

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Undang- Undang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003, menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Dengan demikian pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak dan mempersiapkan anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya, pendidikan anak dapat berkembang mengikuti pertumbuhannya sesuai dengan perkembangan zaman, pendidikan tidak hanya didapat di sekolah atau di lembaga saja ,namun juga di keluarga dan masyarakat. setiap orang harus melalui proses pendidikan, agar anak usia dini menjadi lebih baik di masa depan .

Anak usia dini adalah karakter individu yang usianya bervariasi antara 0-6 tahun . proses perkembangannya sangat cepat, oleh karena itu di perlukan perilaku dan pendidikan yang baik dan benar juga merupakan bentuk perawatan yang baik untuk anak . pada usia ini dapat di katakan suatu usia yang yang dapat menentukan karakter dan kepribadian anak. Pada usia ini disebut juga masa keemasan (*Golden Age*), dimana pada masa ini kemampuan otak anak dapat berkembang pesat mencapai 80% karena anak

¹ Iis Nurhayati , Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal Empowerment, Vol 1, NO 2 (September 2012), 42

usia dini tumbuh dan berkembang pesat dan harus di arahkan pada kegiatan kognitif, sosial emosional, fisik motorik , linguistik dan seimbang untuk membentuk kepribadian yang utuh dan baik, anak usia dini juga memiliki tingkat rasa ingin tahu dan minat yang sangat tinggi terhadap dunia sekitarnya, dan anak usia dini juga suka berfantasi dan berimajinasi, membayangkan apa yang ada dalam pikirannya dan mengembangkan banyak hal yang melampaui dunia nyata dan anak juga dapat menceritakan semuanya dengan meyakinkan seolah olah mereka mengalaminya, itu yang membuat orang dewasa menganggap semua cerita anak anak sebagai kebohongan. Sering kita jumpai berbicara sendiri pada anak usia dini, seolah olah ada yang mengajak berbicara, maka dari itu dalam pendidikan anak usia dini harus sesuai dengan konsep pendidikan (bermain sambil belajar) untuk merangsang potensinya menggunakan alat permainan.

Lingkungan belajar anak usia dini sangat berbeda dengan model pembelajaran di sekolah dasar. Pada usia dini, anak lebih suka meniru dan belajar dengan cara bermain. Oleh karena itu, guru di tuntut untuk memiliki sikap profesional, kreatif dan inovatif. Seorang anak yang perkembangan kognitifnya di praktekan sejak kecil dapat memberikan dampak positif yaitu perkembangan berpikirnya. Berdasarkan apa yang di lihat, di dengar dan di rasakannya, anak memiliki pemahaman yang utuh tentang lingkungan sekitarnya.

Alat permainan adalah segala alat yang di gunakan untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif sengaja di rancang khusus untuk tujuan pendidikan. Alat permainan edukatif untuk Taman

Kanak Kanak adalah alat yang di rancang khusus untuk meningkatkan perkembangan anak. Guru dapat memilih permainan edukatif yang sesuai dengan tahapan atau perkembangan anak. Seiring bertambahnya usia dan dengan demikian perkembangan mental meningkat, anak terbiasa dengan APE yang agak sulit sesuai dengan tingkat kerumitannya. Alat permainan edukatif (APE) Adalah alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat di sesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangannya.²

Alat permainan edukatif dalam pembelajaran PAUD berperan sangat penting sebagai alat dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan mendidik. Nilai pendidikan yang dapat mengembangkan potensi anak dan mengembangkan seluruh keterampilan anak serta memperoleh pengalaman belajar. Media atau mainan yang disediakan tidak harus mahal atau baru, lingkungan sekitar dan barang bekas dapat dijadikan media atau mainan, sehingga mainan edukatif mudah ditemukan dan mudah di siapkan. Dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak dapat dikenalkan pada pendidikan anak usia dini serta salah satu alat peraga dengan bantuan mainan edukatif. Alat permainan Edukatif ini dapat di jadikan sebagai alat untuk mengasah kemampuan berpikir anak dan juga sebagai konsep yang dapat memotivasi anak untuk belajar.

Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang di gunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Pada dasarnya

² Muhammad Busyro, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*, *Jurnal PGPAUD Trunujoyo*, Vol 1 No 2 (Oktober 2014), hal 1 05

pada anak usia dini pembelajarannya menekankan pada dua bidang perkembangan yaitu :bidang pengembangan kebiasaan, yang meliputi perkembangan keterampilan moral dan nilai nilai agama, serta perkembangan sosial emosional dan kemandirian dan bidang pengembangan kemampuan dasar pengembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Dari kedua kelompok pengembangan di atas, kita dapat mengetahui tentang berbagai aspek perkembangan yang harus di perhatikan dalam pembelajaran anak usia dini. Permainan edukatif adalah permainan yang sangat menyenangkan yang dapat mendidik dan berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir dan menghadapi lingkungan. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan kesenangan atau kepuasan dari metode yang di gunakan, khususnya bagi anak usia 5-6 tahun.

Setiap anak di dunia memiliki kecerdasan yang berbeda pada tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada dasarnya cerdas. mempelajari anak selalu menarik karena melahirkan berbagai pandangan tentang hakikat seorang anak. bahkan, Allah menamai anak anak dalam Al – Qur’an , seperti dalam surah Al – Kahfi ayat 46 berikut ini .³

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا.

Artinya ; Harta dan anak anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan – amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. Dari ayat Al - Qur’an di atas dapat di simpulkan bahwa anak merupakan anugerah dan juga titipan dari

³ Al-Qur’an ,Al- Kahf (18): 46

Allah SWT. Namun dalam mendidiknya tergantung pada cara orang tua dan lingkungannya.⁴

Anak usia dini sebagai subjek pembelajaran dituntut supaya aktif dalam belajar. Pembelajaran yang dapat digunakan dapat diambil langsung dari alam. Pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai model atau metode sesuai dengan perkembangan zaman, seperti firman Allah dalam QS Al-Baqarah Ayat 164 berikut ini.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلُوكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupkan bumi sesudah mati (kering) -nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; Sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan (Q.S. Al-Baqarah ayat 164). Dari ayat tersebut Allah SWT menjabarkan terkait alam dan pemanfaatannya, sehingga dapat dipahami kognitif memungkinkan untuk memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia, dan perlu dikenalkan dan diasah sejak dini.

Ranah perkembangan anak usia dini terdiri dari enam aspek yang meliputi nilai moral agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial

⁴ Ibid.

emosional dan seni . Menurut peraturan Menteri Pendidikan NO. 137 Tahun 2014 salah satu aspek yang harus di kembangkan adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah dasar dari kemampuan anak berpikir, berkreasi dan berkarya. Kognitif memiliki peran yang sangat signifikan karena sebagian besar kegiatan belajar selalu berkaitan dengan masalah mengingat dan berfikir. Kemampuan tentang berpikir anak bisa di lihat saat anak bisa menyelesaikan tugas tugas sederhana yang dihadapinya, anak anak tahu mengenai objek, bentuk dan sebab akibat yang muncul dalam dirinya, pada usia dini anak dapat membuat karya baru sesuai denga ilmu pengetahuannya. pada anak usia dini harus aktif dalam melakukan kegiatan sehingga dapat mempelajari hal hal baru di lingkungannya.⁵⁶

Mengetahui pentingnya perkembangan keterampilan kognitif pada masa kanak kanak, antara lain komponen keterampilan kognitif meliputi pembelajaran berhitung atau bilangan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan kognitif ini di stimulasi sejak dini agar anak dapat memiliki keterampilan dalam berpikirnya. Terdapat beberapa kemampuan dalam perkembangan berpikirnya seperti bagaimana cara anak memperhatikan, mengingat serta mengumpulkan informasi, mengambil keputusan inilah yang dapat di lakukan oleh seorang pendidik untuk mengembangkan kognitif anak yaitu dengan cara di berikan stimulasi. Salah satu yang dapat di lakukan oleh seorang pendidik dengan memberikan pembelajaran menarik salah satunya

⁵ Al-Qur'an, Al- Baqarah (2): 164

⁶ Yesi Ratna Sari, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lpm Raman Endras, (Skripsi Universitas Lampung, 2018) , hlm 2-3*

dengan memberikan pembelajaran dengan menggunakan media yang unik agar anak dapat antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran, cara ini dapat dilakukan untuk melatih perkembangan otak anak dan dapat memberikan motivasi yang membuat belajar anak menyenangkan.

Hal ini terlihat pada TK Dharma Wanita Tebul Timur Pegantenan Pamekasan. Dalam mengembangkan kognitif anak, menggunakan alat permainan edukatif yang menarik yaitu jari pintar dalam kegiatan pembelajaran. APE jari pintar ini bukanlah hanya jari yang di tempelkan di kardus dan dapat di tekuk, namun juga bisa di tempelkan beraneka gambar yang dapat menarik minat anak. Jari pintar ini terbuat dari bahan sekitar, seperti kardus, sehingga mudah dicari dan tidak memerlukan biaya banyak, dan jari pintar ini sangat penting bagi guru, karena APE jari pintar sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat pada waktu guru meminta anak untuk menghitung dengan menempelkan beraneka ragam gambar, dengan ini anak bisa terangsang pikirannya, sehingga dapat dengan mudah memahami pembelajaran. APE ini dapat menunjang kemampuan berpikir anak dalam mengenal konsep angka, Menghubungkan gambar dan angka, dan saat belajar menggunakan APE jari pintar anak menjadi antusias dan penuh semangat.

Penggunaan APE jari pintar ini dapat memberikan kemudahan untuk memahami materi bagi anak dalam mengasah kemampuan berfikirnya, dengan menggunakan APE jari pintar ini anak akan lebih mengenal angka serta mengenalkan warna dan bentuk, selain itu APE jari pintar ini dapat menunjang kreativitas yang ada pada diri anak dan mengembangkan daya

fikir anak dalam mengenal angka dan menyelesaikan bentuk penjumlahan maupun pengurangan, mengenal konsep bilangan dan pembelajaran lainnya. Dengan menggunakan APE jari pintar ini sangat membantu anak untuk menstimulasi berpikir anak dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Penelitian APE jari pintar ini sudah pernah dilakukan oleh Nur Lidiah, media jari pintar (JAPIN) merupakan media pembelajaran yang digunakan peserta didik untuk berhitung yang biasanya berhitung menggunakan plastisin, daun-daun berjatuhan, benda-benda rill lainnya seperti buah-buahan, dan lain-lain dan dalam penelitiannya membuat suatu media yang dapat digunakan anak dalam berhitung agar anak bersemangat belajar yaitu berupa media jari pintar (JAPIN).⁷ tetapi bedanya dengan penelitian ini, lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan bahan sekitar yang gampang untuk di cari, dalam penggunaannya APE ini terbilang lebih lebih multi fungsi dan bisa di otak atik terkesan sangat unik sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan APE jari pintar tersebut, sehingga peneliti berinisiatif untuk meneliti tentang “ Implementasi APE Jari Pintar Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di Kelompok B TK Dharma Wanita Tebul Timur Pegantenan Pamekasan “

⁷ Nurlidiah , Pengembangan Media Jari Pintar (Japin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini, Jurnal of Islamic Early Childhood Education, Vol 5 (April,2022)

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, rincian fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi APE Jari Pintar dalam mengembangkan kognitif anak di kelompok B TK Dharma Wanita Tebul Timur Pegantenan Pamekasan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi APE jari pintar dalam mengembangkan kognitif anak di kelompok B TK Dharma Wanita Tebul Timur Pegantenan Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan Implementasi APE jari pintar dalam mengembangkan kognitif anak di kelompok B TK Dharma Wanita Tebul Timur Pegantenan Pamekasan
2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat implementasi APE jari pintar dalam mengembangkan kognitif anak di kelompok B TK Dharma Wanita Tebul Timur Pegantenan Pamekasan

D. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak pihak yang terkait dan memberikan kontribusi dalam rangka meningkatkan pengetahuan terhadap beberapa kalangan.

Adapun manfaat penelitian ini “ Implementasi APE Jari Pintar Dalam Mengembangkan Kognitif Anak di Kelompok B TK Dharma Wanita Tebul Timur Pegantenan Pamekasan “ antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini di harapkan mampu menambah wawasan keilmuan bagi peneliti khususnya bagi pembaca pada umumnya, sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas berkaitan dengan pembelajara dengan menggunakan APE jari pintar dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi guru dalam mengenalkan penggunaan APE jari pintar dalam mengembangkan kognitif anak.

b. Bagi anak

Dengan adanya penelitian ini anak akan lebih mengetahui serta memahami pembelajaran APE jari pintar

c. Bagi lembaga

Dengan adanya penelitian ini dapat di jadikan masukan secara teoritis dan praktis dalam memanfaatkan media pembelajaran APE jari

pintar dalam mengembangkan kognitif anak. Maka di harapkan berguna untuk bahan penyempurna dalam kegiatan belajar mengajar

d. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini, akan menjadi salah satu pengalaman dan perubahan yang baik untuk masa depan dan juga menambah wawasan keilmuan. Khususnya dalam pembelajaran menggunakan APE jari pintar dalam mengembangkan kognitif pada anak.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat di jadikan sebuah bahan acuan dalam penelitian selanjutnya.

E. Definisi Istilah

Judul dalam peneliitian ini adalah “ Implementasi APE Jari Pintar Dalam Mengembangkan Kognitif anak di kelompok B TK Dharma Wanita Tebul Timur Pegantenan Pamekasan “ untuk dapat mempermudah pembaca dalam memahami istilah istilah yang di gunakan dalam penelitian.

1. APE jari pintar

APE jari pintar adalah alat permainan edukasi untuk anak anak yang di rancang khusus untuk meningkatkan perkembangan anak. Hal ini penting untuk kelangsungan kegiatan pembelajaran dan pendidikan serta terciptanya alat dan perlengkapan yang di perlukan untuk kegiatan pembelajaran dan pendidikan selama pembelajaran serta mengandung nilai nilai induktif (pendidikan) yang dapat mengembangkan potensi dan kreativitas anak. APE jari pintar dalam

penelitian ini merupakan alat permainan edukasi untuk anak yang dapat mengembangkan kognitif anak berupa papan yang berbentuk segitiga dengan diameter 45x45 cm yang di dalamnya terdapat bentuk jari jari tangan dan dapat di gunakan sebagai alat pengenalan matematika bagi anak, dan juga APE jari pintar bisa menjadi penunjang kreativitas anak dalam mengembangkan nalar anak. Yakni dengan mengenal konsep bilangan dan pengenalan matematika bagi anak.

2. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif adalah sebuah perkembangan berpikir anak dimana dengan berpikir tersebut dapat memiliki pemahaman dalam mengatasi situasi tertentu dan dapat memecahkan suatu masalah. untuk dapat mengembangkan kognitif anak dapat di lakukan dengan berbagai cara untuk anak usia dini agar kemampuan yang ada dalam dirinya dapat di kembangkan secara secara optimal.

3. Anak usia dini

Anak usia dini adalah individu yang berusia sekitar 0- 6 tahun yang dalam masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga di perlukan penanganan yang tepat dan baik, dan masih menempuh pendidikan di TK Dharma Wanita Tebul Timur Pegantenan Pamekasan. Anak usia dini adalah anak yang berusia 5-6 Tahun .

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari kesamaan penulisan dan supaya tercipta penelitian yang lebih baik, maka peneliti perlu untuk memaparkan penelitian yang sudah di gunakan sebelumnya dan untuk dapat mengetahui perbedaan dan persamaannya, salah satu hasil penelitian yang di lakukan penulis lainnya dengan hasil penelitian sebelumnya dapat di paparkan sebagai berikut;

1. Skripsi yang ditulis oleh Nurlidiah, yang berjudul “ *Pengembangan Media Jari Pintar (JAPIN) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Integral DARUL FIKRI Kota Bengkulu.*”⁸ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media jari pintar (JAPIN) sebagai media peningkatan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini adalah penelitian research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian anak didik di TK Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu yang berjumlah 8 orang. Kelayakan media JAPIN berdasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media dan ahli praktisi serta anak didik kelompok B sebagai subjek uji coba. Pengumpulan data menggunakan beberapa instrument berupa observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang pada penelitian terdahulu bertujuan untuk mengembangkan media jari pintar (JAPIN)

⁸ Nurlidiah, Pengembangan Media Jari Pintar (JAPIN) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu 2021

untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak sedangkan pada penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi APE jari pintar dalam mengembangkan kognitif anak, dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan APE jari pintar dalam pelaksanaan pembelajarannya.

2. Skripsi yang ditulis oleh Yesi Ratna Sari, yang berjudul “ *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak usia 5-6 tahun*⁹” dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak. Desain penelitian ini menggunakan menggunakan pola T-S atau biasa di sebut Group Eksperimen dengan memberikan treatment secara berturut kepada anak atau kelompok. Metode penelitian nya menggunakan Kuantitatif dengan subjek penelitian nya adalah anak di TK LPM Raman Endra, dengan teknik analisis data menggunakan pengujian hipotesis. Penelitian ini menggunakan alat penelitian berupa lembar observasi yang menggunakan *rating scale* dalam bentuk *ceklist*. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah pada penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi capaian perkembangan anak. persamaan pada penelitian ini adalah sama sama

⁹ Yesi Ratna Sari , *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun*, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung 2018

mendeskripsikan tentang pentingnya APE untuk mengembangkan kognitif anak.

3. Skripsi yang ditulis oleh Ramona Siska Putri Alami, yang berjudul “ *Permainan Edukatif Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD AL –Fadilah Kota Bengkulu.*¹⁰ Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bahwa permainan balok dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenalkan bentuk balok dan penggunaannya yang masih kurang bervariasi sehingga anak kurang mampu membacanya dan kurangnya pemahaman guru mengenai media yang dapat mengembangkan pemahaman anak, untuk metode penelitiannya menggunakan metode Kualitatif, dengan subjek penelitian adalah anak dan guru di PAUD AL- Fadilah dengan teknik analisis data yang di gunakan adalah observasi dan wawancara. Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang di lakukan sekarang, pada penelitian tersebut menghasilkan permainan balok yang dapat mengembangkan kognitif anak sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan media jari pintar sebagai penunjang perkembangan kognitif pada naka usia dini, dalam penelitian ini menggunakan metode Kualitatif, dan persamaan pada penelitian ini adalah sama sama untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.
4. Skripsi yang ditulis oleh Hernawati , yang berjudul “ *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu*

¹⁰ Ramona Siska Putri Alami , Permainan Edukatif Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD AL-Fadilah Kota Bengkulu, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu 2018

Bilangan di RA Qurrata`ayun Bumi Sari Natar Lampung Selatan “¹¹

dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan menggunakan media kartu bilangan, dan metode penelitiannya menggunakan penelitian PTK, subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik di RA Qurrata`ayun berjumlah 20 peserta. Penelitian ini dilakukan dengan 4 tahapan dengan tahapan pertama adalah Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Pengamatan dan Refleksi. Perbedaan antara penelitian penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah lebih menekankan kepada guru untuk menciptakan media yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, sedangkan peneliti yang sekarang, guru memiliki inovasi yang baru untuk menarik perhatian anak, agar kemampuan anak dapat berkembang dengan baik menggunakan APE jari pintar, dan metode penelitiannya menggunakan metode kualitatif. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mendeskripsikan tentang pentingnya penggunaan APE dalam mengembangkan kognitif anak.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa hal yang menonjol yang menjadi perbedaan dari penelitian terdahulu. APE Jari Pintar disini lebih menarik karena kaya akan variasi warna dan menawarkan hal yang menarik dengan menyediakan gambar-gambar yang menjadi daya tarik tersendiri. APE jari pintar ini merupakan papan yang berbentuk

¹¹ Hernawati, Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Kartu Bilangan di RA Qurrata`ayun Bumi Sari Lampung Selatan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2019,

segitiga yang di dalamnya terdapat beberapa kegiatan yang menarik. Dalam penggunaan APE Jari Pintar ini tidak hanya mengenal angka 1-10 saja dan mengenalkan lambang bilangan namun dalam penerapannya mengenalkan tema tema yang menarik.