

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Masa usia dini merupakan periode awal yang penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh periode penting yang pondamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah The Golden Age atau periode keemasan banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini dimana potensi anak berkembang dengan cepat. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa usia yang sangat penting bagi sepanjang hidupnya sebab masa anak merupakan masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak di kehidupan selanjutnya<sup>1</sup>.

Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir.

---

<sup>1</sup>. Sunanih, *Kemampuan membaca Abjad bagi anak usia dini bagian dari perkembangan bahasa*. Jurnal pendidikan, (vol. 1(1). 2017). 4

Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya<sup>2</sup>.

Alat bermain adalah segala macam sarana yang bisa merangsang aktivitas yang membuat anak senang. Sedangkan alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu, seperti halnya pada perkembangan kognitif pada anak. Dalam proses bermain, anak juga bisa memperkenalkan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam)<sup>3</sup>.

Tutup botol merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kognitif anak. Media tutup botol adalah media konkrit yang merupakan tutup botol bekas minuman yang sudah tidak terpakai<sup>4</sup>.

Dalam lembaga pendidikan Islam anak usia dini di RA Miftahul ulum secang Dempo barat kecamatan Pasean kabupaten Pamekasan dari observasi yang peneliti tanyakan pada kepala sekolah mengenai Implementasi

---

<sup>2</sup>. Heleni Filtri, Al Khudri Sembiring. *Perkembangan kognitif anak usia dini ditinjau dari tingkat pendidikan ibu di PAUD kasih ibu kecamatan rumbai*. Jurnal pendidikan anak usia dini, (vol. 1 (2). 2018). 171

<sup>3</sup>. Hijriati. *Peranan dan manfaat api untuk kreativitas anak usia dini*. Jurnal, (vol(2). 2017). 61-62

<sup>4</sup>. Nurma Mutmainnah. *Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media tutup botol di TK melati Mon pasong Aceh barat*. Jurnal, (vol. V. (2). 2019). 71

pembelajaran APE Tutup Botol Pintar untuk mengasah perkembangan kognitif anak usia dini Kelompok A? Ia memaparkan bahwa, di lembaga Ra Miftahul ulum pernah menerapkan satu kali. pada saat pembelajaran matematika untuk mengasah perkembangan kognitif anak, hasil dari metode pembelajaran tersebut dari 15 murid yang menjawab 3 murid.<sup>5</sup> Jadi peneliti tertarik untuk mengangkat tema yang berjudul "Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) Tutup Botol Pintar untuk mengasah perkembangan kognitif anak Kelompok A di lembaga Miftahul ulum secang Dempo barat kecamatan Pasean kabupaten Pamekasan"

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan pemaparan diatas, fokus penelitian yang penulis kemukakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana implementasi alat permainan edukatif (APE) tutup botol pintar untuk mengasah perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A di RA miftahul ulum secang Desa Dempo barat kecamatan Pasean kabupaten Pamekasan?
2. Faktor apa sajakah yang dapat mendukung dan menghambat implementasi alat permainan edukatif (APE) Tutup Botol Pintar untuk mengasah perkembangan kognitif anak usia dini Kelompok A di RA miftahul ulum secang Desa Dempo barat kecamatan Pasean kabupaten Pamekasan?
3. Apa sajakah manfaat pada implementasi alat permainan edukatif (APE) Tutup Botol Pintar untuk mengasah perkembangan kognitif anak usia dini Kelompok

---

<sup>5</sup>. Hasil observasi Yang di lakukan pada 16 Desember 2021

A di RA miftahul ulum secang Desa Dempo barat kecamatan Pasean kabupaten Pamekasan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk memahami dan mengetahui bagaimana Implementasi APE Tutup Botol Pintar untuk Mengasah Perkembangan kognitif anak kelompok A di lembaga RA Miftahul ulum secang desa dempo barat kecamatan pasean kabupaten Pamekasan, sehingga dapat menjadi tambahan referensi bagi peneliti selanjutnya:

1. Untuk mengetahui implementasi alat permainan edukatif (APE) tutup botol pintar untuk mengasah perkembangan kognitif anak usia dini kelompok Adi RA miftahul ulum secang desa dempo barat kecamatan pasean kabupaten Pamekasan.
2. Untuk mengetahui faktor apa sajakah yang dapat mendukung dan menghambat implementasi alat permainan edukatif (APE) Tutup Botol Pintar untuk mengasah perkembangan kognitif anak usia diniKelompok A di RA miftahul ulum desa dempo barat kecamatan pasean kabupaten Pamekasan.
3. Untuk mengetahui manfaat implementasi alat perminan edukatif (APE) tutup botol pintar untuk mengasah kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di RAMiftahul ulum secang desa dempo barat kecamatan pasean kabupaten Pamekasan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Pada penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan sumbangan pemikiran yang dapat menambah keilmuan bagi peneliti sehingga pada umumnya pembaca dapat mengembangkan pengetahuan dengan wawasan yang lebih luas, khususnya bagi yang ingin melatih kognitif anak dengan metode implementasi pembelajaran menggunakan APE Tutup Botol Pintar.

### **2. Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi IAIN MADURA**

Dengan mengetahui mengenai implementasi alat permainan edukatif (APE) Tutup Botol Pintar untuk mengasah perkembangan kognitif anak usia dini Kelompok A di Lembaga RA Miftahul Ulum Secang Desa Dempo Barat Kecamatan Pasean Kabupaten Pamekasan, diharapkan dapat berguna untuk dijadikan sebagai pedoman dalam peningkatan Pendidikan.

#### **b. Bagi anak didik di RA Miftahul Ulum Secang Desa Dempo Barat Kecamatan Pasean Kabupaten Pamekasan**

Bagi anak didik, agar dapat menambah semangat dan minat belajar dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) Tutup Botol Pintar untuk mengasah perkembangan kognitif anak usia dini kelompok A.

- c. Bagi guru di RA Miftahul Ulum Secang Desa Dempo Barat Kecamatan Pasean Kabupaten Pamekasan.

Penelitian ini bisa dijadikan bahan masukan dalam metode pembelajaran atau sebagai gambaran dalam bagaimana cara guru mengelola kelas.

- d. Bagi peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta memberikan wawasan, penelitian ini dapat dijadikan bahan dalam memperluas pengetahuan peneliti dalam mempersiapkan diri sebagai tenaga pendidik yang profesional

- e. Bagi Lembaga RA Miftahul Ulum Secang Desa Dempo Barat Kecamatan Pasean.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat mendorong semangat belajar anak didik terhadap peningkatan kognitif. Selain itu juga dapat membantu peserta didik yang belum tahu atau mengenal bentuk bilangan angka, warna, bentuk geometri dan juga dapat menanamkan jiwa pengetahuan sejak usia dini dan menjadi bahan pertimbangan dan sumbangan pemikiran bagi pihak yang ada di Lembaga

RA Miftahul Ulum Secang Desa Dempo Barat Kecamatan Pasean  
Kabupaten Pamekasan

f. Bagi peneliti berikutnya

penelitian ini di harapkan dapat menjadi refrensi bagi peneliti selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna

### **E. Definisi Istilah**

Berikut peneliti akan menjelaskan istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dan perbedaan persepsi dalam memahami istilah-istilah pokok yang digunakan dalam penelitian proposal ini sebagai berikut:

1. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang memiliki unsur mendidikiyang didapat dari sesuatu yang ada dan melekat menjadi bagian dari permainan itu sendiri, selain itu permainan juga memberikanrangsangan atau respon positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud adalah pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, dayapikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, dayatahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan), afeksi serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopansantun, persaingan sehat, serta pengorbanan).<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Anak*, (Yogyakarta: Diva pres, 2013). 29

2. Tutup botol pintar adalah media pembelajaran yang terbuat dari bagian kepala tutup botol bekas minuman yang sudah tidak di pakai.<sup>7</sup>
3. Perkembangan kognitif pada anak mengacu pada proses mengingat, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.<sup>8</sup>
4. Anak usia dini secara umum adalah anak-anak yang usianya dibawah 6 tahun. Pemerintah melalui UU sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan usia 0-6 tahun<sup>9</sup>
5. Anak kelompok A adalah anak usia 4 tahun. Dimana anak diajarkan berbagai pembelajaran kognitif seperti membaca, menulis dan berhitung. Berbeda dengan kelompok bermain dan PAUD, pada jenjang ini pendidikan lebih mengasah pada kemampuan otak anak.<sup>10</sup>

## **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Untuk memberikan pemahaman yang lebih luas bagi penelitian ini peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebelumnya agar dapat mengetahui persamaan dan perbedaannya, salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan hasil penelitian sebelumnya bagian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

*Pertama*, jurnal Audi yang ditulis oleh Ahmad affandy yang berjudul "pengaruh media tutup botol bekas minuman terhadap kemampuan

---

<sup>7</sup>. Nurma Mutmainnah, 2013. Ibid. 78

<sup>8</sup>. Ari Kusuma Sulyandar. *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini*, (Guepedia, 2021)

<sup>9</sup>. Sunanih, *Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa*, jurnal pendidikan, vol 1 (1) 2017. 2

<sup>10</sup>. Widya sentana, *Manfaat Sekolah PAUD Atau TK*, 2022



membilang."<sup>11</sup> Hasil dari penelitian ini adalah media tutup botol bekas minuman berpengaruh terhadap kemampuan membilang. Hal ini dibuktikan dengan taraf signifikan 55 nilai chi-kuadrat tabel 3,841 lebih kecil dari chi-kuadrat hitung yaitu 8,231. Dengan demikian berarti signifikan. Sehingga hipotesis kerja diterima dan hipotesis nihil ditolak. Kemudian dari analisis korelasi kontingensi diperoleh bahwa nilai sebesar 0,464. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang sedang antara media tutup botol bekas terhadap kemampuan membilang.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh media tutup botol bekas minuman terhadap kemampuan membilang pada anak kelompok A di TK tunas cita Sidoarjo objek penelitian pada jurnal di atas adalah pada anak usia dini persamaan pada penelitian ini adalah objeknya sama-sama pada anak usia dini kelompok A serta medianya sama-sama menggunakan tutup bekas minuman, adapun perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu menjelaskan tentang pengaruh terhadap kemampuan membilang sedangkan pada penelitian ini yaitu mengarah kepada mengasah kemampuan kognitif anak.

*Kedua*, jurnal yang ditulis oleh Eni Novita dan Syahrul Ismet yang berjudul "peningkatan kemampuan mencocokkan angka melalui permainan tutup botol pintar di taman kanak-kanak aba Simpang tiga pasaman barat."<sup>12</sup> Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mencocokkan angka, setelah dilakukan melalui kegiatan perlombaan dan

---

11. Ahmad Afandi titik. *Pengaruh media tutup botol bekas minuman terhadap kemampuan membilang*. Jurnal Audi. (Vol III, (2), 2018)

12. Ani Novita & Syahrul Ismet. *Peningkatan kemampuan mencocokkan angka melalui permainan tutup botol pintar di taman kanak-kanak aba Simpang tiga Pasaman barat*. Jurnal ilmiah pesona PAUD. (Vol 5, (2), 2018)

permainan di siklus II. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan mencocokkan angka dalam kegiatan menyusun tutup botol sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Pada kemampuan anak mencocokkan angka 1-5 melalui permainan tutup botol mencapai angka 93,3%. Kemampuan mencocokkan angka didesain dengan membuat angka pada tutup botol pada badan botol. Botol yang disediakan juga memiliki variasi dari segi warna dan ukuran. Saat tutup botol dibuka dan diletakkan secara acak, maka anak memasangkannya kembali dengan menyesuaikan nomor yang tertera pada tutup botol dengan angka yang tertera pada badan botol

Tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat memperbaiki kinerja guru dalam pembelajaran agar minat belajar anak semakin meningkat persamaan pada penelitian terdahulu dan sekarang adalah sama-sama bertujuan untuk membuat minat belajar anak dalam pembelajaran angka semakin meningkat, perbedaan pada penelitian terdahulu mengarah pada mencocokkan angka sedangkan penelitian sekarang mengarah ke mengenal angka.

*Ketiga*, artikel skripsi yang ditulis oleh Rofika Kartikasari yang berjudul "meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media tutup botol untuk anak-anak kelompok B TK Dharma Wanita 1 Gayamsari Kecamatan". Hasil dari penelitian ini adalah peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 9% dan siklus III sebesar 75% dengan nilai peningkatan 2%. Sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan berhitung berjalan dengan baik dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa berhitung menggunakan media tutup botol terbukti dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak-anak pada kelompok B TK Dharma Wanita 1

Gayam Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015. dan guruh kabupaten Kediri tahun ajaran 2014-2015".<sup>13</sup>

Tujuan dari penelitian ini adalah penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama mengarah kepada kemampuan berhitung pada anak, sedangkan perbedaannya adalah objek pada penelitian terdahulu menggunakan kelas B sedangkan pada penelitian sekarang objek nya yaitu mengarah ke kelas A.

---

13. Rafika kartikasari. *Meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media tutup botol untuk anak-anak kelompok b TK dharma wanita 1 gayam kecamatan guruh kabupaten Kediri tahun ajaran 2014-2015.*