alat permainan edukatif stico. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan alat permainan stico dalam meningkatkan kemampuan kognitif berhitung dan membedakan warna pada anak kelompok B di TK Al Azzam Jatisari Semarang. Rumusan masalah menentukan pengumpulan dan analisis data ini. Siswa kelas B di TK Al Azzam Jatisari Semarang adalah subjek penelitian ini, karena kelompok B menggunakan media stico untuk meningkatkan kecerdasan berhitung dan membedakan warna. Penelitian ini telah dilakukan selama tiga minggu untuk mengevaluasi kemampuan kognitif anak-anak ketika mereka bermain dengan alat permainan stico.

1. Penerapan Alat Permainan Edukatif Stico Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dan Membedakan Warna Anak Di TK Al Azzam Jatisari Semarang.

Penerapan media stico dalam pembelajaran anak usia dini merupakan suatu bentuk strategi yang digunakan oleh guru untuk mendukung perkembangan kognitif anak, khususnya dalam aspek berhitung dan membedakan warna. Stico adalah alat permainan edukatif yang dirancang secara khusus agar anak-anak bisa belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Kegiatan pembelajaran di PAUD mengedepankan konsep bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Secara alami, bermain memotivasi anak untuk mengeksplorasi dan memahami sesuatu dengan lebih mendalam, sekaligus mendorong perkembangan kemampuan mereka secara spontan. Pada dasarnya, bermain lebih menekankan pada proses daripada hasil. Menurut Bredekamp (dalam Yuliani), bermain merupakan, kendaraan penting bagi anak-anak, perkembangan sosial, emosi, dan kognitif. Dengan kata lain, bermain merupakan alat yang sangat penting untuk mendukung perkembangan sosial, emosional, dan

kognitif anak, yang tercermin melalui berbagai kegiatan.⁵⁶

Untuk belajar anak usia dini, yang paling umum adalah belajar di kelas. Namun, belajar sebenarnya dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dan tidak perlu dalam bentuk formal di kelas; belajar dapat dilakukan secara informal maupun non-formal. Hakekat belajar ini perlu dipahami oleh semua orang khususnya pada anak usia dini. Belajar yang bermakna pada anak melalui praktek langsung, mengamati secara faktual apa yang ada disekitar seperti teori yang disampaikan oleh piaget.

Piaget berpendapat bahwa kecerdasan manusia adalah hasil dari proses operasi mental yang tumbuh melalui interaksi dengan lingkungan fisik. Anak-anak mengembangkan kecerdasan mereka melalui pengalaman langsung dengan lingkungan tersebut. Salah satu fungsi utama bermain menurut Piaget adalah memberikan kesempatan bagi anak untuk mengasimilasi kenyataan kedalam dirinya dan menyesuaikan dirinya dengan kenyataan. Implikasi dari konsep ini dalam

⁵⁶ Anik Lestarinigrum, Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini (Nganjuk:Adjie Media Nusantara,2017), 15.

pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah menciptakan lingkungan belajar yang mendukung anak untuk belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar secara efektif.

Melalui kegiatan bermain, kemampuan dan potensi anak dapat berkembang secara optimal. Menurut Piaget dalam pandangan Riete de Vries, bermain adalah wahana penting yang mendukung perkembangan berpikir anak. Pembelajaran yang paling efektif untuk Pendidikan Anak Usia Dini atau Taman Kanak-kanak adalah melalui aktivitas yang konkret dengan pendekatan berbasis bermain.

Sekolah TK Al Azzam menggunakan metode unik untuk mengajarkan siswa berhitung dan membedakan warna melalui media stico. Siswa melakukan kegiatan pendidikan agama islam sebelum masuk kelas. Setelah selesai, stico disiapkan untuk belajar. Studi ini melibatkan siswa kelompok B yang berusia antara lima dan enam tahun. Menurut Piaget, rentang usia ini berada dalam tahap perkembangan praoperasional, yang terjadi antara usia dua hingga tujuh tahun. Pada titik ini, anak mulai menunjukkan dunianya melalui kata-kata dan ilustrasi.⁵⁷ Hasilnya menunjukkan bahwa guru

⁵⁷ Ibid. Santrock. H. 248.

mengembangkan kemampuan kognitif siswa dengan memanfaatkan penggunaan kata dan ilustrasi.

2. Kemampuan Kognitif Berhitung Dan Membedakan Warna Anak Setelah Penerapan Stico Di TK Al Azzam Jatisari Semarang.

Kemampuan kognitif berhitung dan membedakan warna anak setelah penerapan stico di TK Al Azzam menunjukkan perkembangan yang positif. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif, anak mulai memahami konsep dasar angka dan warna secara lebih konkret. Anak mampu menghitung penjumlahan sederhana dan mampu membedakan warna.

Penerapan stico memberikan stimulus visual dan motorik yang mendorong anak berfikir aktif saat melakukan aktivitas seperti mencocokkan warna, mengelompokkan objek, serta menghitung benda yang tersedia dalam permainan. Permainan stico merupakan alat permainan edukatif yang dibuat khusus untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam kemampuan berhitung dan membedakan warna. APE stico dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang ada di lapangan, yakni

tentang media pembelajaran yang dapat membantu anak-anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif berupa berhitung dan membedakan warna.

Media pembelajaran menjadi salah satu yang tidak dapat ditinggalkan dalam pembelajaran anak usia dini. Media pembelajaran, menurut Hamalik, dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa selain menumbuhkan keinginan dan minat baru, mendorong dan merangsang kegiatan belajar.⁵⁸ Media stico digunakan di sekolah pada hari-hari tanpa jadwal ekstrakurikuler. Ini dilakukan untuk memastikan pembelajaran menggunakan media stico berjalan dengan baik.

Pekerjaan awal guru adalah mengenal media. Ini adalah langkah pertama dalam memperkenalkan media sebagai media stico. Siswa dapat memahami dan mengucapkannya dengan benar jika hal ini dilakukan berulang kali.

Kegiatan inti TK Al Azzam menggunakan model pembelajaran berbasis kelompok. Dalam pendekatan ini, setiap kelompok bekerja sama dengan pendidik. Pelaksanaannya dilakukan secara bergantian, sehingga guru dapat mengamati kemampuan masing-masing

⁵⁸ Penerapan Metode Bermain Berbantu Media: Studi NI Putu Erna Hartati, I Yoman Wuya, dan Didith Pramunditya Ambara.

siswa secara individu dan memastikan setiap siswa mendapat kesempatan berinteraksi langsung dengan guru.

3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penerapan Stico Terhadap Kemampuan Kognitif Berhitung Dan Membedakan Warna Di TK Al Azzam Jatisari Semarang.

Selanjutnya, dalam penelitian ini juga telah menemukan beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penerapan alat permainan stico dalam meningkatkan kemampuan kognitif berhitung dan membedakan warna. Salah satu faktor utama adalah antusiasme anak dalam menggunakan stico, mereka cenderung lebih aktif dan semangat untuk belajar karena permainan ini dirancang dengan konsep yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, keterlibatan guru dalam membimbing anak selama permainan berlangsung juga menjadi faktor penting. Guru yang aktif memberikan arahan dan motivasi dapat membantu anak memahami konsep berhitung dan membedakan warna dengan baik.

Namun penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat dalam penerapan stico. Salah satu kendala yang dihadapi adalah perbedaan tingkat

pemahaman anak dalam menerima materi melalui permainan. Tidak semua anak mampu langsung memahami cara bermain stico dan memahami konsep berhitung serta membedakan warna dengan cepat, sehingga membutuhkan waktu untuk guru menjelaskan. Faktor lain yang menjadi hambatan adalah kurangnya Peran aktif orang tua dalam mendukung proses pembelajaran anak di rumah. Beberapa wali murid cenderung menyerahkan sepenuhnya proses belajar kepada sekolah tanpa memberikan stimulus tambahan di rumah, yang berpotensi menghambat perkembangan kognitif anak.

Secara menyeluruh, penggunaan stico dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Al Azzam Jatisari Semarang menunjukkan potensi yang positif. Namun untuk mengatasi faktor penghambat yang ada, perlu adanya strategi yang lebih fleksibel dari guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti memahami bahwa dalam proses penyusunan kajian ini terdapat berbagai tantangan dan kendala. Kendala tersebut bukan muncul karena unsur kesengajaan, melainkan

akibat keterbatasan yang dihadapi selama pelaksanaan penelitian. Adapun tantangan yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu

Penelitian yang telah dilaksanakan ini disadari memiliki keterbatasan waktu, sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan alat permainan edukatif stico terhadap perkembangan kognitif anak. Penelitian lebih lanjut dengan jangka waktu yang lebih panjang diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran ini.

2. Keterbatasan data

Keterbatasan dalam pendalaman saat pengambilan data melalui wawancara menyebabkan hasil yang diperoleh menjadi kurang maksimal. Hal ini berdampak pada kurang lengkapnya informasi yang seharusnya dapat mendukung analisis penelitian secara lebih mendalam.

3. Keterbatasan jumlah APE yang tersedia

Karena alat permainan ini masih terbatas, maka anak-anak harus berbagi dalam satu sesi pembelajaran.

4. Keterbatasan kemampuan

Peneliti menyadari bahwa pelaksanaan penelitian ini menghadapi berbagai keterbatasan, baik dalam hal keterbatasan pengetahuan ilmiah, tantangan dalam mengkaji

permasalahan yang dibahas, maupun keterbatasan kemampuan selama proses penelitian dan pengolahan data. Meski demikian, peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dengan mengerahkan kemampuan pribadi serta mengikuti arahan dari dosen pembimbing, sehingga data yang diolah dapat memperoleh temuan yang pantas untuk dipresentasikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan alat permainan edukatif stico di TK Al Azzam Jatisari Semarang berjalan dengan efektif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Stico dimanfaatkan guru sebagai media untuk membantu anak mengenal angka dan warna melalui kegiatan bermain yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.
2. Kemampuan kognitif berhitung dan membedakan warna anak berkembang dengan baik setelah pembelajaran menggunakan stico. Anak mulai mampu mengenal angka, menyebut urutan bilangan sederhana, mengelompokkan benda sesuai warna, serta menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.
3. Keberhasilan penerapan stico juga didukung oleh kreativitas guru dan minat anak dalam belajar, meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan waktu dan kurangnya dukungan dari orang tua di rumah. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media edukatif yang dirancang sesuai kebutuhan anak dapat

memberikan dampak positif dalam pengembangan kemampuan kognitif mereka, khususnya dalam berhitung dan membedakan warna.

B. Saran

Saran yang penulis ajukan setelah menyelesaikan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membina dan memotivasi guru-guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran. Dengan begitu, media yang digunakan tidak hanya mendukung pengembangan berbagai aspek dalam diri anak, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik.
2. Bagi Guru, diharapkan mampu lebih inovatif dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan disukai anak, sehingga mereka tetap antusias dan tidak mudah merasa bosan. Selain itu, guru juga diharapkan terus memperhatikan pengembangan berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.
3. Bagi Orang Tua, diharapkan dapat berperan aktif dalam mendukung dan memotivasi anak agar tetap fokus dalam menstimulasi perkembangannya. Orang tua juga diharapkan

mampu memanfaatkan berbagai media yang tersedia di sekitar sebagai sarana pembelajaran yang mendukung perkembangan anak.

4. Bagi Penulis berikutnya, diharapkan mampu melaksanakan kajian lebih mendalam dengan memanfaatkan sarana pembelajaran yang inovatif atau menerapkan metode lain yang kreatif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat semakin memperkaya wawasan serta memberikan kontribusi yang berarti dalam dunia pendidikan anak usia dini.

C. Kata Penutup

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan meskipun dengan segala keterbatasan. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, baik dalam hal penulisan maupun analisis. Dengan demikian segala kerendahan hati, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyelesaian penelitian ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat

balasan yang berlipat dari Allah SWT. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, T. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1):50-58. (2016).
- B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, hal. 313 *Theories of Learning (Teori Belajar)*, alih bahasa: Tri Wibowo B.S., Cet. III, (Jakarta: Prenada Media Group 2010).
- Cahyana, Laksmiati Martha. "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan" Skripsi—Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung 2018.
- Damayanti, Peby Dwi, Heri Yusuf Muslihin, and Taopik Rahman, 'Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *As-Sabiqun*, 4.2, pp. 443–55, doi:10.36088/assabiqun.v4i2.1780, 2022
- Depdiknas. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas, 2008.
- De Gomes, F. Keterampilan Bertanya: Strategi Pengembangan Kemampuan Kognitif dan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 8(2), 178-188, 2016.

- Dimiyati, Johni, Metode Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Kencana, 2013)
- Hurlock, E.B. Psikologi Perkembangan. (terjemahan Istiwidiyanti) Jakarta: Erlangga 1991.
- Hasil *Wawancara*, Ibu Sidah, Semarang, 02 Desember 2024.
- Hasil *Wawancara*, Ibu Ayu, Semarang, 03 Desember 2024.
- Indonesia, SKB 4 Menteri Republik, ‘Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget’, *Intelektualita*, 3.1, p. 242904, 2015.
- Indamah & Khotimah, N. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-5 Melalui Permainan Abacus Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 7(1):1-7
- Jazariyah, J., Latifah, E., & Atifah, N. Z. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 180–190. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5038>, 2018.
- J. Witoro, “Strategi Penginjilan Paulus di Filipi dalam Kitab Kisah Para Rasul 16: 13-40 Relevansinya Bagi Pelaksanaan Misi Masa Kini,” *J. Teol. Biblika*, vol. 6, no. 2, doi: 10.48125/jtb.v6i2.103, 2021.
- Juwantara, A.R. Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam

- Pembelajaran Matematika. Al-Adzka: Jurnal Imiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(1):27-34,2019.
- John W Santrock. Live Span Development-Perkembangan Masa Hidup. Jakarta: Erlangga. (2016)
- Kuswanto, A. V. E ISSN: 2685-0281 (online) Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. 4197 (2020).
- Laura A. King. Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif, (Terj Deresi Opi Perdana Yanti), Cet. 1, Jakarta: Selemba Humanika, hal. 152
- Lestarinigrum, Anik. “Perencanaan Pembelajaran anak usia dini”. Nganjuk: Adjie Media Nusantara. 2017.
- M. Asrori, “Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran,” MADRASAH, vol. 6, no. 2, p. 26, Jan., doi: 10.18860/jt.v6i2.3301, 2016.
- Maryam, Siti, and Permainan Gambar, ‘Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok b Tk Nw Lelupi Kecamatan Sikur’, 1 pp. 87–102 (2019).
- Malapata, E., & Wijayanigsih, L. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 283-293, 2019.
- Matt Jarvis, Teori-Teori Psikologi, Cet. X, Bandung: Nusa Media,

- hal. 142, (2011).
- Mardalis, Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal, (Jakarta, Bumi Aksara), h 26 (2004).
- Mirantika, V., Syafri, F., & Surahman, B. Permainan PAPINKA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 181-194, (2020).
- Nining Sriningsih, Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini, (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008).
- Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wuya, Didith Pramunditya Ambara. “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Santa Maria”, Jurnal Pg PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. (2014)
- Nursianti, Arvyaty, “Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Papan Flanel” (<http://ojs.uho.ac.id/index.php/RGAP/article/view/14177>, 2020).
- Observasi di Tk Al Azzam Jatisari Semarang, 25 November 2024.
- Putra, Nusa, and Ninin Dwilestari, Penelitian Kualitatif PAUD (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012)
- Rahmaniah, Rima dkk. Permainan Edukasi Psikososial Di Desa Aik Brik Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Vol

3 No 2, 2020.

- S. A. Indriani, “Strategi Guru PAI dalam Pembelajaran Hadits di SMAN 1 Teladan Yogyakarta,” *Edukasia Islam.*, p. 111, Dec., doi: 10.28918/jei.v4i1.2255, 2019.
- Santrock, J. W. *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill, (2011).
- Saghir Ahmad, Abid Hussain Ch, Ayesha Batool, Khadha Sittar, Misbah Malik, *Play and Cognitive Development Formal Operational Perspektif of Piaget’s Theory*, *Journal of Education and Practive*. 2016.
- Sembiring, K.A. & Filtri, H. *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia*, 1(2):169-178, 2018.
- Suyadi dan Maulidiya Ulfah, *Konsep Dasar Paud Bandung*: PT Remaja Rosdakarya, hlm.2. (2013)
- Sudaryana, Bambang, *Metode Penelitian Teori Dan Praktek* (Sleman, 2018)
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Sugiyono, *Proses Metode Penelitian*, (Semarang, ANF Bina Karsa 2010), h 82

- Suharsimi Arikunto, prosedur penelitian, (Jakarta, renika Cipta 2002), h 117
- Sujiono, Y. N. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks (2009).
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, Riski Sulistiarini, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok Di Paud Ceria Banjar Rejo Lampung Timur', *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, April, pp. 5–24, (2016).
- Tk Al Azzam Jatisari Semarang, 'Data Siswa Tk Al Azzam' (Semarang, 2024).
- Tk Al Azzam Jatisari Semarang, 'Dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan Tk Al Azzam' (Semarang, 2024).
- Tohirin, Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling. (Jakarta: Rajawali Press 2012), h 2
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375> (2019).

LAMPIRAN 1

A. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: TK Al Azzam Jatisari Semarang
NSS/NPSN	: 69986045
Status	: Swasta
Bentuk Pendidikan	: TK
Akreditasi	: A
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka
Status Kepemilikan	: Yayasan
Pimpinan Yayasan	: Budi Santoso
Kepala Sekolah	: Diah Wulandari
Alamat	: Jl. Jatisari Taliasih Blok DD No. 1 Kelurahan Jatisari Kecamatan Mijen Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah.
Nomor Telepon	: 082313059991
Tahun Berdiri	: 2016-2017
SK Pendirian Sekolah	: 421.1/1105
Tanggal SK Pendirian	: 2019-02-12
SK Izin Operasional	: 421.7/1106
Luas Gedung	: 150 M ²
Luas Halaman	: 250 M ²
Luas tanah	: 400 M ² ⁵⁹

⁵⁹ Tk Al Azzam Jatisari Semarang, 'Dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan Tk Al Azzam' (Semarang, 2024).

B. VISI, MISI, DAN TUJUAN TK AL AZZAM

Adapun Visi, Misi dan Tujuan TK Al Azzam Tahun Pelajaran 2024/2025 sebagai berikut;

VISI:

Taman Kanak-Kanak (TK) Al Azzam mempunyai Visi “Membangun Generasi Fikir dan Dzikir”

Visi ini mempunyai maksud bahwa pendidikan yang diberikan pada Taman Kanak-Kanak (TK) Al Azzam berusaha membentuk anak yang berakhlak mulia (taat kepada Allah SWT), cerdas, terampil, kreatif serta mandiri.

MISI:

Adapun Misi Taman Kanak-Kanak (TK) Al Azzam dapat diuraikan sebagai berikut;

1. Mengajarkan nilai-nilai agama agar menjadi generasi penerus yang berakhlak mulia
2. Mendidik anak secara optimal sesuai dengan tingkatan perkembangannya
3. Menyiapkan anak didik kejenjang pendidikan dasar sesuai kompetensi yang ditetapkan
4. oleh Pemerintah

TUJUAN:

Pendirian Taman Kanak-Kanak (TK) Al Azzam bertujuan:

1. Membimbing anak sehingga menjadi anak yang taat beribadah dan berakhlak mulia
2. Menciptakan suasana hidup beragama dalam kehidupan sehari-hari selama proses belajar mengajar.
3. Mengembangkan kemampuan keilmuan anak secara alamiah sesuai dengan Tingkat perkembangannya dengan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif, kreatifitas dan ketrampilan anak didik.

LAMPIRAN 2

PEDOMAN OBSERVASI

NO	Pertanyaan	Tujuan
1.	Apakah anak-anak lebih tertarik belajar dengan menggunakan stico?	Mengetahui daya tarik stico bagi anak-anak.
2.	Bagaimana kemampuan anak sebelum dan sesudah menggunakan stico dalam membedakan warna?	Mengukur perkembangan kemampuan membedakan warna.
3.	Bagaimana kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah menggunakan stico?	Mengetahui dampak stico terhadap kemampuan berhitung.
4.	Apa saja tantangan yang dihadapi dalam penggunaan stico dalam pembelajaran?	Mengidentifikasi kendala dalam penerapan stico.
5.	Bagaimana strategi guru dalam mengoptimalkan penggunaan stico untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak	Mengetahui upaya guru dalam memaksimalkan efektivitas stico.

LAMPIRAN 3

PEDOMAN WAWANCARA

NO	Aspek yang Diamati	Indikator
1.	Respon anak terhadap stico	Anak tampak antusia saat bermain stico.
2.	Kemampuan berhitung dan membedakan warna	Anak mampu berhitung angka 1-10 dan mencocokkan warna dengan benar.
3.	Partisipasi anak dalam bermain stico	Anak aktif dalam permainan dan mengikutu instruksi guru.
4.	Interksi dengan teman	Anak mampu bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman saat bermain.
5.	Hambatan dalam penggunaan stico	Teridentifikasi kesulitan yang dihadapi anak selama bermain.

LAMPIRAN 4

HASIL OBSERVASI

NAMA	INDIKATOR				
	Membilang benda sesuai lambang bilangan	Membilang benda sesuai jumlah	Menghitung hasil penjumlahan dengan benda 1-10	Mampu menyebutkan warnadasar (merah, kuning, hijau, biru)	Mampu membedakan warna yang mirip seperti biru muda dan biru tua
Keke	4	4	4	4	4
Ale	4	4	4	4	4
Ghea	4	4	4	4	4
Agha	4	4	4	4	4
Arshaq	4	4	4	4	4
Syifa	4	4	4	4	4
Aira	4	4	4	4	4
Zeline	4	4	4	4	4
Airin	4	4	4	4	4

Hans	4	4	4	4	4
Kibi	4	4	4	4	4
Kenzo	4	4	4	4	4
Kin	4	4	4	4	4
Rafif	4	4	4	4	4
Falish	4	4	4	4	4
Juro	4	4	4	4	4
Shanum	4	4	4	4	4
Dhafa	4	4	4	4	4
		BSB	Berkembang Sangat Baik		

LAMPIRAN 5

TRANSKIP WAWANCARA

No. Wawancara : 1
Narasumber/Inisial : Ainur Rosidah, S.Pd (AR)
Status : Wali Kelas B Muhammad
Penanya : Riska Ayu Lestari
Tipe Wawancara : Terstruktur
Hari/ Tanggal : Senin, 02 Desember 2024
Waktu : 11:15 WIB
Lokasi : TK Al Azzam Jatisari Semarang

1.	RAL	Bagaimana cara permainan stico diperkenalkan kepada anak-anak di kelas?
	AR	Untuk mengenalkan stico kan menekankan pada kognitif untuk kali ini kita menekankan pada penjumlahan sederhana dengan warna, untuk itu kita mengenalkan warna, kemaren ada 3 warna yaitu merah, kuning, biru itu dikenalkan dulu sama untuk pengenalan penjumlahan sederhana.

2.	RAL	Apa langkah-langkah yang dilakukan untuk memastikan anak-anak memahami cara bermain stico?
	AR	Langkah-langkahnya yaitu kita mengenalkan penjumlahan sederhana untuk tk b semester 1 kurang dari 10 untuk penjumlahannya. misal $5+2$ ada berapa ditulis di atas permainan stico dengan spidol, setelah itu buguru bertanya kepada anak mau pilih warna apa ini misal warna biru kita ambil warna biru sesuai $5+2=7$ langsung dimasukkan kedalam warna yang sesuai, setelah guru menjelaskan baru anak praktik satu-satu.
3.	RAL	Bagaimana kemampuan siswa dalam membedakan warna?
	AR	Untuk kemampuannya dalam membedakan warna cukup bervariasi ya mba tergantung pada perkembangan anak masing-masing. Tapi sebagian besar anak sudah bisa

		mengenali warna-warna dasar seperti merah, biru, kuning dan hijau.
4.	RAL	Bagaimana cara mengatasi kesulitan yang mungkin muncul saat anak-anak bermain stico?
	AR	Untuk kesulitannya mungkin kita ada pendampingan, makanya stico ini dari pengenalan awal bermain karna stico ini baru mulai dikenalkan kepada anak-anak jadi kita lebih kependampingan karna anak-anak belum tau caranya.
5.	RAL	Apa saja manfaat yang diperoleh anak-anak saat bermain stico di kelas?
	AR	Manfaatnya banyak sekali mba meskipun ditekankan pada kognitif ternyata stico ini mestimulus anak dalam perkembangan bahasa, otomatis dia mau tanya, tanya jawab, kesusahannya apa terus disosialnya seperti berbagi serta mengantri.

6.	RAL	Apakah ada tahapan tertentu yang harus diikuti anak-anak selama bermain stico?
	AR	Ada, tahapan pertama kan kita harus menulis dulu diawal karena ini penjumlahan dijumlah pertama mau milih Angka berapa tapi tidak melebihi 10 misal $3+5=7$ nah terus habis itu, boleh memilih warna yang diinginkan sesuai jumlah tadi yaitu 7.
7.	RAL	Bagaimana cara mengatur waktu bermain stico agar setiap anak mendapatkan kesempatan belajar yang optimal?
	AR	Kalau di kelas kami kemarin saya mulai dengan antri ya mbak jadi muslim ke muslimah tapi satu-satu dengan dibatasi waktu minimal 1 menit.
8.	RAL	Bagaimana cara menyesuaikan permainan stico jika ada anak yang mengalami kesulitan saat bermain?
	AR	Pertama, saya perhatikan dulu kesulitannya, apakah pada aturan

		membedakan warna, atau angka. dan ada beberapa anak yang kesulitan dalam menghitung maka saya mulai dari penjumlahan yang sederhana dulu, seperti $2+3$. Kalau masih sulit, saya dampingi sambil menghitung bersama.
9.	RAL	Selain stico, apakah ada metode atau alat lain yang digunakan untuk melatih kemampuan berhitung siswa?
	AR	Ada loose part, kaya ranting pohon, batu nah itu bisa digunakan untuk membilang penjumlahan dan pengurangan.
10.	RAL	Apa saja tantangan atau hambatan yang dihadapi selama penerapan alat permainan edukatif ini?
	AR	Untuk anak yang belum tahu penjumlahan pasti akan susah, selain itu juga karena permainan baru tentunya anak-anak lebih <i>excited</i> dan tidak mau berbagi atau tidak mau mengantri.

11.	RAL	Apa saja faktor-faktor yang mendukung keberhasilan penggunaan alat permainan edukatif stico dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak?
	AR	Banyak si mba kayak antusiasme anak dan juga minat anak, apalagi stico ini kan berwarna-warni ya jadi anak-anak lebih tertarik untuk memahami cara bermain.

No. Wawancara : 2
Narasumber/Inisial : Evi Ayu Rahayu, S.Pd
Status : Wali Kelas B Musa
Penanya : Riska Ayu Lestari
Tipe Wawancara : Terstruktur
Hari/ Tanggal : Selasa, 03 Desember 2024
Waktu : 12:51 WIB
Lokasi : TK Al Azzam Jatisari Semarang

1.	RAL	Bagaimana menilai perkembangan kemampuan kognitif anak-anak di kelas?
	AYU	Kalau dikelas saya pakai observasi dan unjuk kerja dilihat kalau diunjuk kerja

		ada LK atau kegiatan lain nah itu dari hasilnya bisa kita lihat, kalau berhitung kita pakai observasi
2.	RAL	Bagaimana peran guru dalam membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif pada usia dini?
	AYU	Penting banget ya mba soalnya kita sebagai guru kan harus memberi stimulasi kepada anak biar tambah bisa. Apalagi orang tua dirumah yang gamau membantu dan diserahkan semua ke guru.
3.	RAL	Apa aspek perkembangan kognitif yang paling penting untuk diperhatikan pada anak usia dini?
	AYU	Kalau anak usia dini itu kalau menurut saya kemampuan yang penting untuk diperhatiakn pada kemampuan berhitungnya, terus mengenal konsep, dan berpikir kritis nalarnya misalnya anak bisa memecahkan masalah.
4.	RAL	Bagaimana kemampuan berhitung anak mayoritas di kelas B Musa itu bisa berhitungnya 1 sampai berapa Bu?

	AYU	Alhamdulillah kalau rata-rata sih 1 sampai 50 mereka sudah bisa kalau yang berhitung kaya penjumlahan atau pengurangan paling rata-rata sih tahu sampai 15 kalau yang sudah sampai lebih itu Paling baru 1 sampai 3 anak.
5.	RAL	Apa saja kendala yang sering dihadapi siswa dalam menguasai konsep berhitung?
	AYU	Bingung si mba jadi dia kadang kalau yang sudah kayak 21, 22 terutama yang 11, 12 itu kadang masih kebalik-balik, terus angka yang lambang angka itu kadang anak-anak masih kebalik angka 5 nya. sama mereka itu kalau berhitung penjumlahan kurang teliti gitu jadi asal jawab tapi tidak dihitung dulu.
6.	RAL	Apakah siswa dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan lancar?
	AYU	Alhamdulillah lancar, kalau yang Tk A itu ngasih penjumlahan maksimal 1 sampai 10 kalau yang Tk B itu awal maksimal 15, 20 tetapi biasanya kalau

		mendekati kelulusan itu ditambah. Terus ngajarinnya kita kalau yang misal 17 ditambah 3 gitu kan kita pakainya 17 disimpan yang 3 keluarkan jadi habis 17 berapa kayak gitu jadi kan anak-anak gampang yang penting mereka sudah tahu urutan bilangan dulu gitu.
7.	RAL	Apakah siswa memahami konsep "lebih banyak" atau "lebih sedikit" saat membandingkan objek?
	AYU	Kalau membandingkan objek mereka sudah bisa, ini lebih banyak ini lebih sedikit tapi kalau yang lambang bilangan belum dicoba mungkin nanti disemester 2.
8.	RAL	Apa tantangan dalam mengembangkan kemampuan berhitung dan membedakan warna pada anak di kelas?
	AYU	Setiap anak kan punya karakter yang berbeda-beda terus Tingkat kemampuan atau pemahaman anak kan itu juga berbeda, kadang juga dapet murid yang pinter banget ada yang belum terus disamping kita dapat anak yang belum

		bisa terus di rumah orang tuanya yang kayak ah masa bodoh kan sudah disekolahkan. Sedangkan kita kan dengan satu guru dengan jumlah segitu kadang kita juga ya namanya juga Bu guru orang manusia biasa ya Mbak kadang kita juga punya kayak capek dan sebagainya disitu biasanya saya membimbing anak-anak itu kurang maksimal gitu.
--	--	--

LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI KEGIATAN



LAMPIRAN 7

SARANA PRASARANA





LAMPIRAN 8

SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hanka Kn 2 Semarang 50185
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 17 September 2024

Nomor : B-136/Un.10.3/I.6/PP.00.9/09/2024
Lamp : -
Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Bp. Dr. Agus Khunaifi, M.Ag
Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Riska Ayu Lestari
NIM : 2103106109
Judul : Penerapan Alat Permainan Edukatif Stico Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berhitung Dan Membedakan Warna Anak Usia Dini di TK Al- Azzam Mijen Semarang

Dan menunjuk Saudara:
Bp. Dr. Agus Khunaifi, M.Ag

Surat penunjukan ini hanya berlaku enam bulan dan akan ditinjau kembali jika dalam enam bulan tidak mampu menyelesaikan skripsi.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan
Kajur PIAUD

Dr. Sofa Muthohar, M.Ag
NIP. 197507052005011001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan

LAMPIRAN 9

SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax: 7615387 Semarang 50185
Website: <http://frik.walisongo.ac.id>

Nomor : 4034/Un.10.3/K/KM.00.11/08/2024
Lamp :
Hal : Izin Penelitian/Riset

20 September 2024

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Pimpinan TK Al-Azzam Mijen Semarang
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir mahasiswa pada prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : RIZKA AYU LESTARI
NIM : 2103106109
Semester : VII

untuk melakukan penelitian/riset di TK Al-Azzam Mijen Semarang yang Bapak/Ibu pimpin, oleh karena itu kami mohon untuk memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan observasi dan wawancara.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

 Dekan
Kasubag. Tata Usaha
Notimah 4

Tembusan Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

LAMPIRAN 10

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN RISET

 YAYASAN AL AZZAM JATISARI SEMARANG
TAMAN KANAK-KANAK (TK) AL AZZAM
Jatisari Taliasih Blok DD No 1 Jatisari Mijen – Semarang
Email: kbt.alazzam@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Diah Wulandari, S.Pd.
Jabatan : Kepala TK Al Azzam
Alamat : Jln. Jatisari Taliasih Blok DD No 1 Jatisari Mijen – Semarang.

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Riska Ayu Lestari
Nim : 2103106109
Prodi : PLAUD

Benar-benar telah melakukan observasi di TK Al Azzam Semarang pada tanggal 19 November –
03 Desember 2024. Dalam rangka melaksanakan tugas sebagai bahan penelitian skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana
semestinya.

Semarang, 09 Desember 2024


(Diah Wulandari, S.Pd.)



LAMPIRAN 11



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Hal : Nilai Bimbingan Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Uin Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami beritahukan bahwa kami telah selesai memberikan
Bimbingan tugas akhir skripsi mahasiswa :

Nama : Riska Ayu Lestari

NIM : 2103106109

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Penerapan Alat Permainan Edukatif Stico Dalam Mengembangkan Kemampuan
Kognitif Berhitung Dan Membedakan Warna Kelompok B TK Al Azzam Jatisari
Semarang

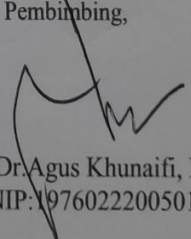
Nilai Bimbingan : 3,9

Catatan Pembimbing :

Demikian Agar digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 03 Maret 2025
Pembimbing,


Dr. Agus Khunaifi, M, Ag
NIP: 19760222005011004

LAMPIRAN 12

PROSEDUR PEMBUATAN DAN CARA PAKAI APE STICO

Nama Alat Permainan: STICO (Stick and Color)

Stico adalah alat permainan edukatif berbentuk kotak yang digunakan untuk melatih kemampuan berhitung sederhana dan membedakan warna pada anak usia dini melalui kegiatan memasukkan cotton bud berwarna ke dalam lubang-lubang bunga yang ada dalam permainan.

Tujuan Penggunaan

Mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya:

- Kemampuan berhitung sederhana (penjumlahan)
- Kemampuan membedakan warna

Bahan-Bahan yang Dibutuhkan

- Cotton bud
- Cat air
- Kardus bekas
- Kain flanel
- Kertas kado
- Kalender bekas
- Kertas origami
- Lem tembak
- Solder
- Jarum pentul
- Gunting
- Solasi (isolasi)
- Double tip

Dokumentasi bahan dan APE stico



Link vidio pembuatan dan cara pakai stico

<https://youtu.be/Kxpb0o2eKNU?si=Pz-kUaHEKUhfMlWu>

Cara Pembuatan

1. Siapkan cotton bud, lalu potong menjadi dua bagian.
2. Warnai cotton bud menggunakan cat air hingga berwarna-warni.
3. Potong kardus bekas berbentuk kotak sebagai alas permainan.
4. Balut bagian luar kardus dengan kain flanel menggunakan lem tembak.
5. Balut bagian dalam dan bagian atas kardus dengan kalender bekas menggunakan double tip.
6. Potong kertas origami berbentuk bunga.
7. Tempelkan bunga dari kertas origami di atas kardus.
8. Lubangi bagian tengah bunga menggunakan solder hingga membentuk sekitar 15 sampai 20 lubang.
9. Tempelkan setengah kertas origami di atas kardus sebagai tempat untuk menuliskan soal penjumlahan.
10. Hias bagian atas kardus menggunakan kertas origami untuk

mempercantik tampilan.

11. Lapisi bagian atas kardus menggunakan isolasi agar lebih kuat dan tidak mudah sobek.
12. Setelah dilapisi isolasi, lubangi kembali bagian atas (tepat di tengah bunga) menggunakan jarum pentul agar lubang tetap terbuka.

Cara Pakai

1. Guru menuliskan soal penjumlahan sederhana di kertas origami yang tersedia, misalnya: $5+3=?$
2. Anak diminta untuk menghitung hasil penjumlahan tersebut.
3. Setelah anak menghitung dan menjawab dengan benar (contoh: 8),
4. Anak memilih warna bunga yang disukai, misalnya merah.
5. Anak mengambil cotton bud dengan warna yang sama dengan warna bunga yang dipilih, sebanyak jumlah hasil penjumlahan (contoh: 8 cotton bud warna merah).
6. Anak memasukkan cotton bud satu per satu ke dalam lubang-lubang bunga warna merah yang sudah tersedia.
7. Permainan dapat diulang dengan variasi soal penjumlahan lainnya.

Aspek Perkembangan Yang Dilatih

- Kognitif: berhitung sederhana, mengenal warna
- Motorik halus: memegang dan memasukkan cotton bud
- Bahasa: memahami dan mengikuti instruksi
- Sosial emosional: bermain dengan teman, bergiliran

Karakteristik Alat Permainan

- Menarik dan berwarna-warni
- Aman dan kreatif untuk anak usia dini
- Menggunakan bahan sederhana dan mudah didapat
- Membantu anak belajar secara aktif dan menyenangkan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Riska Ayu Lestari
2. Tempat, Tanggal Lahir : Tri Tunggal Jaya, 13 Maret 2003
3. Alamat Rumah : Desa Tri Tunggal Jaya RT/RW 004/001 Kec. Gunung Agung Kab. Tulang Bawang Barat Provinsi Lampung.
4. Nomor Handphone : 082375965226
5. Email : [riskaja7890@gmail.com](mailto:riskaaja7890@gmail.com)

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. TK ABA Tri Tunggal Jaya
2. SDN 1 Tri Tunggal Jaya Tulang Bawang Barat
3. MTS Nurul Hidayah Al-Amin Indraloka Jaya Tulang bawang Barat
4. MA Nurul Hidayah Al-Amin Indraloka Jaya Tulang bawang Barat
5. UIN Walisongo Semarang