

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan Anak Usia Dini didefinisikan sebagai usaha pengasuhan anak dari lahir sampai 6 tahun, melalui persediaan stimulasi pendidikan dalam membantu perkembangan jasmani dan rohani anak, sehingga anak siap memasuki pendidikan jenjang berikutnya, hal ini sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional. Berdasarkan hal tersebut, Novan Ardy Wiyani mengungkapkan bahwa pengadaan PAUD tidak hanya mengembangkan kecerdasan intelektual saja, akan tetapi juga mengembangkan kecerdasan sosial-emosional, agama, serta sikap supaya anak menjadi berkarakter yang memancarkan nilai-nilai tinggi bangsa serta agama.<sup>1</sup>

Menurut Siibak dan Vinter dalam Lilis Madyawati, mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan sekolah yang memberikan bentuk-bentuk pendampingan dan pengasuhan terhadap anak sejak lahir sampai umur 6 tahun, yang diterapkan dalam memberikan rangsangan yang mendidik untuk membantu menciptakan dan mengembangkan pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk memasuki sekolah dasar.<sup>2</sup> Sejalan pendapat tersebut, pendidikan sejak usia dini sangat penting, dikarenakan tahap ini adalah kesempatan untuk menggali kelebihan yang ada pada mereka dan pada usia ini aspek kognitif, aspek fisik, aspek motorik, aspek sosial, dan aspek lainnya.

---

<sup>1</sup>Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), 4.

<sup>2</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2017), 3.

berkembang pesat sehingga diperlukan rangsangan untuk mengoptimalkan seluruh aspek tersebut agar anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang matang dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan dalam hidupnya.

Seorang anak berusia antara 0 dan 6 tahun dianggap anak usia dini. Usia ini merupakan masa yang mulai membentuk dasar kepribadian, yang akan menentukan tumbuh kembang kehidupan seseorang karena tahap ini merupakan tahap awal yang menjadi penentu anak di masa selanjutnya. Masa ini sering dikenal dengan sebutan *Golden Age*. Pendapat Ebi dalam Ni Luh Ika Windayani dan kawan-kawan, *Golden Age* atau masa keemasan anak sangat menentukan kehidupan anak di masa mendatang. Hal ini juga sebagai dasar untuk mengajarkan kepada anak berbagai kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan kemampuan lainnya.<sup>3</sup>

Pendapat lain dalam Novan Ardy Wiyani, E. Mulyasa mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah seseorang dengan tingkat tumbuh dan kembangnya cepat, sehingga sering disebut loncatan perkembangan. Apabila dibandingkan dengan usia selanjutnya, masa kanak-kanak memiliki ruang lingkup yang sangat berharga disebabkan kecerdasannya berkembang pesat. Anak kecil merupakan periode kehidupan yang luar biasa, karena mengalami serangkaian perubahan sepanjang hidup, yang melibatkan pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan kesempurnaan secara bertahap serta berkesinambungan, baik fisik maupun mental.<sup>4</sup> Morrison dalam Pohan mengungkapkan bahwa tujuan di balik sekolah paud adalah sebagai

---

<sup>3</sup> Ni Luh Ika Windayani, dkk, *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini 2021), 1.

<sup>4</sup> Novan Ardy Wiyani, *Op.Cit.*, 98.

menumbuhkan pengetahuan pada anak-anak yang dididik melalui pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Pengembangan anak dilakukan secara praktis dengan penerapan yang tepat.<sup>5</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari bermain. Bagi anak, bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain pada anak, maka secara tidak langsung akan mempengaruhi perkembangan dan kemajuan anak. Selain itu, perkembangan fisik-motorik, kognitif, logis-matematis, bahasa, agama dan moral, sosiol-emosional, dan seni anak dapat distimulasi melalui permainan. Melalui bermain, kreativitas anak akan terbangun dan berkembang secara optimal.<sup>6</sup>

Anak tidak dapat membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Akan tetapi dimanapun anak kecil berada, mereka lebih menyukai terhadap permainan. Dengan demikian, bermain ialah hal yang bisa dilakukan oleh anak karena dengan bermain anak akan tahu mana yang sebelumnya mereka tidak ketahui, dan anak memiliki kemampuan untuk menemukan setiap hal yang terjadi di sekitarnya. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak-anak mengetahui dengan siapa mereka tinggal dan lingkungan tempat tinggal mereka. Bermain merupakan kegiatan yang melibatkan anak baik menggunakan alat maupun tidak, yang memberikan informasi, memberi kesenangan, dan menumbuhkan imajinasi mereka sendiri tanpa adanya paksaan.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup>Ibid, 4.

<sup>6</sup> M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), 6.

<sup>7</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media, 2016), 134-135.

Bermain adalah salah satu cara untuk melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Pendidik harus menggunakan media yang menarik dan mudah diikuti anak dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung serta dalam suasana yang menyenangkan. Permainan dapat mendorong anak untuk bereksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda di sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi mereka. Anak akan memperoleh pemahaman berdasarkan pengalaman melalui bermain.<sup>8</sup> Adanya permainan, pendidik dapat menyampaikan unsur pendidikan didalam pembelajaran, sehingga apa yang ingin disampaikan oleh pendidik akan mudah ditangkap oleh anak usia dini. Apabila kegiatan pembelajaran dilakukan sambil bermain, anak sebagai pelaku permainan akan senang dan terhibur. Saat mereka bermain permainan, mereka akan menunjukkan perasaan bahagia, yang menandakan bahwa melakukan permainan dapat memberikan dampak positif bagi anak. Menggunakan alat permainan edukatif dalam permainan juga dapat memberikan efek positif bagi anak. Alat permainan edukatif dirancang dengan tujuan mengembangkan salah satu aspek perkembangan, meskipun ada alat permainan edukatif yang ditujukan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang memiliki nilai pendidikan, yang ditujukan untuk menyempurnakan aspek perkembangan dan kecerdasan yang melekat pada diri anak.

Menurut Soetjningsih dalam Nelva Rolina, mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dapat memaksimalkan

---

<sup>8</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 45.

perkembangan anak dan sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak, alat bermain edukatif dapat meningkatkan perkembangan fisik dan motorik anak (motorik kasar dan halus), perkembangan bahasa, perkembangan kognitif dan perkembangan sosial.<sup>9</sup> Pemikiran anak akan terus diasah melalui penggunaan alat permainan edukatif, sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak sejak dini melalui pembelajaran langsung di sekolah.

Sejalan dengan hal tersebut, pengenalan matematika pada anak dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak, hal ini juga bisa dilakukan melalui alat permainan edukatif. Menurut Slamet Suyanto dalam Desy Ayu Fitriana, Matematika sangat penting bagi usia prasekolah karena dapat merangsang kecerdasan anak untuk berpikir logis dan matematis.<sup>10</sup> Melalui alat permainan edukatif ini, guru dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif agar anak mampu berfikir logis serta sistematis dan dapat aktif membangun pemikiran mereka sebagai persiapan untuk memasuki ke jenjang sekolah berikutnya di sekolah dasar.

Alat permainan edukatif kotak pos geometri merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini dikarenakan anak menggunakan pikirannya untuk memecahkan masalah selama bermain untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak. Sujiono dalam Ayu Kusuma Dewi, dan kawan-kawan, mengungkapkan bahwa media kotak pos geometri merupakan media edukasi bagi anak-anak untuk mengenalkan bentuk-bentuk

---

<sup>9</sup> Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 6.

<sup>10</sup> Desy Ayu Fitriana, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini pada Anak Kelompok TK A", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019), 5.

geometri. Kotak pos geometri terbuat dari kotak berbentuk kubus yang diisi lubang-lubang dari berbagai bentuk geometri di dinding kubus.<sup>11</sup> Permendiknas No. 58 Tahun 2009 menyebutkan bahwa capaian perkembangan yang harus dicapai dalam bidang perkembangan kognitif adalah anak mampu mengenal konsep warna, ukuran, bentuk dan pola. Kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran merupakan salah satu hasil belajar yang diharapkan, begitu pula dengan kemampuan mereka dalam mengenal konsep bentuk.<sup>12</sup>

Bidang perkembangan kognitif khususnya geometri dapat membuat anak kenal dengan yang namanya matematika. Sementara itu, menurut Depdiknas dalam Desy Ayu Fitriana, tujuan mengenalkan geometri kepada anak adalah dapat mengenali, menyebutkan serta membedakan bentuk-bentuk geometri dengan cara anak tersebut melihat benda di sekitarnya seperti bentuk lingkaran, segitiga, dan lain sebagainya.<sup>13</sup>

Sedangkan menurut Piaget dalam Ayu Kusuma Dewi, dan kawan-kawan, tujuan mempelajari dasar-dasar geometri kepada anak adalah untuk membantu mereka menjadi lebih peka akan persamaan dan perbedaan antara bentuk-bentuk di lingkungan mereka dan mampu membedakan antara satu dengan lainnya.<sup>14</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut, alat permainan kotak kotak pos geometri dapat digunakan untuk mengajarkan anak bentuk dasar geometri dengan maksud mengembangkan kemampuan kognitif anak.

---

<sup>11</sup>Ayu Kusuma Dewi, Ketut Pudjawan, dan I Gde Wawan Sudhata, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media Kotak Pos Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak", *e-Journal PG-PAUD*, Volume 2 No 1 (2014), 4.

<sup>12</sup> Ibid, 2.

<sup>13</sup> Desy Ayu Fitriana, *Op.Cit.*, 6.

<sup>14</sup> Ibid, 2-3.

Tidak sedikit anak belum memahami pengenalan konsep geometri melalui benda yang ada disekitar anak. Oleh karena itu, melalui kegiatan bermain menggunakan alat permainan edukatif kotak pos geometri, diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi anak, khususnya pada aspek perkembangan kognitif anak. Sehingga, anak dapat mengenal dan belajar bentuk dasar geometri berdasarkan apa yang ada disekitar anak, seperti persegi panjang pada papan tulis, lingkaran pada jam dinding, dan lain sebagainya.

Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran dapat membantu anak mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Ketersediaan alat bermain yang edukatif memudahkan anak menerapkan pembelajaran yang efektif sehingga anak dapat memaksimalkan berbagai potensi yang dimilikinya. Penggunaan alat permainan edukatif bagi anak usia dini dapat memberikan dampak positif melalui pengalaman yang dimiliki anak. Penggunaan alat permainan edukatif juga dapat membantu pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran terlaksana dengan benar, tujuan pendidikan tercapai, dan penggunaan alat permainan edukatif dapat membuat guru lebih mudah melihat dan menilai aspek perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan konteks tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "Implementasi Alat Permainan Edukatif Kotak Pos Geometri untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok A TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan"

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah diberikan, fokus penelitian yang akan penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi alat permainan edukatif kotak pos geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan?
2. Apa saja manfaat implementasi alat permainan edukatif kotak pos geometri bagi anak usia dini kelompok A di TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan alat permainan edukatif kotak pos geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari beberapa fokus penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan penelitian yang dapat diambil adalah:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi alat permainan edukatif kotak pos geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan.
2. Untuk mendeskripsikan manfaat implementasi alat permainan kotak pos geometri bagi anak usia dini kelompok A di TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan.
3. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat penerapan alat permainan edukatif kotak pos geometri dalam mengembangkan

kemampuan anak usia dini kelompok A di TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, besar harapan peneliti agar penelitian ini bisa bermanfaat atau berguna bagi beberapa kalangan. Adapun kegunaan penelitian ini diantaranya adalah:

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan referensi serta dapat dijadikan wawasan keilmuan bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya, sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang lebih luas yang berkenaan dengan bagaimana Implementasi Alat Permainan Edukatif Kotak Pos Geometri untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok A TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan.

##### **2. Kegunaan Praktis**

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna:

###### **a. Bagi Guru**

Bagi guru di TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan, penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam mengenalkan Alat Permainan Edukatif Kotak Pos Geometri untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

b. Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi yang diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan khazanah keilmuan, serta dapat dijadikan alternatif pengembangan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan kepada peneliti dalam bidang ilmu Pendidikan Anak Usia Dini khususnya tentang implementasi alat permainan edukatif kotak pos geometri pada anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

d. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu peneliti lain sebagai bahan pedoman atau bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.

## **E. Definisi Istilah**

Terdapat beberapa istilah yang harus dijelaskan dan dipaparkan secara komprehensif agar nantinya pembaca memiliki pemahaman yang sejalan dan nantinya bisa menghindari kesalahpahaman dalam memahami suatu kata atau istilah yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

### **1. Implementasi**

Implementasi adalah suatu penerapan atau pelaksanaan yang telah direncanakan dan disusun secara matang.

## 2. Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat permainan yang memiliki nilai edukatif atau nilai pendidikan yang dapat mengembangkan aspek kognitif anak.

## 3. Kotak Pos Geometri

Kotak pos geometri adalah alat permainan yang berbentuk kubus dimana dinding atas kubus tersebut terdapat lubang yang menyerupai lima macam bentuk geometri untuk memasukkan bentuk geometri sesuai dengan lubang yang ada.

## 4. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah bentuk perkembangan yang mengacu pada kemampuan untuk berfikir dan memahami hal-hal yang ada disekitar anak.

## 5. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun yang sedang menempuh pendidikan di TK Muslimat NU Sumedangan Pademawu Pamekasan.

## **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi, peneliti perlu memaparkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu:

1. Tri Mujiningsih. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Pos pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III Pedan Tahun Ajaran 2012/2013.<sup>15</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan kotak pos untuk anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III Pedan. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yang mana data yang diperoleh melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa model pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui permainan kotak pos dapat dipandang efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK Aisyiyah Troketon III Pedan. Hasil dari penelitian tersebut yaitu sebelum tindakan mencapai 36,24%, pada siklus I meningkat menjadi 51,25%, pada siklus II meningkat menjadi 62,81%, dan pada siklus III mencapai 84,68%. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Perbedaan yang kedua yaitu penelitian terdahulu memfokuskan dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri, sedangkan penelitian yang sekarang yaitu memfokuskan pengembangan kemampuan kognitif pada anak. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah sama-sama menggunakan kotak pos geometri.

---

<sup>15</sup> Tri Mujiningsih, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Pos pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III Pedan Tahun Ajaran 2012/2013", (Artikel Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013).

2. Siti Munawaroh. Mengembangkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Kotak Pos pada Anak Kelompok A TK Al Khodijah Gedangan Kecamatan Campurdarat.<sup>16</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengembangkan keterampilan berhitung anak Kelompok A TK Al Khodijah Gedangan Kecamatan Campurdarat melalui kotak pos untuk memahami konsep bilangan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, serta teknik pengumpulan data melalui observasi dan penilaian unjuk kerja. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa pada kondisi awal, kemampuan anak yang berkembang sebanyak 7 anak dengan persentase 46,7%. Pada siklus I terdapat 9 anak dengan ketuntasan 60%. Ketuntasan 66,7% pada siklus II sebanyak sepuluh anak. Pada siklus III terdapat 13 anak dengan tingkat ketuntasan 87%, sehingga penggunaan media kotak pos dapat mendorong anak kelompok A TK Al Khodijah Gedangan untuk mengembangkan kemampuan berhitung mengalami peningkatan. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Perbedaan yang kedua yaitu pada penelitian terdahulu tujuan penelitiannya berfokus untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak sedangkan penelitian yang sekarang untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Persamaan penelitian ini adalah

---

<sup>16</sup> Siti Munawaroh, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Kotak Pos pada Anak Kelompok A TK Al Khodijah Gedangan Kecamatan Campurdarat", (Artikel Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015).

penggunaan media kotak pos dalam mengembangkan kemampuan yang dituju, akan tetapi penelitian yang sekarang media permainannya lebih berfokus ke kotak pos geometri.

3. Desy Ayu Fitriana. Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A.<sup>17</sup>

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah alat permainan edukatif mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Anak usia 4-5 tahun di TK Al Irsyad Pemalang menjadi objek penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen dan desain penelitian *one grup pre-post test*. Studi ini menemukan bahwa skor rata-rata untuk pre-test adalah 1,83 lebih rendah dari skor rata-rata untuk post-test, yaitu 3,07. Hasil uji statistiknya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai p untuk uji normalitas dengan menggunakan *one sample Kolmogorov smirnov test* adalah  $0,200 > = 0,05$ . Adapun Paired T-test program SPSS versi 24.0 menunjukkan nilai *Sig*  $0,00 < 0,05$  dan nilai *-thitung*  $< -t_{tabel}$  ( $-28,358 < -2,0452$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima). Menurut temuan penelitian ini, alat permainan edukatif berdampak pada kemampuan kognitif anak kelompok A TK Al-Irsyad Kabupaten Pemalang dalam mengenal bentuk geometri. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang

---

<sup>17</sup> Desy Ayu Fitriana, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini pada Anak Kelompok TK A", (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019).

sekarang adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen, sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah penggunaan alat permainan edukatif untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak.

4. Risky Lintasari. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Membilang Melalui Media APE Pohon Angka dari Bubur Koran (*Papier Mache*) pada Anak TK Pertiwi Banjarsari Kidul Kecamatan Sokaraja Tahun Ajaran 2012-2013.<sup>18</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam membilang dengan media alat permainan edukatif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan dengan pendekatan kualitatif. Menurut hasil penelitian ini terdapat 14 anak atau 70% pada keadaan awal anak belum berkembang (BB) meningkat pada siklus I menjadi 9 anak atau 45% dan pada siklus II menjadi 1 atau 5%. Pada kondisi awal anak yang mulai berkembang (MB) terdapat 1 anak atau 5%, pada siklus kedua meningkat menjadi 2 anak atau 10%. Pada kondisi awal terdapat 3 anak atau 15% yang berkembang sesuai harapan (BSH), meningkat menjadi 2 anak atau 10% pada siklus I kemudian menjadi 1 atau

---

<sup>18</sup> Risky Lintasari, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Membilang Melalui Media APE Pohon Angka dari Bubur Koran (*Papier Mache*) pada Anak TK Pertiwi Banjarsari Kidul Kecamatan Sokaraja Tahun Ajaran 2012-2013", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2013).

5% pada siklus II. Pada kondisi awal, anak yang berkembang sangat baik (BSB) bertambah 2 anak atau 10% pada siklus I menjadi 8 anak atau 40% meningkat sangat baik pada siklus II atau 80% menjadi 16 anak. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan yang kedua yaitu penelitian terdahulu menggunakan APE pohon angka dari bubuk koran sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan APE kotak pos geometri. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang yaitu sama-sama bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

5. Fatyhatu Dinda Mutiara Hasmi. Pengembangan Aspek Kognitif Melalui Implementasi Metode Bermain Puzzle Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur.<sup>19</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan aspek kognitif melalui implementasi metode bermain puzzle angka pada kelompok B di TK Aisyiyah Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan pengumpulan datanya menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari temuan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa pengembangan aspek kognitif melalui penerapan metode bermain puzzle angka pada kelompok B TK Aisyiyah Kecamatan

---

<sup>19</sup> Fatyhatu Dinda Mutiara Hasmi, "Pengembangan Aspek Kognitif Melalui Implementasi Metode Bermain Angka di Kelompok B TK Aisyiyah Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur", (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2020).

Pekalongan Kabupaten Lampung Timur dapat dikatakan telah berkembang dengan baik dan dapat dikatakan berhasil. Penerapan pengenalan angka ini memudahkan siswa untuk mengetahui angka, sehingga siswa tidak merasa bosan dan terpaksa dalam proses pembelajaran. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah media pembelajarannya, penelitian terdahulu menggunakan media puzzle angka, sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan alat permainan kotak pos geometri. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang yaitu metode penelitiannya menggunakan metode kualitatif. Persamaan yang kedua yaitu berfokus untuk mengembangkan aspek kognitif pada anak.