

**IMPLEMENTASI PERMAINAN PAPAN ANGKA DALAM
MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
KELOMPOK A DI RA HJ. SRI MUSIYARTI KOTA
SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

INDAH NUR FITRI
NIM 1903106029

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

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Nur Fitri
NIM : 1903106029
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul
**Implementasi Permainan Papan Angka Dalam
Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok
A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.**

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

Semarang, 14 Januari 2025

ur Fitri
NIM 1903106029



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Implementasi Permainan Papan Angka Dalam
Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok
A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.**
Penulis : Indah Nur Fitri
NIM : 1903106029
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

telah diujikan dalam sidang *Munqasyah* oleh Dewan Penguji
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat
diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam
Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini.

Semarang, 4 Juni 2025

DEWAN PENGUJI	
Ketua/Penguji I, Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd. NIP. 198804152019032014	Sekretaris/Penguji II, Hilif Muallifatul K.F, M.Pd.I. NIP. 198812152023212039
Penguji III, Rista Sundari, M.Pd. NIP. 199303032019032014	Penguji IV, Mustakimah, M.Pd. NIP. 197903022023212013
Dosen Pembimbing, Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd. NIP. NIP. 198804152019032013	

NOTA DINAS

Semarang, 17 Januari 2025

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

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:
Judul : Implementasi Permainan papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.

Nama : Indah Nur Fitri

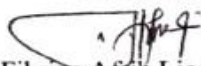
NIM : 1903106029

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

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

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Pembimbing



Naila Fikriana Afrih Lia M.Pd
NIP: 198804152019032013

ABSTRAK

**Judul :IMPLEMENTASI PERMAINAN PAPAN ANGKA
DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK
USIA DINI KELOMPOK A DI RA HJ. SRI
MUSIYARTI KOTA SEMARANG**

Penulis : Indah Nur Fitri

Nim : 1903106029

Permainan adalah salah satu cara menstimulasi dalam perkembangan yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran anak usia dini, permainan edukatif menjadi cara dalam memberikan stimulasi dalam perkembangan kognitif anak. Permainan papan angka merupakan salah satu contoh permainan yang dapat menstimulasi perkembangan anak khususnya pada perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang, yang dilakukan dengan cara bermain yang menyenangkan. Dari penelitian tersebut peneliti tertarik untuk mengambil penelitian tentang Implementasi Permainan Papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan permainan papan angka dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang berperan sebagai pendukung maupun penghambat dalam proses implementasi permainan papan angka dalam pengembangan kognitif anak usia dini di lembaga tersebut.

Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, dengan fokus nya pada anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang. Adapun penggunaan teknik untuk pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan

teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Sedangkan dalam analisis data peneliti menggunakan model dari Miles Huberman dari analisis reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan dan verifikasi (*concluding drwaning and verification*).

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa *pertama*, implementasi permainan papan angka di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang telah berhasil mengembangkan kognitif anak usia dini dalam Kelompok A di lembaga tersebut. Hal tersebut disimpulkan dari hasil penilaian ketika permainan papan angka dilakukan. *Kedua*, faktor pendukung implementasi permainan papan angka yaitu tersedianya sarana dan prasarana sekolah, penggunaan alat permainan edukatif dan praktik secara langsung, sedangkan faktor penghambat dalam implementasi permainan papan angka yaitu terdapat anak hiperaktif yang membutuhkan dampingan extra dari guru, serta ruang kelas yang tidak proposional untuk bermain.

Kata kunci : *Permainan Papan Angka; Perkembangan Kognitif; Anak Usia Dini*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi memiliki peran yang sangat penting dalam penulisan skripsi, terutama karena banyak istilah dalam bahasa Arab, nama orang, judul, serta nama lengkap yang awalnya ditulis dalam huruf Arab harus diubah ke dalam huruf Latin. Agar tetap konsisten dalam penulisan, diperlukan standar transliterasi yang telah ditetapkan:

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ي = y
ذ = dz	غ = gh	
ر = r	ف = f	

Huruf Hamzah (ء) yang berada di awal kata mengikuti vokalnya tanpa adanya tanda khusus. Namun, jika Hamzah muncul di tengah atau akhir kata, maka penulisannya disertai dengan tanda tertentu (’).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan kesehatan, keselamatan, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul

“Implementasi Permainan Papan Angka dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, semangat, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesarbesarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam penyelesaian karya ilmiah ini:

1. Prof. Dr. H. Nizar, M.Ag., Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

3. Dr. Sofa Muthohar, M.Ag., Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
4. Naila Fikriana Afrih Lia, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing dan Wali Dosen, yang selalu memberikan semangat dan dorongan kepada peneliti saat proses penulisan skripsi.
5. Bapak Aminnuddin, S.HI. M.SI., Selaku kepala RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan observasi.
6. Bapak Muhamad Rifai dan Ibu Warsini selaku orang tua peneliti yang sangat peneliti cintai dan sayangi, kakak perempuan saya Intan Cahyani, dan adik kembar saya Mauliyana dan Mauliyani. Mereka yang telah memberikan Do'a, semangat, motivasi yang sangat berperan penting dalam proses perkuliahan.
7. Teman seperjuangan PIAUD 9A UIN Walisongo Semarang yang saling menyemangati selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir.
8. Semua pihak yang tidak dapat Penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, dorongan serta bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis hanya dapat menyampaikan doa serta rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak

kekurangan. Oleh karena itu, masukan serta kritik yang membangun dari pembaca sangat diharapkan.

Semarang, 10 Januari 2025

Indah Nur Fitri

NIM 1903106029

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA DINAS	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II BERMAIN DAN PERMAINAN, PERMAINAN PAPAN ANGKA, PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Pengertian Bermain dan Permainan	9
2. Pengertian Permainan Papan Angka	16
3. Perkembangan Kognitif Pada AUD	20
B. Kajian Pustaka	40
C. Kerangka Berpikir	42

BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	43
1. Jenis Penelitian	43
2. Pendekatan Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Sumber Data	45
D. Fokus Penelitian	46
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Uji Keabsahan Data	48
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	51
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Data Umum Hasil Penelitian	51
2. Deskripsi Data Khusus Hasil Penelitian	55
B. Analisis Data Hasil Penelitian	64
C. Keterbatasan Penelitian	66
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
C. Kata Penutup	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	85

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Aspek perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun	21
4.1 Tabel Visi, Misi, dan Tujuan RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.....	52
4.2 Daftar Guru dan Staf RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang	54
4.3 Tabel Daftar Peserta Didik di RA Hj Sri Musiarti Kota Semarang	55
4.4 Tabel Instrumen Penilaian Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Kelompok A1 RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang	58
4.5 Tabel Instrumen Penilaian Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Kelompok A2 RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam mengembangkan potensinya. Dengan demikian, mereka dapat membentuk kekuatan spiritual, mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun masyarakat. Dalam kajian pendidikan, istilah *pedagogi* memiliki makna sebagai "pendidikan", sementara *pedagoik* merujuk pada "ilmu pendidikan". Secara historis, kata *pedagogos* pada awalnya bermakna pelayanan, namun kemudian berkembang menjadi pekerjaan yang dianggap mulia. Hal ini karena pedagogi, yang berasal dari *pedagogos*, menggambarkan peran seseorang yang bertugas membimbing anak-anak dalam proses tumbuh kembangnya agar dapat menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab.¹

¹ Abd Rahman Bp,dkk.,”Pengertian Pendidikan,Ilmu Pendidikan dan UnsurUnsur Pendidikan”, *Al Urwatu Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*,vol.2,no.1,(Juni,2022),2. Di akses dari <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/articel/view/7757>.

Dasar hukum yang menegaskan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Dalam undang-undang tersebut, PAUD didefinisikan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembinaan ini dilakukan melalui rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk mendukung perkembangan fisik dan mental anak, sehingga mereka siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.²

Di dalam Al-Qur'an juga telah dijelaskan pentingnya ilmu, seperti yang sudah tertulis dalam Al-Qur'an surat At-Taubah ayat: 122 .

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا

فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

“Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan diantara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya

² Masganti Sit, “Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini”
(Depok: Kencana, 2017), hlm.6

apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya” (Q.S AT-Taubah; 122).³

Masa usia dini merupakan tahap awal kehidupan yang berperan penting dalam menentukan perkembangan individu di masa depan. Pada periode ini, anak sering disebut berada dalam fase *golden age* (usia emas), di mana hampir seluruh potensinya mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat serta signifikan. Setiap anak memiliki perkembangan yang unik karena adanya perbedaan individual. Oleh karena itu, guna mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal, anak perlu mendapatkan asupan gizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif. Dengan demikian, mereka dapat menjalani setiap tahapan perkembangan dengan baik.⁴

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal dalam sistem pendidikan dasar. Pada tahap ini, pembinaan diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui berbagai rangsangan yang mendukung perkembangannya. Di lembaga pendidikan anak usia dini, para pendidik berperan dalam mengembangkan potensi anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dengan demikian, anak akan

³ Departemen Agama RI, Qur'an Terjemahan dan Tafsirnya, (Jakarta; Karya Abdullah Yusuf Ali,1993), hlm. 478

⁴ Tisna Syafnita dkk,*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Malang:PT Literasi Nusantara Abadi Group,2023), hlm.2

memiliki kesiapan dalam menghadapi berbagai tantangan serta mampu berpikir kreatif di masa mendatang.⁵

Pemberian rangsangan dalam pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan mereka. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2014 tentang Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA), terdapat enam aspek utama dalam perkembangan anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta seni. Stimulasi yang diberikan secara tepat dan berkelanjutan akan membantu anak mencapai perkembangan yang sesuai dengan usianya, sehingga mereka dapat mengoptimalkan potensi diri dan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan. Anak yang mendapatkan stimulasi yang memadai cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi serta lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan baru.

Bermain dan permainan menjadi salah satu metode yang umum digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak. Aktivitas bermain memiliki keterkaitan yang kuat dengan anak usia dini, sehingga tidak dapat dipisahkan, karena masa kanak-kanak identik dengan dunia bermain.

⁵ Aidil Saputra, "Pendidikan Anak usia Dini", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*. (Vol.10 No.2, 2018), hlm.193, diakses dari <https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/176>.

Media permainan edukatif menjadi salah satu alat yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak salah satunya dalam dalam bidang kognitif anak, dimana manfaat media permainan edukatif dalam pelaksanaannya dapat memperkenalkan pengetahuan secara sederhana kepada anak, menumbuhkan minat belajar yang tinggi pada anak.

Pada observasi yang telah dilakukan peneliti di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang pada hari kamis, 3 Oktober 2024, peneliti melihat bahwa di kelas kelompok A RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang memiliki berbagai media permainan edukatif, salah satunya yaitu permainan papan angka. Dimana papan angka bermanfaat dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di kelompok A, dengan bentuk bunganya yang berwarna-warni membuat anak-anak tertarik untuk bermain, hal tersebut berarti bahwa secara tidak langsung permainan papan angka dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar pada anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan Papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok Adi RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang diatas, maka peneliti berhasil menarik garis besar rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana Implementasi Permainan Papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang?
2. Apa Saja Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Dalam Mengimplementasikan Permainan Papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diantaranya yaitu:

- a. Untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana implementasi permainan papan angka dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.
- b. Untuk mengetahui mengenai apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam mengimplementasikan permainan papan angka dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada bidang pendidikan anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Bertambahnya ilmu pengetahuan bagi peneliti mengenai implementasi permainan papan angka dalam mengembangkan kognitif anak usia dini, serta terjalinnya tali silaturahmi antara peneliti dengan para guru dan staff di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semaerang.

2) Bagi Lembaga PAUD

Sebagai informasi serta bahan masukan kepada lembaga PAUD mengenai hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

3) Bagi Anak Usia Dini

Melalui permainan papan angka anak mendapatkan stimulasi melalui bermain, anak belajar mengenal angka dari 1-10, anak belajar mengenal warna, serta belajae mengelompokan angka berdasarkan warna bunga.

4) Bagi Pendidik

Dengan memanfaatkan permainan papan angka, pendidik dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pendidik dalam merancang strategi untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak sejak usia dini.

BAB II

BERMAIN DAN PERMAINAN, PERMAINAN PAPAN ANGKA, PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Secara pengertian bahasa, bermain merujuk pada aktivitas spontan yang dilakukan secara langsung, di mana anak dengan penuh kegembiraan berinteraksi dengan orang lain atau mengeksplorasi benda-benda di sekitarnya atas inisiatif sendiri. Kegiatan ini melibatkan daya imajinasi, penggunaan panca indra, serta seluruh anggota tubuh. Terkait dengan istilah yang berhubungan, kata *bermain*, *permainan*, dan *mainan* memiliki makna yang berbeda. *Bermain* mengacu pada aktivitas bermain itu sendiri, sementara *mainan* merujuk pada objek yang digunakan dalam aktivitas bermain, dan *permainan* adalah suatu kegiatan yang mencakup unsur bermain dan penggunaan mainan.

Bermain adalah suatu aktivitas yang memberikan kepuasan bagi anak dengan sifat yang fleksibel, tidak serius, serta melibatkan unsur imajinatif yang dapat

mencerminkan dunia orang dewasa.⁶ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk memberikan kesenangan.⁷ Aktivitas ini memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak, baik dari segi fisik maupun mental. Dalam pembelajaran anak usia dini, bermain menjadi salah satu prinsip utama, di mana proses belajar dilakukan melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, pemilihan metode dan alat bermain yang tepat serta beragam, ditambah dengan pemanfaatan sumber belajar di lingkungan sekitar, menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan anak secara optimal.⁸

Menurut Montessori, bermain merupakan sebuah "kebutuhan batiniah" bagi setiap anak, karena aktivitas ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga membantu meningkatkan keterampilan serta mendukung perkembangan mereka. Konsep bermain kemudian

⁶ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta.2010), hlm.87

⁷ Depdiknas, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Gramedia, 2008), hlm. 857

⁸ Kementerian Pendidikan Nasional, *Kurikulum Taman Kanak-Kanak: Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2010), hlm. 25

berkembang menjadi pendekatan belajar sambil bermain. Dalam penerapannya sebagai metode pembelajaran, bermain perlu memperhatikan berbagai aspek yang terdapat dalam kegiatan tersebut. Oleh karena itu, perencanaan yang matang harus dilakukan sebelum permainan dimulai agar dapat menciptakan lingkungan yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.⁹

Paula Henry Mussen menjelaskan bahwa terdapat beberapa kriteria yang digunakan untuk mendefinisikan permainan. *Pertama*, permainan bersifat menghibur dan memberikan kebahagiaan bagi pemainnya. *Kedua*, permainan dilakukan secara bebas tanpa adanya tekanan atau paksaan, serta bertujuan semata-mata untuk kesenangan tanpa maksud praktis tertentu. *Ketiga*, permainan dilakukan atas dasar keinginan sendiri dan dipilih secara sukarela oleh pemain. *Keempat*, dalam permainan, pemain harus terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas yang dilakukan.¹⁰

Menurut pandangan lain, istilah "bermain" berasal dari bahasa Inggris, yaitu *play*. Dalam konteks ini, bermain

⁹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 83

¹⁰ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 149

diartikan sebagai aktivitas yang memberikan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhirnya. Kegiatan ini dilakukan secara sukarela, tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak luar.¹¹

a. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Bermain

Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi aktivitas bermain pada anak usia dini. Menurut Hurlock, faktor-faktor tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Kesehatan

Anak yang sehat cenderung memiliki lebih banyak energi untuk beraktivitas secara aktif, sedangkan anak dengan kondisi fisik yang lemah lebih memilih permainan yang bersifat pasif.

2. Perkembangan Motorik

Setiap tahap perkembangan anak melibatkan koordinasi motorik dalam berbagai jenis permainan. Aktivitas yang mereka lakukan serta durasi bermain sangat dipengaruhi oleh kemampuan motorik yang dimiliki. Kemampuan mengendalikan gerakan dengan baik

¹¹ M. Fadillah,dkk., *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana,2014),hlm.26

memungkinkan anak lebih aktif dalam bermain dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan fisik.

3. Intelegensi

Pada setiap tahap usia, anak yang memiliki kecerdasan lebih cenderung lebih aktif dibandingkan dengan anak yang kurang pandai. Anak-anak yang cerdas biasanya lebih tertarik pada permainan yang merangsang daya pikir mereka, seperti permainan peran, menonton film yang mendidik, atau membaca bahan bacaan yang bersifat intelektual.

4. Jenis kelamin

Anak laki-laki cenderung lebih aktif dan bermain dengan cara yang lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Sementara itu, anak perempuan lebih jarang terlibat dalam permainan yang membutuhkan banyak energi, seperti berlari, memanjat, atau aktivitas fisik lainnya. Perbedaan ini kemudian membentuk pandangan di masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya memiliki sifat yang lembut serta berperilaku halus.

5. Lingkungan

Anak yang tumbuh dalam lingkungan dengan keterbatasan fasilitas, waktu, dan ruang

bermain cenderung mengalami penurunan dalam aktivitas bermainnya.

6. Status Sosial Ekonomi

Anak yang tumbuh dalam keluarga dengan status sosial ekonomi tinggi cenderung memiliki lebih banyak pilihan dan akses terhadap berbagai jenis permainan yang lengkap, dibandingkan dengan anak-anak yang berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi yang lebih rendah.

7. Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bebas dalam hal ini yaitu waktu yang dimiliki anak untuk bermain, hal ini juga bergantung pada status ekonomi keluarga. Biasanya keluarga dengan status ekonomi rendah menggunakan waktu luang anak untuk membantu pekerjaan rumah yang menghabiskan waktu bermain mereka, Selain itu, anak juga dapat mengalami kelelahan setelah melakukan aktivitas bermain.

8. Peralatan Bermain

Jenis perkembangan anak juga dipengaruhi oleh peralatan bermain yang mereka miliki.¹²

b. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Jefree, McConkey, Hewson mengklasifikasikan karakteristik bermain pada anak usia dini menjadi 6 (enam) karakteristik yaitu :

1. Dari dalam diri anak itu sendiri muncul keinginan untuk bermain, dengan maksud bermain dilakukan atas dasar suka rela atau tanpa paksaan .
2. Tidak ada aturan yang mengikat pada kegiatan bermain artinya anak harus menikmati kegiatan bermainnya.
3. Bermain adalah aktivitas yang nyata dan sungguhan, seperti saat anak bermain daun dan ranting pohon pada saat bermain sentra alam.
4. Orang dewasa tidak boleh mendominasi kegiatan saat anak sedang bermain, hal tersebut dilakukan agar anak mendapatkan makna bermainnya.

¹² Sigit Purnama,dkk., *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung,: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm.27-29

5. Anak harus aktif dalam bermain supaya memperoleh pengalaman baru, pengetahuan, serta ketrampilan baru.
6. Bermain dilakukan dengan kegiatan fisik, imajinasi serta menggunakan objek konkret yang berada disekitar lingkungannya.¹³

c. Fungsi Bermain dan Permainan Bagi AUD

Proses tumbuh kembangan anak dapat dicapai dengan baik melalui kegiatan bermain dan permainan, misalnya dapat menstimulasi perkembangan sensori motorik anak yang membantu mengembangkan otot-otot dan energi yang ada. Bermain dan permainan juga dapat menjadi tempat dimana anak menunjukkan bakat mereka. Selain itu anak juga dapat belajar mengenal aturan serta mematuhi norma dan larangan yang ada dimasyarakat. Anak dapat menggunakan semua fungsi kejiwaan atau psikologis mereka dengan suasana yang berbeda-beda dalam kegiatan permainan¹⁴.

¹³ Purnama, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*, hlm.17-

2. Permainan Papan Angka

a. Pengertian Permainan Papan Angka

Permainan sering dikenal dengan kegiatan yang mengasikan yang dilakukan atas dasar kehendak diri sendiri, atau bebas tanpa paksaan dengan tujuan memperoleh kegembiraan pada saat melakukan kegiatan tersebut.¹⁵ Pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat memotivasi anak dalam belajar, hal tersebut secara tidak langsung menyatakan bahwa permainan dapat meningkatkan belajar anak sehingga hasil belajar yang didapatkannya meningkat. Permainan juga dapat menumbuhkan jiwa sosial pada masing-masing anak, serta dapat mengetahui karakteristik pada setiap anak.¹⁶

Santrock berpendapat bahwa (*play*) atau permainan adalah suatu kegiatan yangt menggembirakan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri yang didalamnya memeiliki atauran yang jelas dan telah disepakati bersama. Sedangkan Hoorn berpendapat bahwa permainan dengan aturan melibatkan komitmen dan kesetiaan terhadap aturan yang telah disepakati dan disetujui

bersama oleh semua pemain sebelum permainan dilakukan¹⁴.

Permainan papan angka adalah permainan yang berbahan dasar sterofoam berbentuk persegi panjang sebagai papan dan di atasnya berisikan susunan angka berbentuk bunga yang ditempelkan pada stik ice cream sebagai batangnya, dan cup plastic sebagai pot bunganya. Dimana papan tersebut berfungsi sebagai tempat pot plastik ditempelkan, kemudian susunan angka berbentuk bunga akan dimasukkan kedalam pot dengan cara ditusukan, pada bagian dalam pot. Susunan papan angka sendiri terdiri dari angka 1-10 serta memiliki warna bunga yang berwarna-warni.

b. Cara Bermain Papan Angka

Cara bermain permainan papan angka yaitu sebagai berikut :

1. Anak mengurutkan bilangan dari 1-10 secara berkelompok yang dilakukan dengan cara menusukan stik ice cream angka kedalam pot secara urut, bersama teman kelompoknya.

¹⁴ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional (Jakarta: Prenmedia Group, 2016)*, hlm.1

2. Setelah selesai anak menunjukkan hasil bermainnya kepada guru, kemudian guru menanyakan kepada setiap anak mengenai apa saja warna bunga yang terdapat pada permainan papan angka, warna bunga apa yang paling banyak dan paling sedikit pada permainan papan angka,
3. Kemudian guru memerintahkan anak untuk menyebutkan perlengkapan saat berkebun.

c. Manfaat Permainan Papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif AUD

Permainan papan angka memiliki manfaat bagi anak usia dini, terutama dalam membantu mereka mengenal angka 1-10 serta mengurutkannya dengan benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto yang menyatakan bahwa kemampuan berhitung sangat penting dalam kehidupan. Pada awalnya, anak mungkin belum mengenal angka, namun seiring dengan perkembangan mereka, proses belajar akan berlangsung secara bertahap, dimulai dari mengenali angka, menghitung, hingga memahami konsep

berhitung secara lebih luas.¹⁵ Dengan penggunaan warna pada bunga di susunan angka juga membantu anak berpikir logis, karena pada saat pengelompokan warna melibatkan proses mengenal warna, membedakan warna, dan mengelompokan warna.

3. Perkembangan Kognitif Pada AUD

a. Pengertian Perkembangan Kognitif Pada AUD

Perkembangan anak usia dini adalah proses perubahan yang terjadi pada anak secara bertahap. Perkembangan anak usia dini merupakan serangkaian perubahan bertahap yang dialami seorang anak sejak lahir hingga mencapai kedewasaan.¹⁶ Sementara itu, kognitif merujuk pada proses berpikir, yaitu kemampuan seseorang dalam mengaitkan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Istilah "cognitive" berasal dari kata *cognition*, yang memiliki makna serupa dengan *knowing*, yakni mengetahui. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kognisi diartikan sebagai

¹⁵ Rifka Nur Hidayah, *Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin di RA Imamma Mijen Semarang*, Skripsi, Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, universitas Islam Negri Walisongo Semarang.

¹⁶ Muh daud, dkk. *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2023), hlm. 59

proses memperoleh pengetahuan, yang mencakup kesadaran, perasaan, serta upaya memahami sesuatu berdasarkan pengalaman pribadi.

b. Tujuan Perkembangan Aspek Kognitif Pada AUD

Aspek kognitif dalam pembelajaran anak usia dini mencakup kemampuan belajar serta pemecahan masalah, berpikir secara logis, dan berpikir simbolik. Aspek-aspek tersebut kemudian dirancang menjadi tujuan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan taksonomi Anderson dan

Krathwohl, tujuan pembelajaran kognitif untuk anak usia 4-5 tahun dirangkum dalam tabel berikut.¹⁷

Tabel 2.1

Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun

No	Tingkat Perkembangan Anak Pada Aspek Kognitif	Tujuan Pembelajaran Aspek Kognitif
----	---	------------------------------------

¹⁷ E-book, dhua dhiu konstatinus, dkk. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, (Pekalongan: Nasya Expanding Management, 2021), hlm.23-25 diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=qSwnEAAAQBAJ>.

1	Belajar dan Pemecahan Masalah. a. Mengenal benda berdasarkan fungsi.	1. Agar anak mampu mengelompokkan benda sesuai dengan fungsinya, seperti mengenali bahwa pensil digunakan untuk menulis, melalui kegiatan
---	--	---

	b. Menggunakan benda –benda sebagai permainan simbolik. c. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. d. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. e. Menciptakan sesuatu berdasarkan ide sendiri yang berhubungan dengan berbagai solusi atas permasalahan. f. Mengamati objek dan fenomena dengan penuh rasa ingin tahu. g. Mengenali pola aktivitas serta menyadari pentingnya pengelolaan waktu.	tanya jawab yang dilakukan secara tepat. 2. Anak mampu merangkai objek sebagai bagian dari permainan simbolik, misalnya menggunakan balok untuk merepresentasikan mobil-mobilan. 3. Agar anak dapat membedakan konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari seperti gelap, terang, hujan, dan gerimis, melalui kegiatan pengamatan dengan tepat. 4. Supaya anak mampu memahami perbedaan antara jumlah yang lebih banyak dan lebih sedikit, seperti membandingkan tiga apel dengan dua apel,
--	---	---

	h. Memahami peran dan kedudukan dalam keluarga, ruang, serta lingkungan sosial.	melalui aktivitas pengamatan yang sesuai. 5. Anak dapat mengenali dan menyebutkan berbagai nama benda, seperti tanaman, hewan, serta objek lain di sekitar lingkungan mereka, dengan melakukan pengamatan yang tepat.
2.	Berpikir Logis a. Mengelompokkan objek berdasarkan perbedaan warna. b. Memahami hubungan antara sebab dan akibat. c. Menyusun benda berdasarkan kesamaan jenis atau pasangan dengan berbagai variasi. d. Mengenali serta mengulangi pola	1. Melalui kegiatan permainan yang sesuai, anak mampu mengenali dan membedakan benda berdasarkan warnanya. 2. Anak dapat mengategorikan bendabenda yang memiliki kesamaan jenis dengan melakukan aktivitas permainan yang tepat. 3. Dengan kegiatan permainan yang sesuai, anak dapat menyusun

	seperti AB-AB dan ABC-ABC. e. Menyusun objek secara berurutan sesuai dengan warnanya.	pola seperti AB-AB atau ABC-ABC secara tepat. 4. Melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan dengan baik, anak mampu menyusun rangkaian peristiwa secara berurutan, seperti proses terjadinya hujan. 5. Anak dapat mengatur dan merencanakan berbagai aktivitas berdasarkan waktu, seperti kegiatan di pagi, siang, dan malam hari, melalui permainan peran yang tepat. 6. Dengan bermain peran, anak dapat memahami dan menyebutkan posisi atau peran dalam keluarga, lingkungan sosial, serta ruang
--	---	--

		tertentu, seperti sebagai anak, teman, atau murid.
3.	Berpikir Simbolik a. Menyebutkan jumlah benda dari angka 1 hingga 10. b. Memahami konsep dasar bilangan. c. Mengenali simbol atau tanda bilangan. d. Mengenali simbol atau huruf dalam alfabet.	1. Anak mampu mengenali dan menyebutkan bilangan 1-10 secara akurat melalui aktivitas bermain. 2. Anak dapat mengidentifikasi serta membedakan bilangan 1-10 dengan benar melalui permainan yang sesuai. 3. Anak mampu menyebutkan huruf dengan tepat melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Pada AUD

Perkembangan kognitif pada anak usia dini meliputi cara berpikir, daya ingat, serta kemampuan memahami suatu hal.

Menurut Sujiono, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif anak di usia dini, ialah sebagai berikut :

1. Faktor Keturunan (Hereditas)

Menurut filsuf Jerman, Arthur Schopenhauer, manusia sejak lahir telah memiliki potensi tertentu yang tidak dapat diubah oleh lingkungan. Ia berpendapat bahwa tingkat kecerdasan seseorang telah ditentukan sejak kelahirannya. Sekitar 75% - 80% dari tingkat kecerdasan seseorang berasal dari faktor genetik atau keturunan.

2. Faktor Lingkungan

John Locke mengungkapkan bahwa manusia terlahir dalam keadaan suci dan masih kosong layaknya selembar kertas putih. Oleh karena itu, perkembangan manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungannya. Tingkat kecerdasan seseorang

bergantung pada pengalaman serta pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya.

3. Faktor Kematangan

Kematangan terjadi ketika organ tubuh, baik secara fisik maupun psikologis, telah berfungsi secara optimal. Faktor ini berkaitan erat dengan usia seseorang, di mana semakin bertambah usia, semakin berkembang pula kematangan fisik dan mentalnya.

4. Faktor Pembentukan

Faktor pembentukan merupakan pengaruh dari luar diri seseorang yang dapat memengaruhi perkembangan kecerdasan. Faktor ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu pembentukan yang disengaja melalui pendidikan formal, dan pembentukan yang tidak disengaja melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.

5. Faktor Minat dan Bakat

Minat berperan sebagai pendorong seseorang untuk berusaha lebih giat dan mencapai hasil yang lebih baik. Sementara itu, bakat adalah potensi bawaan yang masih memerlukan pengembangan dan pelatihan agar dapat dimanfaatkan secara maksimal. Bakat juga

berkontribusi terhadap kecerdasan seseorang, di mana individu dengan bakat tertentu akan lebih cepat dan mudah dalam mempelajari sesuatu yang sesuai dengan keahliannya.

6. Faktor Kebebasan

Kebebasan dalam berpikir memungkinkan seseorang untuk mengembangkan cara berpikir yang lebih luas (divergen). Dengan adanya kebebasan ini, individu dapat memilih berbagai metode untuk menyelesaikan masalah serta menentukan sendiri permasalahan yang ingin mereka pecahkan sesuai dengan kebutuhannya.¹⁸

d. Teori Perkembangan Kognitif AUD

1. Perkembangan Kognitif dalam Perspektif islam

Penyebaran ilmu pengetahuan sangat diperhatikan oleh Islam. Islam juga mengajarkan untuk mencari dan memelajarinya dari mana saja sumbernya. Nabi Muhammad saw pernah menjelaskan pentingnya untuk menyebarkan ilmu yang telah didapat seseorang pada orang yang membutuhkan terutama sesama muslim.

¹⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 59-60

"pelajarilah ilmu dan ajarkanlah pada orang lain. Pelajarilah yang fardhu dan ajarkanlah pada orang lain. Pelajarilah al-Qur'an dan ajarkanlah pada orang lain. "(HR. Ad Darimi). Oleh karena itu, Islam telah mengajarkan manfaat mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi, yang memungkinkan umat Muslim menjadi umat yang memiliki peradaban dan kekuatan yang tinggi. Penguasaan itu tidak lepas dari bagaimana perkembangan kognitif manusia, bagaimana orang menerima dan memersepsikan informasi, bagaimana informasi tersebut diolah, bagaimana cara belajar yang terjadi, dan bagaimana meningkatkan kecerdasan.

Pengindraan merupakan deteksi dari stimulasi sensorik, sementara persepsi merupakan interpretasi dari apa yang telah diterima oleh alat indra. Alquran banyak menggambarkan tentang pengindraan dan persepsi. Alquran menggambarkan bahwa ketika manusia lahir dalam keadaan tidak mengetahui, namun Allah memberi alat-alat sensorik untuk mendapatkan pengetahuan.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ

السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٨﴾

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

مَّ سَوْنَهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوحِهِ ۖ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ

وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٩﴾

“Kemudian Dia menyempurnakan dan meniupkan ke dalamnya roh (ciptaan)-Nya dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati; (tetapi) kamu sedikit sekali bersyukur”. (As-Sajdah : 9)

Dengan demikian, menurut islam alat sensorik merupakan anugerah Allah kepada manusia untuk dipergunakan sesuai dengan fungsinya yang positif. Pendengaran dan

penglihatan merupakan alat indra yang banyak digunakan dalam proses belajar manusia.¹⁹

2. Teori Jean Piaget

Jean Piaget adalah salah satu tokoh psikologi perkembangan yang memiliki pengaruh besar dan menjadi perhatian utama pada abad ke-20. Pemikirannya membawa perubahan signifikan dalam cara kita memahami proses berpikir dan belajar pada anak, serta menginspirasi lebih banyak penelitian dibandingkan bidang psikologi lainnya. Piaget menjelaskan bahwa anak memiliki peran aktif dalam perkembangan kognitifnya sendiri. Mereka secara bertahap membangun dan menyempurnakan representasi mental tentang dunia, yang dikenal sebagai skema, melalui interaksi mereka dengan lingkungan serta hasil dari tindakan yang mereka lakukan.²⁰

Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak terjadi secara bertahap melalui fase-fase

¹⁹ Sokhibul Arifin, “Perkembangan Kognitif Manusia Dalam Perspektif dan Psikologi Dan Islam” (Vol. 05, No. 01, 2016) diakses dari <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Tadarus/article/view/350>

²⁰ Penny Upton, *psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm.23-24.

tertentu hingga mencapai tingkat yang lebih kompleks. Tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakannya menggambarkan bagaimana anak berpikir dan memahami dunia secara progresif menurut Jean Piaget adalah sebagai berikut :

a. Fase sensorimotor (Usia 0-2 Tahun)

Pada dua tahun pertama kehidupannya, anak mulai mengenal lingkungan sekitar melalui aktivitas sensoris seperti melihat, meraba, mencium, mendengar, dan merasakan. Proses ini berhubungan dengan gerakan fisik yang dilakukan anak dan disebut sebagai tahap sensorimotor. Fase ini diawali dengan gerakan refleks alami sejak lahir dan berlangsung hingga usia dua tahun. Selama periode ini, anak mulai memahami lingkungannya dengan mengeksplorasi benda-benda di sekitarnya melalui aktivitas sensorimotor, seperti menggenggam, melihat, dan melempar.

Selain itu, anak mulai mengenali bahwa setiap benda memiliki karakteristik tertentu, seperti bentuk, ukuran, dan kualitas. Hal ini menunjukkan bahwa pemahamannya terhadap dunia sekitar mulai terbentuk. Pada akhir tahap

sensorimotor, anak telah menguasai pola-pola gerakan yang lebih kompleks, misalnya bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkan dengan menarik, meminta, atau menggenggam. Perkembangan intelektual anak pada awalnya terbatas pada pengalaman fisik dengan lingkungannya. Namun, sekitar usia tujuh bulan, anak mulai memiliki ingatan atas sesuatu yang pernah mereka lihat. Kemampuan ini terus berkembang seiring bertambahnya usia, diikuti dengan keterampilan kognitif yang lebih kompleks. Menjelang akhir fase sensorimotor, anak mulai memahami simbol dan bahasa sebagai bentuk komunikasi awal mereka.²¹

b. Fase Praoperasional (Usia 2-7 Tahun)

Pada tahap ini, anak mulai memahami berbagai objek di sekitarnya melalui aktivitas simbolis. Aktivitas tersebut dapat berupa bermain peran, seperti berpura-pura menjadi orang tua, atau berbicara menggunakan telepon mainan. Kegiatan

²¹ Wulan Ratna, *Mengasah Kecerdasan Pada Anak (bayi-pra sekolah)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm.4-5

simbolis semacam ini memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak.

Tahap ini menjadi awal bagi anak dalam membentuk kemampuan berpikirnya. Namun, pada fase ini, cara berpikir anak masih belum stabil dan belum tersusun secara sistematis. Fase praoperasional sendiri terbagi ke dalam tiga subfase, yaitu subfase simbolis, subfase egosentris, dan subfase intuitif.

Subfase fungsi simbolis terjadi pada anak usia dua hingga empat tahun, di mana mereka mulai mampu membayangkan objek yang tidak hadir secara fisik. Kemampuan ini memungkinkan anak menggunakan balok kecil untuk membangun rumah-rumahan, menyusun puzzle, serta melakukan berbagai permainan kreatif lainnya. Selanjutnya, pada subfase berpikir egosentris yang juga terjadi pada usia 2-4 tahun, anak cenderung hanya memahami dunia dari sudut pandangnya sendiri. Pada tahap ini, mereka belum dapat memahami perspektif orang lain dan kesulitan menentukan benar atau salahnya suatu hal, karena pemikiran mereka masih didasarkan pada pengalaman pribadi. Sementara itu, subfase

berpikir intuitif terjadi pada usia 4-7 tahun. Pada fase ini, anak tampak memahami dan mengetahui suatu konsep, misalnya menyusun balok menjadi rumah-rumahan. Namun, mereka sebenarnya belum mampu menjelaskan alasan di balik proses tersebut, karena pada tahap ini anak masih belum memiliki keterampilan berpikir kritis terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya.

c. Fase Operasi Konkret (Usia 7-12 Tahun)

Fase operasional konkret merupakan tahap di mana anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, tetapi masih bergantung pada keberadaan objek yang nyata. Dalam fase ini, anak mampu mengelompokkan objek berdasarkan kategori tertentu, menyusun benda sesuai dengan urutannya, memahami perspektif orang lain, serta menerapkan pemikiran deduktif dalam menyelesaikan masalah.

d. Fase Operasi Formal (12 Tahun Sampai Dewasa)

Fase operasi formal ditandai dengan peralihan dari pola pikir yang bersifat konkret menuju pola pikir yang lebih abstrak. Kemampuan berpikir abstrak ini tercermin dalam kemampuan

seseorang untuk mengungkapkan gagasan, meramalkan peristiwa di masa depan, serta menerapkan pemikiran ilmiah, seperti merumuskan hipotesis dan menguji kebenarannya.

3. Teori Vygotsky

Nama asli Vygotsky adalah Lev Seminovich Vygotsky yang merupakan ahli sosial dari Negara Rusia. Beliau adalah pencetus teori revolusi sosiokultural (*sociocultural-Revolution*) Teori Vygotsky memfokuskan pada perkembangan kognitif anak dapat berkembang melalui komunikasi sosial.²²

Vygotsky mengembangkan teorinya pada waktu yang sama dengan Piaget, tetapi ia menekankan peran lingkungan budaya dan sosial dalam perkembangan anak lebih besar. Menurutnya, aspek-aspek perkembangan seperti memori, penalaran, dan perhatian dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung dalam lingkungan sekitar, termasuk bahasa, sistem matematika, dan metode penyimpanan informasi.

²² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan, Perdana Publishing, 2017), hlm.55

Oleh karena itu, dalam konteks budaya tertentu, peserta didik dapat mempelajari keterampilan berhitung dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer, sementara dalam budaya lain, mereka dapat menggunakan alat tradisional seperti manik-manik sebagai media pembelajaran.

Vygotsky menerangkan, perkembangan kognitif siswa sangat dipengaruhi dengan adanya interaksi dengan sebayanya dan orang yang lebih dewasa darinya. Melalui interaksi tersebut, anak dapat belajar memakai perangkat yang dapat membantu siswa untuk berhasil beradaptasi didalam budaya mereka²³. ada beberapa konsep yang terdapat dalam teori Vygotsky ini, yakni :²⁴

a. Konsep Zona Perkembangan Promaksimal (ZPD)

Vygotsky mendasari teorinya dengan dua gagasan. *Pertama*, perkembangan kognitif anak hanya didasari oleh histori anak dengan budayanya. *Kedua*, perkembangan seseorang

²³ John, W Santrock, *life Span Development*, (india, McGraw-Hill Education, 2013) hlm.55

²⁴ Khadijah, Amelia Nurul, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2021), hlm.38-39

dipengaruhi oleh sistem atau aturan tanda yang melekat dalam dirinya seiring pertumbuhannya. Simbol-simbol yang berasal dari budaya berperan dalam membantu peserta didik dalam proses berpikir, berkomunikasi, serta menyelesaikan permasalahan.

Vygotsky memahami kembali bahwa anak bayi memahami tugas-tugas nya di zona perkembangan promaksimal (*the zone of proximal development*) zona ini berporos pada tugas atau masalah yang tidak bisa diaplikasikan oleh anak sendiri terkecuali dengan pertolongan orang dewasa atau yang lebih ahli. Ditahun pertama, macammacam budaya yang dialami anak dalam sosial memengaruhi stratego-strategi mental anak.

b. Konsep Scaffolding

Konsep ini sangat erat kaitannya dengan konsep ZPD, sebuah strategi untuk mengubah dukungan. Selama proses pengajaran orang yang lebih tahu menyesuaikan jumlah bimbingan dengan tingkatan kinerja anak yang telah dicapai.

c. Konsep Bahasa

Menurut Vygotsky, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam

interaksi sosial, tetapi juga berperan dalam merancang dan mengendalikan perilaku peserta didik sesuai dengan cara mereka sendiri.

4. Teori Jerome Bruner

Jerome Bruner mengembangkan teorinya berdasarkan gagasan Piaget yang menekankan pentingnya peran aktif anak dalam *pembelajaran* di kelas. Oleh karena itu, Bruner menerapkan pendekatan yang dikenal sebagai "Discovery Learning", di mana siswa secara mandiri menyusun dan mengorganisasi materi yang dipelajari hingga mencapai pemahaman akhir.

Banyak pendukung pendekatan Discovery Learning, salah satunya dari John Dewey (1993) dengan konsep "*complete art of reflective activity*", yang dikenal sebagai Problem Solving. Gagasan Bruner ini dituangkan dalam bukunya *Process of Education*, di mana ia memaparkan hasil konferensi yang melibatkan para ahli sains, pendidik, serta pakar dalam bidang pengajaran. Dalam pandangannya, mata pelajaran dapat diajarkan secara efektif dalam bentuk intelektual yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pada tahap awal, pembelajaran sebaiknya

dilakukan dengan cara yang bermakna, kemudian secara bertahap berkembang menuju konsep yang lebih abstrak.

Menurut Bruner, guru sebaiknya memberi peluang kepada siswa untuk berperan sebagai pemecah masalah, ilmuwan, sejarawan, atau ahli matematika. Siswa perlu diberi kebebasan untuk menemukan makna sendiri dalam pembelajaran serta memahami konsep-konsep dengan bahasa yang sesuai dengan pemahaman mereka.

The act of discovery dari Bruner :²⁵

- a. Terjadi peningkatan dalam kemampuan intelektual.
- b. Penghargaan dari dalam diri lebih diutamakan dibandingkan dengan ganjaran dari luar.
- c. Siswa yang belajar cara menemukan sesuatu berarti telah menguasai metode Discovery Learning.

²⁵ Mona Ekawati, “Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran”, *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, (Vol.7 No.2, 2019), hlm.3 diakses dari <https://www.neliti.com/id/publication/391960/teori-belajar-menurut-aliranpsikologi-kognitif—serta-implikasinya-dalam-proses>.

- d. Siswa lebih menikmati proses mengingat informasi.

5. Teori Daud Ausubel

Teori belajar Ausubel bisa disebut dengan teori belajar bermakna (*meaning learning*) maka dari itu, agar tercapainya pembelajaran bermakna tersebut seorang guru atau pendidik perlu membuat adanya sebuah perancangan pembelajaran serta mengkonsepkan keahlian dari peserta didik supaya dapat memadukan suatu keahlian yang baru.

²⁶ Adapun ciri-ciri teori belajar menurut David Ausubel yaitu :

1. Adanya hubungan antara pengetahuan yang telah dimiliki anak dan pengetahuan baru, struktur pengetahuan ide, gagasan yang telah dimiliki anak merupakan modal belajar anak. oleh sebab itu, guru harus mampu menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki oleh anak dan apa yang akan dipelajari anak.

²⁶ Bambang, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2008), hlm. 73

2. Anak memiliki kebebasan dengan apa yang dipelajari. Setiap anak memiliki kemampuan dan kemauan yang berbeda-beda, dan guru berperan sebagai orang yang membantu dalam mengembangkan bakat anak.
3. Kegiatan pembelajaran memungkinkan anak untuk menarik atau menyusun pemahaman mereka sendiri, otak anak haruslah distimulasi agar dapat berkembang.²⁷

B. Kajian Pustaka

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai penelitian terdahulu sebagai dasar pertimbangan. Beberapa penelitian yang digunakan sebagai referensi pendukung adalah sebagai berikut:

Pertama, Skripsi dari Vinda Ayu Prihatini yang mengemukakan tentang “*Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022*” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

²⁷ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 83

penerapan permainan ular tangga raksasa telah sukses dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi, Kota Semarang, pada Tahun Pelajaran 2021/2022. Keberhasilan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang telah dilakukan.²⁸

Kedua, skripsi dari Rifka Nur Hidayah Skripsi tersebut *mengemukakan* tentang “Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin di RA Imama Mijen Semarang Tahun Ajaran 2019/2020”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menunjukkan bahwa penggunaan model permainan labirin pada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka, khususnya dalam mengenali berbagai bentuk geometri, memahami angka 1-10, serta mengenal beragam nama hewan.²⁹

Ketiga, skripsi dari Irma Yulianda Maslich tentang “Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPINKA) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nsional Samirono

²⁸ Vinda Ayu Prihatini, “Implementasi Permainan Ular TanggaRaksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022”, Skripsi, (Semarang : afakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Walisongo Semarang), hlm.79

²⁹ Rifka Nur Hidayah, “Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin di RA Imama Mijen Semarangng”, Skripsi, (Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Walisongo Semarang),hlm.93

Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta”. Melalui penelitian berjenis Research and Development (R&D), diperoleh hasil bahwa media papan pintar angka (PAPINKA) dinilai layak dan sangat efektif untuk pembelajaran kelompok. Oleh karena itu, permainan ini tidak memerlukan perbaikan atau revisi lebih lanjut.³⁰

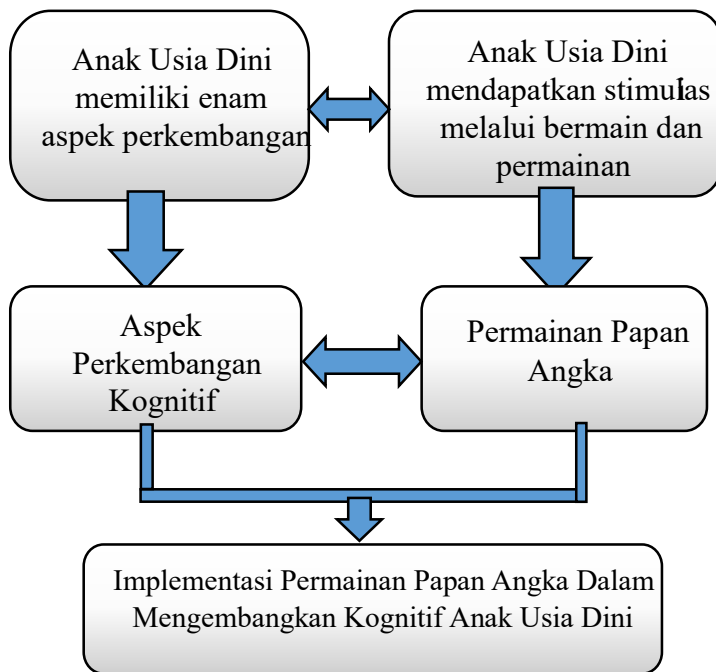
Penelitian ini memiliki persamaan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang juga membahas tentang pengembangan kognitif anak usia dini melalui permainan edukatif, sama dalam menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif . sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penelitian, media edukatif yang digunakan, serta tempat melakukan penelitian. Penelitian ini fokus pada permainan papan angka dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok A di Ra Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.

³⁰ Irma Yulianda Maslich, “*Pengembangan Media PAPAN Pintar Angka (PAPINKA) Bagi Anak Kelompok A DI Taman Kanak-Kanak Nasional Samirano Catur Sleman Yogyakarta*”, skripsi. (Yogyakarta : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan), hlm.188

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun sebagai dasar pemikiran dalam penulisan skripsi yang berjudul

“Implementasi Permainan Papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam latar belakang, kondisi saat ini, serta interaksi dalam suatu kelompok sosial, individu, atau lembaga masyarakat. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengumpulkan data langsung dari RA Hj. Sri Musiyarti di Kota Semarang.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi tindakan. Pendekatan ini dilakukan secara holistik melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, sesuai dengan konteks alami yang khas, serta

dengan memanfaatkan berbagai metode yang bersifat alamiah.³¹

Penelitian kualitatif, yang juga dikenal sebagai *interpretive research*, *naturalistic research*, atau *phenomenological research*, berfokus pada pemahaman makna, definisi, dan situasi dalam konteks tertentu. Pendekatan ini lebih banyak meneliti aspek-aspek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari..³²

Jadi pada intinya peneliti ingin mendeskripsikan hasil penelitian yaitu “Implementai Permainan Papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang”

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang. Yang berada di jalan Anyar Duwet Nomor 4, Kelurahan Bringin, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang. Lembaga ini dipilih peneliti karena sesuai dengan fokus penelitian dan peneliti telah melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ditempat yang sama pada tahun sebelumnya,

³¹ Lexy J Moleong, *Metedeologi Penelitian Kulaitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2010),hlm.6

³² Ebook, Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia,2019),hlm.6 diakses dari Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=GyWyDwAAQBAJ>.

sehingga memudahkan peneliti untuk beradaptasi dan mengakses data yang diperlukan dalam penelitian ini.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada tanggal 3 Oktober 2024. Pengumpulan data dilakukan dalam satu hari, mengingat peneliti, telah mengenal kondisi lingkungan dan subjek penelitian sebelumnya.

C. Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data berupa katakata dan tindakan, yang didukung oleh dokumentasi serta berbagai sumber lainnya. Berdasarkan hal tersebut, jenis data yang digunakan mencakup kata-kata dan tindakan, serta sumber data tambahan seperti tulisan, foto, dan statistik. Secara umum, sumber data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu:

1. Data primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung oleh peneliti selama proses penelitian dan masih perlu diolah lebih lanjut. Dalam penelitian ini data primer berupa data dari hasil wawancara peneliti dengan Kepala Sekolah dan dengan Guru kelpmpok A , data observasi saat kegiatan implementasi permainan papan angka, dan dokumentasi berupa foto pada saat anak bermain papan angka.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah tersedia dan dimanfaatkan oleh peneliti sebagai pelengkap karena memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan. Data ini dapat berupa data profil Lembaga RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang, serta penelitian terdahulu yang digunakan sebagai penguat analisis dalam pembahasan.

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada sikap dan respons anak ketika mengikuti kegiatan permainan papan angka, serta perkembangan kognitif yang diperoleh selama anak bermain dengan papan angka.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan tujuan memperoleh informasi yang diperlukan untuk mencapai sasaran penelitian.³³ Beberapa teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain:

³³ Ebook: Agung Wahidi Kurniawan, dan Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta : Pandiva Buku, 2016), hlm.80. diakses dari <https://www.google.com/books/edition/metode-penelitian.kualitatif/>.

1. Observasi

Cartwright mendefinisikan observasi sebagai proses mengamati dan mencatat perilaku secara sistematis dengan tujuan menyusun instruksi, mengelola, serta memberikan layanan bagi anak lainnya. Sementara itu, menurut Nilsen, ketika mendengar istilah "observe," ia membayangkan suatu aktivitas melihat tanpa ikut serta, di mana seseorang mengamati perilaku dari sudut pandang orang luar (outsider).³⁴

Observasi dilakukan terhadap anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang yang menjadi subjek penelitian. Adapun objek yang diamati adalah perkembangan kognitif anak yang muncul selama kegiatan bermain papan angka, seperti kemampuan mengenal angka, mengurutkan bilangan 1-10, dan mengklasifikasikan bunga berdasarkan warna.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan informasi dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada seseorang yang dianggap memiliki pengetahuan relevan

³⁴ Ria Novianti, "Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, (Vol.1, No.1, 2012), hlm.22. diakses dari <https://media.neliti.com/media/publication/22930-ID-teknik-observasi-bagipendidikan-anak-usia-dini.pdf>.

terkait suatu permasalahan. Menurut Hopkins, wawancara digunakan untuk memahami kondisi tertentu di dalam kelas dari perspektif yang berbeda.³⁵

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah serta guru kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti untuk mengetahui pelaksanaan permainan papan angka serta perkembangan kognitif anak. materi wawancara mencakup pemahaman guru tentang kognitif anak. langkah-langkah pelaksanaan permainan, respon anak selama kegiatan, serta kendala dan solusi dalam penerapannya.

3. Dokumentasi

Menurut Mardawani, dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menganalisis dokumen, baik yang dibuat sendiri maupun oleh pihak lain. Dokumen tersebut bisa berupa laporan, pengumuman, surat, foto, atau arsip lainnya. Studi dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data yang autentik dan sesuai dengan peristiwa sebenarnya.³⁸ Penelitian ini mendokumentasikan segala proses

³⁵ Kunandar, "*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*", (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2012), hlm. 157 ³⁸ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 158-159.

penelitian dan menghimpun berkas-berkas yang diperlukan di lokasi penelitian. Dokumentasi ini berisi kegiatan yang dilakukan anak-anak kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang saat pelaksanaan Permainan Papan Angka.

F. Uji Keabsahan Data

Dalam menguji keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi. Adapun jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Triangulasi Sumber

Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, kemudian memvalidasinya melalui perbandingan, seperti hasil wawancara dengan guru kelas serta observasi langsung.

Triangulasi Sumber dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji keabsahan data dengan membandingkan informasi dari guru, anak, dan peneliti sendiri. Guru menyampaikan bahwa permainan papan angka membuat anak lebih tertarik belajar angka dan menunjukkan peningkatan dalam berhitung sederhana. Anak-anak pun tampak antusias dan mampu mengenal menyebutkan angka dengan benar, seperti saat mengatakan “angka lima berwarna merah muda”. Dari hasil observasi, peneliti

melihat anak-anak aktif, fokus, dan mampu mengenal angka serta menghitung langkah dengan tepat. Ketiga sumber data ini menunjukkan hasil yang sejalan, bahwa permainan papan angka berkontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak.

2. Triangulasi Teknik

Teknik ini bertujuan untuk menguji kredibilitas data dengan menerapkan metode yang berbeda pada sumber yang sama. Dalam hal ini, hasil observasi dibandingkan dengan hasil wawancara guna memastikan keakuratan informasi.³⁶

Triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui observasi, peneliti melihat langsung proses anak bermain papan angka dan mencatat perkembangan kognitif yang muncul. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapatkan informasi mendalam tentang respon anak dan dampak kegiatan. Dokumentasi digunakan sebagai bukti visual pelaksanaan kegiatan. Ketiga teknik ini saling melengkapi dan memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 372-374.

pengaruh permainan papan angka terhadap perkembangan kognitif anak.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan analisis data sebagai proses mengolah dan menyusun data secara sistematis dari wawancara, catatan lapangan, serta sumber lainnya agar lebih mudah dipahami dan hasilnya dapat disampaikan kepada orang lain. Dalam penelitian ini, metode analisis yang diterapkan adalah model interaktif dari Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi).

1. Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan informasi dengan merangkum, menghilangkan bagian yang tidak relevan, serta mengurangi kelebihan data. Tujuannya adalah untuk menyaring informasi yang diperlukan sehingga mempermudah analisis serta menghemat waktu dalam pengolahan data.

Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyaring dan merangkum data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi selama proses implementasi permainan papan angka di kelompok A RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang. Data yang dipilih adalah

informasi yang berkaitan langsung dengan perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan mengenal angka, menghitung secara urut. Ketika anak dapat membandingkan jumlah bunga lebih banyak dan lebih sedikit, hal ini dicatat sebagai indikator perkembangan kognitif. Sementara itu, data yang tidak berkaitan dengan fokus penelitian, seperti perilaku non-kognitif atau gangguan teknis selama kegiatan, disisihkan agar analisis tetap terfokus pada tujuan utama penelitian.

2. Data Display (Penyajian Data)

Penyajian data adalah proses mengorganisir informasi agar lebih mudah dipahami, memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dan mengambil keputusan. Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti teks naratif, catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, atau bagan.³⁷

Data display dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif naratif berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah direduksi sebelumnya. Peneliti menyusun data sesuai dengan fokus penelitian, yaitu perkembangan kognitif anak setelah

³⁷ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif", *Al-hadharah, Jurnal Ilmu Dakwah*, (Vol.17, No.33, 2019), hlm.92 diakses dari <https://Jurnal.uin.antasari.ac.id/index.Php.alhadharah/article/view/2374>.

mengikuti permainan papan angka. Data ditampilkan dalam uraian kegiatan anak saat bermain, seperti kemampuan menyebutkan angka, menyebutkan warna bunga. Selain itu data pendukung berupa kutipan wawancara guru dan dokumentasi foto juga digunakan untuk memperkuat temuan. Dengan penyajian yang sistematis, peneliti dapat melihat pola perkembangan kognitif anak secara lebih jelas terarah.

3. Verification (Penarikan Kesimpulan)

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam penelitian, di mana hasil yang diperoleh dianalisis setelah melalui proses reduksi dan penyajian data. Langkah ini bertujuan untuk memahami makna serta memberikan penjelasan dari temuan penelitian yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data terhadap observasi yang dilakukan pada tanggal 3 oktober 2024 di kelompok A RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan papan angka berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Anak-anak menunjukkan kemampuan dalam mengenal angka. Mencocokkan angka dengan jumlah benda. Sebagian besar anak berada pada kategori Berekembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berekembang Sangat Baik (BSB), yang

menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam menstimulasi aspek berpikir logis dan sistematis pada anak. hasil analisis ini memperkuat bahwa penggunaan permainan papan angka dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang menyenangkan sekaligus mendidik dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Umum Hasil Penelitian

RA Hj. Sri Musiyarti adalah sekolah swasta yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam (YPI). Sekolah ini didirikan pada tahun 2006 dan berlokasi di Jalan Anyar Duwet No.4, Kelurahan Bringin, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Pada tahun 2008, RA Hj. Sri Musiyarti memperoleh izin operasional dari Kementerian Agama Kota Semarang serta meraih akreditasi A. Nama sekolah ini diambil dari nama pemiliknya yang telah wafat. Saat pertama kali dibuka, sekolah ini memiliki 50 siswa.

Lembaga pendidikan Raudhatul Athfal didirikan dengan tujuan mendukung perkembangan anak didik dalam berbagai aspek, baik fisik maupun psikis, termasuk nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni, dan keterampilan motorik. Oleh sebab itu, RA Hj. Sri Musiyarti telah merumuskan visi, misi, serta tujuan pendiriannya di Kota Semarang.

Tabel 4.1

**Visi, misi, dan tujuan
RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.**

RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang	
Visi	“Menciptakan Generasi Berkualitas Yang berwawasan Qur’ani”
Misi	1. Membangun generasi yang memiliki keseimbangan antara keimanan, ketakwaan (IMTAQ), serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). 2. Mencapai keridhaan Allah Swt melalui pendidikan berbasis Islam yang bermanfaat bagi masyarakat. 3. Menjadikan kehidupan lebih indah dengan berdakwah, berbagi, dan mencintai Al-Qur’an sebagai pedoman suci.
Tujuan	1. Membantu perkembangan fisik dan mental anak didik agar mereka siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. 2. Mengasah kepribadian serta mengembangkan potensi anak sesuai dengan tahapan pertumbuhannya.

	3. Memberikan dasar bagi perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang dibutuhkan agar peserta didik mampu beradaptasi dengan lingkungan serta mendukung pertumbuhan mereka di masa depan. 4. Menjadikan peserta didik sebagai individu yang berkarakter islami. 5. Menyelenggarakan layanan pendidikan yang selaras dengan kebutuhan dan kondisi masyarakat. 6. Membentuk kepribadian anak didik yang ramah, penuh senyum, menyapa dengan sopan, serta memiliki tata krama yang baik.
--	---

RA Hj. Sri Musiyarti berdiri di atas lahan seluas 1.500 meter dengan bangunan seluas 577 meter. Dengan luas tersebut, sekolah ini dilengkapi berbagai sarana dan prasarana pendukung proses belajar mengajar, seperti ruang kelas, ruang kepala sekolah, area bermain outdoor, kamar mandi, ruang tamu, aula, perpustakaan, dan fasilitas lainnya.

Table 4.2**Daftar Guru dan Staf RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.**

No.	Nama	Jabatan	PEND Terakhir
1.	Aminuddin,SHI. MSI.	Kepala sekolah	S.2
	Ni'mah Arifatun Nisak, S.Pd	Waka Sekolah	S.1
3.	Winarsih, S.Pd	Lomba luar	S.1
4.	Nur Khasanah,S.Pd	Sarpras	S.1
5.	Astri Febrianty, S.Pd	Makan bersama	S.1
6.	Rika Rofi'atus Solikhah	PHBN-PHBI	SMU
7.	Nirmawati, S.Pd	Koperasi	S.1
8.	Ana Fatkhiyyah, S.Pd	PHBN-PHBI	S.1
9.	Rosy Rara Antika, S.Pd.	Tata usaha asuransi	S.1
10	Fauziyah,S.Pd	Fiel trip	S.1
11.	Sugeng	Penjaga sekolah	SR
12.	Siti Mualifah	Coustumer Servis	SMU

Tabel 4.3

Data Peserta Didik di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang

Kelas	Jumlah	Kelas	Jumlah
AI	17 siswa	B1	18 siswa
A2	17 siswa	B2	18 siswa
A3	17 siswa	B3	18 siswa
A4	16 siswa	B4	18 siswa
Jumlah siswa			139 siswa

2. Deskripsi Data Khusus Hasil Penelitian

- a. Implementasi Permainan Papan Angka
Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini
Kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.

Kegiatan awal diawali dengan anak-anak masuk ke sekolah dan bersalaman dengan guru yang sudah berbaris didepan pintu gerbang untuk menyambut anak didik. Setelah semua anak masuk kedalam kelas, dilanjutkan dengan praktek sholat dhuha didalam kelas dan mengaji. Untuk memulai kegiatan implementasi permainan papan angka langkah pertama yang dilakukan yaitu memerintahkan anak duduk melingkar, kemudian guru membuka dengan salam, dilanjutkan dengan

menanyakan kabar anak, serta menanyakan hari dan tanggal pada anak didik, tidak lupa guru memimpin doa sebelum belajar.

Langkah kedua, guru menjelaskan tema belajar hari ini, pada saat melakukan penelitian tema belajar pada saat itu adalah Hobi dengan subtema berkebun, kemudian guru memperkenalkan permainan papan angka kepada anak, melakukan tanya jawab kepada anak mengenai berkebun, dan bernyanyi bersama.

Langkah ketiga, guru membagi anak kedalam kelompok yang terdiri dari 3-4 anak. Sebelum itu guru sudah mempersiapkan kelas untuk belajar dan bermain.

Langkah keempat, guru menjelaskan kepada anak mengenai aturan serta cara bermain permainan papan angka, aturan main pada permainan digunakan agar pada saat permainan berlangsung anak-anak sudah mengerti apa saja hak yang didapat saat bermain dan larangan yang tidak boleh dilakukan saat mereka bermain, adapun aturan dalam permainan papan angka yaitu, 1) dilarang mengganggu teman yang sedang bermain, 2) tidak boleh makan dan

minum, 3) selesai bermain anak-anak diwajibkan menata mainan ditempat semula.

Sedangkan untuk cara bermain, permainan papan angka dilakukan dengan cara, 1) anak duduk secara berkelompok, lalu anak diperintahkan untuk mengurutkan bilangan papan angka dari 1-10, yang dilakukan dengan cara menusukan batang bunga angka kedalam pot plastic dipapan angka, 2) kelompok yang sudah mengurutkan papan angka kemudian menunjukan hasil mainannya kepada guru, kemudian guru akan menanyakan kepada masing-masing anak mengenai, warna apa saja yang terdapat pada bunga di permainan papan, apa saja bunga paling banyak dan paling sedikit, angka berapa saja yang memiliki kesaaman warna ,kemudian guru meminta anak untuk menyebutkan perlengkapan saat berkebun.

Langkah kelima, Setelah permainan selesai, sesuai aturan yang telah disepakati anak-anak menata kembali mainan yang telah digunakan ke tempat semula, kemudian duduk melingkar untuk melakukan *recalling* agar membantu anak meningkatkan kemampuan dalam mengorganisir, menyimpan, dan mengakses informasi yang telah dipelajari.

Berikut adalah data hasil pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang.

Table 4.4
Tabel Penilaian Pencapaian Perkembangan Anak
Usia Dini Kelompok A1 RA Hj. Sri Musiyarti
Kota Semarang

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan				
		1	2	3	4	5
1.	Alvin	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
2.	Nisa	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH
3.	Aqlan	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4.	Syila	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH
5.	Afika	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
6.	Rara	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
7.	Fariza	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
8.	Atta	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
9.	Azka	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
10.	Nizam	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH
11.	Fatih	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
12.	Zakky	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
13.	Nada	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

14.	Aufa	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
15.	Natan	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
16.	Niyaz	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
17.	Rafa	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB

Table 4.5
Tabel Penilaian Pencapaian Perkembangan
Anak Usia Dini Kelompok A2 RA Hj. Sri
Musiyarti Kota Semarang

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan				
		1	2	3	4	5
1.	Deeva	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
2.	Celio	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
3.	Agri	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
4.	Lanika	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
5.	Shanum	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
6.	Aqila	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
7.	Nio	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
8.	Arla	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
9.	Vya	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

10.	Alexa	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
11.	Yoma	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
12.	Laiba	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
13.	Anza	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
14.	Hafidz	MB	BSB	BSB	BSH	BSB
15.	Nadia	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
16.	Atha	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
17.	Salsa	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

Keterangan indikator :

1. Anak mampu mengurutkan bilangan dari 1 sampai 10
2. Anak mampu menyebutkan warna pada bunga
3. Anak mampu mengelompokkan bunga berdasarkan warna yang sama
4. Anak mampu membandingkan warna bunga yang lebih banyak dan lebih sedikit melalui permainan papan angka
5. Anak dapat menyebutkan perlengkapan berkebun.

Keterangan Pencapaian Perkembangan:

- a. **BB (Belum Berkembang)**, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

- b. **MB (Mulai Berkembang)**, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- c. **BSH (Berkembang Sesuai Harapan)**, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dapat konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- d. **BSB (Berkembang Sangat Baik)**, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap 34 anak pada 5 indikator perkembangan kognitif, diperoleh total capaian 1 kategori Mulai Berkembang (MB) atau senilai 0,59% , 17 kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau senilai 10%, dan 152 kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau senilai 89,41%. .

Permainan papan angka yang bersifat konkret dan interaktif memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir logis secara bertahap.

- b. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Permainan Papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang Faktor pendukung

merupakan aspek-aspek yang membantu atau memperlancar keberhasilan penerapan permainan papan angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang. Sebaliknya, faktor penghambat adalah berbagai hal yang menghambat proses implementasi permainan tersebut dalam pengembangan kognitif anak. Berikut ini beberapa faktor yang mendukung penerapan permainan papan angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang:

1. Tersedianya Sarana dan Prasarana Sekolah

RA Hj. Sri Musiyarti memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran permainan papan angka. Ruang kelas yang tertata rapi, rak penyimpanan tugas-tugas anak, keberadaan meja dan kursi yang membantu menciptakan suasana belajar yang nyaman. Diruang kepala sekolah juga tersedia printer yang memudahkan guru mencetak gambar pada media permainan papan angka, guna mengembangkan kemampuan kognitif anak.

2. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dan Praktik Secara Langsung

Keberadaan alat permainan edukatif berupa papan angka di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang memberikan kemudahan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui praktik secara langsung menggunakan permainan tersebut .

Namun, terdapat beberapa faktor yang menjadi kendala dalam penerapan permainan papan angka untuk mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang, yaitu:

1. Terdapat Beberapa Anak Yang Hiperaktif

Keberadaan anak yang hiperaktif menjadi salah satu kendala dalam implementasi permainan papan angka karena mereka cenderung sulit untuk duduk tenang, kurang mampu mengikuti instruksi secara runtut, dan sering mengganggu jalannya permainan. Permainan papan angka membutuhkan konsentrasi, keteraturan, dan kerja sama, sementara anak hiperaktif seringkali bertindak impulsif, tidak sabar menunggu giliran, dan cepat kehilangan fokus. Hal ini dapat menghambat proses belajar anak lain, membuat suasana kelas kurang kondusif,

serta menyulitkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

2. Ruang Kelas Yang Tidak Proposional

Ruang kelas yang tidak proposional menjadi kendala dalam implementasi permainan papan angka karena keterbatasan luas ruangan membuat anak-anak sulit bergerak dengan nyaman. Permainan ini membutuhkan ruang yang cukup untuk meletakkan media permainan dan memberi ruang gerak bagi anak-anak saat beraktifitas. Ketika ruang kelas terlalu sempit, anak-anak menjadi berdesakan, dan sulit berkonsentrasi. Hal ini mengganggu kelancaran proses bermain dan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak.

B. Analisis Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil hasil penilaian capaian perkembangan kognitif anak usia dini yang memperoleh 152 kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau senilai 89,41% Pencapaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan berhasil dalam mengembangkan aspek kognitif

anak. Anak-anak mampu mengenali angka, urutan, dan menyelesaikan permainan dengan pemahaman yang baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa permainan papan angka efektif dalam merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat nana sudjana yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan media aktif dan menyenangkan, seperti permainan, dapat meningkatkan keterlibatan, anak dalam belajar. Dalam konteks penelitian ini, permainan papan angka berfungsi sebagai media pembelajaran yang menggabungkan elemen hiburan dan pembelajaran, yang membuat anak lebih mudah memahami konsep-konsep dasar seperti angka dan urutannya. Oleh karena itu, permainan papan angka bukan hanya memberikan kesenangan, tetapi juga memfasilitasi perkembangan kognitif yang optimal pada anak usia dini.³⁸ . Permainan papan angka bersifat tematik sebagai permainan yang mengembangkan kognitif anak, sehingga permainan tersebut dapat digunakan mengikuti tema yang diperlukan.

Media konkret dan sarana prasarana yang menunjang menjadi faktor pendukung terlaksananya permainan papan angka, meskipun demikian ada beberapa hal yang perlu diperhatikan

³⁸ Nana Sudjana, *Metode Statistika Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Press, 2014). hlm. 45

guru dan kepala sekolah mengenai faktor yang menjadi penghambat implementasi permainan papan angka seperti kurang proposionalnya ruang kelas, dan anak hiperaktif. tidak hanya menghambat implementasi permainan papan angka, hal tersebut dikhawatirkan juga dapat menghambat proses pembelajaran lainnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti memahami bahwa dalam pelaksanaan penelitian di RA Hj. Sri Musiyarti, Kota Semarang, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini meliputi:

1). Tempat dan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Tempat pelaksanaan terbatas hanya di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan untuk lembaga PAUD lain dengan kondisi yang berbeda. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2024 dalam rentang waktu yang sangat relatif singkat, sehingga pengamatan terhadap perkembangan kognitif anak hanya terbatas pada kegiatan saat itu.

2). Kemampuan Penulis

Penulis menyadari bahwa sebagai manusia, keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian ini tidak dapat dihindari, baik dalam hal tenaga maupun kemampuan berpikir. Namun, penulis akan terus berupaya dan belajar agar dapat berkembang lebih baik di masa depan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikaji, berikut adalah kesimpulan dari penelitian berjudul “Implementasi Permainan Papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A Di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang”

- a. Implementasi permainan papan angka dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang sudah berhasil, hal tersebut dilihat dari hasil penilaian pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Hj Sri Musiyarti Kota Semarang.

Faktor pendukung implementasi permainan papan angka adalah tersedianya sarana dan prasarana sekolah, penggunaan alat permainan edukatif dan praktik secara langsung, sedangkan faktor penghambat implementasi permainan papan angka antara lain pengkondisian anak dalam kelompok, terlebih kelompok yang terdapat anak

hiperaktif, sehingga membutuhkan pendampingan ekstra, serta ruang kelas yang tidak proporsional untuk bermain kelompok.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai penerapan permainan papan angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang, peneliti mengajukan temuan tersebut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Agar dapat mendukung perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif, perlu disediakan lebih banyak alat permainan edukatif. Selain itu, penataan ruang kelas di setiap sentra juga harus diatur dengan baik agar menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman.

2. Bagi Guru Kelas

Untuk mengurangi hambatan dalam penerapan permainan papan angka, pembelajaran dirancang dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga anak tetap merasa nyaman dan tidak mudah bosan selama proses belajar.

C. Kata Penutup

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca guna

meningkatkan kualitas skripsi ini. Penulis juga akan terus belajar agar dapat lebih baik dalam menyusun karya ilmiah. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun para pembaca. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Abu dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- Bambang, *Teknologi Pembelajaran andasan dan Aplikasinya*, Rineka Cipta, 2008.
- Daud,Muh., Dian Novita Siswanti, dan Novita Maulidya Jalal. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.2021
- Departemen Agama RI, *Qur 'an Terjemahan dan Tafsirnya*, Jakarta: Karya Abdullah Yusuf Ali,1993.
- Dediknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta:Gramedia, 2008.
- Dhiu, konstatinus Dhua, dan Laksana, Dek Ngurah. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, Pekalongan:Nasya Expanding Management, 2021. Diakses dari <https://books.google.co.id/books?id=qSwnEAAAQBAJ>.
- Ekawati Moana, Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran, *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, Vol.7, No.2, 2019. Diakses dari <https://www.neliti.com/id/publication/391960/teori-belajarmenurut-aliran-psikologi-kognitif—serta-implikasinya-dalamproses>.
- Hapsari Dinar dan Vicky Dwi Wicaksono, Pengaruh Meode Permainan Bingo Terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi PPKN Kelas IV SD N Sumokembangsari Sisoarjo, *Jurnal*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol.06, No.07, 2018: 1-11
diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/23980>.

Irma Yulianda Maslich, “*Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPINKA) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta*”, Skripsi, Yogyakarta: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Alfabeta, 2010.

John, W Santrock, *Life Span Development*, India, McGraw-Hill Education, 2013.

Kementrian Pendidikan Nasional, *Kurikulum Taman Kanak-Kanak: Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta; Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2010.

Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anaka Usia dini* , Jakarta: Kencana, 2021.

Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2017.

Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.

Kurniati Euis, *Permainan Tradisional*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2009.

- Kurniawan, Agung wahidi dan Puspaningtyas Zarah, *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Paradiva Buku, 2016.
Diakses dari <https://www.google.com/books/edition/metodepenelitian.kualitatif/>.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Muh Daud, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana, 2023.
- M. Fadillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2014.
- Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Depok: Kencana, 2017.
- Moleong Lexy J, *Metedeologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Mutiah Dianah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group, 2019.
- Novianti Ria, Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, Vol.1, No.1, 2012.
Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publication/22930ID-teknik-observasi-bagi-pendidikan-anak-usia-dini.pdf>.
- Purnama Sigit, Yuli Salis Hijriani. dan Heldanita. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.

Rahman, Abd BP, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, dan Yumriani., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan", *Al Urwatu Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, vol.2, no.1, (Juni, 2022), 2.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/articel/view/7757>.

Rifka Nur Hidayah, *Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Labirin di RA Imamma Mijen Kota Semarang*, Skripsi, Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Walisongo Semarang.

Rijali Ahmad, Analisis Data Kualitataif. Al-hadharah; *Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol.17. No.33, 2019. diakses dari
<https://Jurnal.uin.antasari.ac.id/index.Php.alhadharah/article/view/2374>.

Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia, 2019. Diakses dari
<https://books.google.co.id/books?id=GyWyDwAAQBAJ>.

Saputra Aidil, Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, Vol.10, No.2: 192-209. Diakses dari
<https://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/176>.

Sudjana, Nana. *Metode Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 2014.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2019.
Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015.

Suryabarata Sumardi, *Metode Penelitian*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.

Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana, 2011.

Syafinta Tisna, Muhamad akip, Mukhlisin, Afrida Sriyani Harhap, Julia Eva Putri. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group, 2023.

Vinda Ayu Prihatini, *Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022*, Skripsi, Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Wulan Ratna, *Mengasah Kecerdasan Pada Anak (bayi-pra sekolah)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Upton Penny, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, 2012.

LAMPIRAN

**Lembar Pedoman Observasi Mengenai Perkembangan
Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun (Kelompok A) di RA Hj. Sri
Musiyarti Kota Semarang**

No.	Indikator	Aspek kognitif	Hasil Pengamatan
1.	anak menyusun angka 1-10 di papan angka	Mengenal konsep bilangan	anak menyusun angka dengan benar dari 1-10
2.	anak diminta mengelompokkan bunga berdasarkan warna	klasifikasi	Anak memilih dan memisahkan bunga hijau, ungu, dan merah muda.
3.	anak membandingkan dua kelompok bunga	Pemecahan masalah	Anak menunjukan kelompok bunga yang lebih banyak dan menjelaskan alasannya

4.	Anak menyebutkan warna bunga	klasifikasi	Anak menyebutkan
	yang terdapat di papan angka		warna bunga dengan tepat
5.	Anak menyebutkan alat berkebun dan fungsinya	Berpikir logis	Anak menyebutkan “cangkul untuk menggali tanah, “dan ember untuk menyimpan air” sebagai alat berkebun

LAMPIRAN

Lembar Pedoman Wawancara Bersama Guru Kelompok A RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang

Hari,tanggal : Kamis, 3 Oktober 2024

Responden : guru A2 (Ni'mah Arifatun Nisak, S.Pd)

Tempat : Ruang Kelas

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana ibu menilai perkembangan kognitif anak usia dini dikelompok A saat ini ?
Jawaban : secara umum perkembangan kognitif anak dikelompok A sudah cukup baik. Anak mulai bisa mengenal angka dan mengenal warna, bahkan berhitung. Namun, kemampuan tiap anak berbeda ada yang cepat tanggap, ada juga yang harus perlu lebih banyak latihan.	
2.	Apakah permainan edukatif lainnya pernah digunakan sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran ?
Jawban : kami pernah menggunakan media edukatif lainnya seperti kartu angka, tetapi permainan papan angka secara spesifik hasilnya cukup baik dan anak-anak sangat antusias karena bentuknya menarik.	

3.	Menurut ibu apakah permainan papan angka dapat membantu perkembangan kognitif anak ?
----	--

Jawaban : ya sangat membantu, anak jadi lebih tertarik belajar angka, mengenal warna, dan lebih mudah memahami konsep lebih banyak dan lebih sedikit.

4.	Apa saja perubahan yang ibu lihat pada anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan permainan papan angka ?
----	---

Jawaban : mereka menjadi lebih cepat mengenal angka 110, lebih percaya diri saat menjawab, dan mampu menyebutkan warna serta mengelompokkan benda berdasarkan warna, anak juga lebih aktif dan berani mencoba.

5.	Apa tantangan yang ibu hadapi dalam mengimplementasikan permainan papan angka dikelas ?
----	--

Jawaban : tantangannya adalah anak yang hiperaktif yang cenderung sangat aktif dan mudah terdistraksi, mengingat kondisi kelas yang kurang proposional membuat suasana kurang kondusif, dalam situasi seperti ini, saya sebagai guru harus memberikan perhatian ekstra agar anak yang hiperaktif tetap bisa mengikuti kegiatan dengan tertib dan tidak mengganggu teman lainnya. Oleh karena itu saya mengatur strategi seperti membagi kelompok kecil dan menempatkan anak yang hiperaktif di posisi yang lebih mudah diawasi.

**Lembar Pedoman Wawancara Bersama Kepala RA Hj. Sri
Musiyarti Kota Semarang**

Hari/Tanggal : Kamis, 03 Oktober 2024 Nama

Kepala RA : Aminuddin,SHI. MSI.

Tempat : Ruang Tamu RA

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana pandangan bapak mengenai pentingnya permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini ?
Jawaban : permainan edukatif sangat penting karena anak usia dini belajar melalui bermain, dengan permainan anak-anak bisa mengembangkan kognitif, sosial, dan motoricsecara seimbang tanpa tekanan.	
2.	Apa pendapat bapak tentang implementasi permainan papan angka dalam kegiatan pembelajaran di RA ini ?
Jawaban : saya sangat mendukung, permainan papan angka terbukti menarik minat anak-anak dan membantu mereka lebih mudah mengenal angka serta warna secara menyenangkan.	
3.	Apakah bapak melihat dampak positif dari kiegiatan ini terhadap perkembangan kognitif anak?

Jawaban : tentu saja, terlihat sekali anak menjadi lebih fokus, aktif, dan cepat mengenali konsep angka. Mereka juga belajar konsep berkerja sama dan memecahkan masalah sederhana.	
4.	Menurut bapak, bagaimana permainan angka dapat membantu anak memahami konsep berhitung secara konkret ?
Jawaban : permainan papan angka memberikan pengalaman secara langsung kepada anak. mereka tidak hanya melihat angka, tetapi juga memanipulasi benda konkret, sehingga konsep jumlah, urutan, dan perbandingan, menjadi lebih mudah dipahami. Ini membantu proses berpikir logis anak sejak dini	

**Hasil Dokumentasi Implementasi Permainan Papan Angka
Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A
di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang**



(Gambar Depan RA)



(Gambar Belakang RA)



(Gambar ruang kelas RA)



(Gambar aula RA)



(Foto dengan guru A1)



(Foto dengan guru A2)



(Foto dengan kepala RA)



(Foto papan angka)



(foto anak sedang bermain papan angka)



(Foto anak berhasil mengurutkan bilangan 1-10)



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://frik.walisongo.ac.id>

Nomor : 4203/Un.10.3/K/KM.00.11/10/2024
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian/Riset

Semarang, 1 Oktober 2024

**Kepada Yth.
Bapak/Ibu Pimpinan RA Hj. Sri Musiyarti
di Semarang**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

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

Nama : Indah Nur Fitri
NIM : 1903106029
Judul Skripsi : Implementasi Permainan Papan Angka Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok A di RA Hj. Sri Musiyarti Kota Semarang

Dosen Pembimbing: Naila Fikriqna Afrih Lia, M.Pd

untuk melakukan penelitian/riset di RA Hj. Sri Musiyarti yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober 2024.

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha
[Signature]
Siti Khotimah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Indah Nur Fitri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, tanggal lahir : Tegal. 16 September 2002
Status Perkawinan : Belum Menikah
Agama : Islam
Alamat : jalan Mushola Baiturohman Rt.03/01,
Ke. Pangkah Kab. Tegal
Telepon : 0838-5258-6178
Email : indahnurf16@gmail.com

Pendidikan :

1. SD N Dermasuci 02
2. Mts N Model Babakan
3. MAN 1 Tegal
4. UIN Walisongo Semarang