

**PEMANFAATAN MEDIA ALAT PERMAINAN EDUKATIF BALOK
DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA
4-5 DI RA RAUDHATUL HIDAYAH SINDANGLAUT CIREBON**



oleh:

Husnul Hafidhoh
NIM: 20204032004

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
TESIS
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Yogyakarta

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husnul Hafidhoh

NIM : 20204032004

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumber nya.



Yogyakarta, 06 Desember 2022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Husnul Hafidhoh
NIM.20204032004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

SURAT PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husnul Hafidhoh

NIM : 20204032004

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap di tindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 06 Desember 2022

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Husnul Hafidhoh
NIM. 20204032004

PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Husnul Hafidhoh,S.Pd**
NIM : 20204032004
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua) seandainya suatu hari ini terdapat instansi yang menolak tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 06 Desember 2022

Saya yang menyatakan,



10000
REPUBLIK INDONESIA
METERAI TEMPEL
DD7D1AKX125803424

Husnul Hafidhoh,S.Pd

NIM : 20204032004

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3474/Un.02/DT/PP.00.9/12/2022

Tugas Akhir dengan judul : PEMANFAATAN MEDIA ALAT PERMAINAN EDUKATIF BALOK DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA RAUDHATUL HIDAYAH SINDANGLAUT CIREBON

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HUSNUL HAFIDHOH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204032004
Telah diujikan pada : Rabu, 14 Desember 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 63a54b56b8002



Penguji I
Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 63a1b1ald486



Penguji II
Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a54ed8a448c



Yogyakarta, 14 Desember 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63a5668c754b9

PERSETUJUAN TIMPENGUJI UJIAN TESIS
PERSETUJUAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis Berjudul :

PEMANFAATAN MEDIA ALAT PERMAINAN EDUKATIF BALOK DALAM
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA
RAUDHATUL HIDAYAH SINDANGLAUT CIREBON

Nama : Husnul Hafidhoh
NIM : 20204032004
Program Studi : PIAUD
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah disetujui tim penguji munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Dr. H. Suyadi, M.A

Sekretaris/Penguji I : Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

Penguji II : Dr. Hj. Hibana, M.Pd.

Diuji di Yogyakarta pada :

Tanggal : 14 Desember 2022

Waktu : 11.00 - 12.00 WIB.

Hasil : A- (92,3)

IPK : 3,90

Predikat : Pujian (Cum Laude)

*coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum wr. wb,

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

PEMANFAATAN MEDIA ALAT PERAGA EDUKATIF (APE) BALOK DALAM
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 DI RA RAUDHATUL
HIDAYAH SINDNAGLAUT CIREBON

yang ditulis oleh :

Nama : Husnul Hafidhoh
NIM : 20204032001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M. Pd).

Was.salamu 'alaikum wr. wh

Yogyakarta, 06 Desember 2022
Pembimbing,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Dr. Suyadi, S.Ag., M.A
NIP. 197710032009121001

MOTTO

Jika Kamu bukan berasal dari nasab yang hebat, maka ciptakan nasab hebatmu itu dari dirimu sendiri

DR.KH. Fadlolan Musyaffa', Lc.,MA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Persembahan Tesis saya Untuk kedua orang tua tercinta dan untuk diri saya sendiri. Terimakasih untuk setiap do'a, pengorbanan dan dukungannya.



ABSTRAK

Husnul Hafidhoh, 20204032004. Manfaat Media Alat Permainan Edukatif Balok Dalam Mengembangkan Kemampuan Anak Usia 4-5 di RA Raudhotul Hidayah Sindanglaut Cirebon Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,2022

Penelitian ini membahas terkait pemanfaatan media alat permainan edukatif dengan permainan balok guna mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang anak dengan usia 0-6 tahun sedang berada pada perkembangan sensori motorik dan praoperasional dan membutuhkan alat pembelajaran edukatif untuk mendukung montesori tetapi ketersediaan alat tersebut terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan alat perkembangan edukatif balok terhadap kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini disusun dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian yakni siswa kelas A, guru, dan staff RA Raudhotul Hidayah Sindanglaut Cirebon. Dengan penelitian yang berlokasi di RA Raudhotul Hidayah Sindanglaut Cirebon, penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam teknik pengumpulan data. Peneliti menganalisis data tersebut dengan tiga tahap meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini ialah pada RA Raudhotul Hidayah media balok dimanfaatkan sebagai alat peraga edukatif saat disentra balok yang diterapkan setiap satu minggu sekali yakni pada hari Senin. Dengan menggunakan permainan balok, Media permainan edukatif balok ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dikarenakan beberapa alasan, seperti fleksibilitasnya media balok ketika dimainkan, memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi terkait berbagai bentuk benda yang ada di dalam kelas, hingga melalui permainan balok membuat anak menjadi senang sehingga media balok mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melalui pengembangan kognitif, kemampuan berpikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

Kata Kunci: Alat Peraga Edukatif, Kemampuan Kognitif, Permainan Balok

ABSTRACT

Husnul Hafidhoh, 20204032004. The Benefit of Educational game tools Blocks in Developing the Ability of Children Aged 4-5 at RA Raudhatul Hidayah Sindanglaut Cirebon Study Program Masters in Early Childhood Islamic Education Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences State Islamic University Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022

This research discusses using educational game tools (EGT) with block games to develop children's cognitive abilities in an age range of 4-5 years. This study raises the issue of children aged 0-6 years who are in sensory-motor and pre-operational development and need educative learning tools to support Montessori. Still, the availability of these tools is limited. Therefore, this study aims to determine the use of educational developmental blocks on the cognitive development abilities of children aged 4-5 years.

This research was compiled using a qualitative descriptive research method with research subjects namely class A students, teachers, and staff of RA Raudhotul Hidayah Sindanglaut Cirebon. With research located at RA Raudhotul Hidayah Sindanglaut Cirebon, this study used observation, interviews, and documentation in data collection techniques. Researchers analyzed the data in three stages including data reduction, data presentation, and conclusion.

The results of this study were that at RA Raudhatul Hidayah beam media was used as an educational teaching aid during the block center which was held once a week, on Mondays. By using block games, this block media educational games can improve children's cognitive abilities due to several reasons, such as the flexibility of block media when played, giving children the freedom to explore various forms of objects in the classroom, and playing with blocks makes children happy so that block media can improve children's cognitive abilities. Through cognitive development, children's thinking abilities can be used quickly and precisely to overcome a situation to solve a problem.

Keywords: Educational Game Tools, Cognitive Ability, Block Game

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/ U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	s	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ha'	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	sad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	waw	W	W
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة عدة	ditu lis ditu lis	muta'addidah 'iddah
---------------	----------------------------	------------------------

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	Hibbah
جزية	Ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	Ditulis	karamah al-auliya'
----------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	zakatul fitr
------------	---------	--------------

D. Vokal Pendek

◌َ	fathah	A
◌ِ	kasrah	I
◌ُ	damah	U

E. Vokal Panjang

fathah + alif جاهلية	Ditulis ditulis	a jahiliyyah
fathah + ya' mati تَنَسَّى	Ditulis ditulis	a tansa
kasrah + ya' mati كَرِيم	Ditulis ditulis	i karim
dammah + wawu mati فُرُوض	Ditulis ditulis	u furud

B. Vokal Rangkap

fathah + ya mati بينكم	ditulis ditulis	ai bainakum
fathah + wawu mati زول	ditulis ditulis	au qaul

C. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

انتم اعددت لنن شكرتم	ditulis ditulis ditulis	a'antum u'iddat la'in syakartum
-------------------------	----------------------------	------------------------------------

D. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti Huruf Qamariyah

القران	Ditulis	al-Qur'an
القياس	Ditulis	al-Qiyas

2. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el)-nya.

السماء	Ditulis	al-Sama'
الشمس	Ditulis	al-Syams

E. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي الفروض اهل السنة	ditulis ditulis	zawi al-furud ahl al-sunnah
-------------------------	-----------------	--------------------------------

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul Pemanfaatan Media Alat Peraga Edukatif Balok dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif anak usia 4-5 di RA Raudhatul Hidayah Sindanglout Cirebon.

Tesis ini diajukan untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar Magister pada program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam membimbing maupun memberikan dukungan dalam menyelesaikan tesis ini, antara lain:

1. Prof. Dr.Phil.Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
2. Prof. Dr. Hj.Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr.H.Suyadi, S.Ag.,M.A., selaku Ketua Prodi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Dr.Hj. Na'imah, M.Hum., selaku Sekertaris Prodi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Dr.H.Suyadi, S.Ag.,M.A., selaku pembimbing tesis yang telah memberikan masukan berupa saran dan motivasi yang membangun dalam proses penulisan tesis ini.
6. Bapak/Ibu dosen Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan banyak pembelajaran dan motivasi untuk terus berjuang di program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

7. Kepada seluruh pendidik dan tenaga kependidikan RA Raudhatul Hidayah Sindnaglaut Cirebon yang telah meluangkan waktunya dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Kepada kabag TU beserta rekan kerjanya, dan juga para admin kampus dibidangnya masing-masing yang selalu sabar dalam membrikan pelayanan selama masa perkuliahan.
9. Kepada Umi Muniroh dan Bapak Ridwan Yang telah memberikan do'a, ridho, serta memenuhi semua kebutuhan lahir batin ku dengan sangat sempurna, dan juga Kakak yang selalu memberikan semangat dan membantu kelancaran untuk terselesaikannya tugas-tugasku dengan baik.
10. Kepada Babah DR.K.H. Fadlolan Musyaffa'Lc..M.A selaku murobbi ruhi yang sungguh luar biasa membimbing jalan hidup penulis. Beserta Abah Munawir tanwir dan Ibu Nyai Imroatul Azizah serta teman-teman Komplek T Putri Pondok Pesantren Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta.
11. Suami dan anak-anakku di masa depan kelak. Terimakasih karena saya persembahkan ilmu ini untuk keberkahan keluarga kita nanti.
12. Sahabat-sahabatku dan teman-teman Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2020 khususnya Kelas A yang selalu membagi ilmu, membagi pengalaman serta kenangan selama perkuliahan ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian tesis ini.

Akhirnya semoga Allah SWT, berkenan membalas semua kebaikan kepada orang-orang baik yang Allah hadirkan untukku. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan tesis ini. Saran yang membangun penulis harapkan demi penyempurnaan tesis ini. Penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi semua kalangan khususnya dunia pendidikan anak usia dini.

Yogyakarta, 06 Desember 2022

Penulis

Husnul Hafidhoh, S.Pd.
NIM 20204032004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB.....	iv
PENGESAHAN.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xii
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	22
A. Latar Belakang.....	22
B. Rumusan Masalah.....	28
C. Tujuan Penelitian	28
D. Manfaat Penelitian.....	29
E. Tinjauan Pustaka.....	29
F. Kajian Teori	31
1. Konsep Dasar Pendidikan Raudhatul Athfal (RA).....	31
2. Pendidikan Anak Usia Dini menurut Islam.....	36
3. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	38
4. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	51
5. Media Pembelajaran atau Alat Permainan	54
6. Permainan Balok	62
G. Metode Penelitian	72
1. Jenis Penelitian.....	72
2. Subjek dan Objek Penelitian.....	73

3.	Tempat dan Waktu Penelitian	73
4.	Teknik Pengumpulan Data	73
5.	Teknik Analisis Data	75
H.	Sistematika Pembahasan	78
BAB II GAMBARAN UMUM RA RAUDHATUL HIDAYAH KOTA CIREBON		59
A.	Deskripsi Wilayah Penelitian	59
1.	Sejarah singkat RA Raudhatul Hidayah Cirebon	59
2.	Identitas Sekolah	60
3.	Alamat Lokasi RA Raudhatul Hidayah	61
4.	Keadaan Guru dan Karyawan	62
5.	Keadaan Siswa	64
6.	Kurikulum dan Pembelajaran	65
7.	Prosedur Penggunaan dan pemeliharaan Fasilitas Sekolah	70
BAB III HASIL ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN		71
1.	Bentuk Pemanfaatan Media Alat Permainan Edukatif Balok	71
2.	Media Alat Permainan Edukatif Balok dapat Mengembangkan Kemampuan kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	83
3.	Dampak Kemampuan Kognitif terhadap Sikap Kritis dan <i>Problem Solving</i> pada Anak	92
BAB IV PENUTUP		105
A.	Simpulan	105
B.	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		108
LAMPIRAN		115
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Gambar Media Balok sebagai APE di RA Raudhatul Hidayah	74
Gambar 3. 2	Waktu Istirahat anak-anak Bermain Balok.....	75
Gambar 3. 3	Guru kelas menyiapkan pijakan sebelum bermain.....	76
Gambar 3. 4	Pijakan sebelum bermain.....	78
Gambar 3. 5	Bentuk-bentuk APE Balok	79
Gambar 3. 6	Pembukaan guru mengajak anak membaca do'a.....	80
Gambar 3. 7	Pijakan saat bermain.....	81
Gambar 3. 8	Pijakan setelah bermain.....	82
Gambar 3. 9	Jenis-jenis Balok.....	84
Gambar 3. 10	Anak anak bereksplorasi dengan APE BALOK.....	85
Gambar 3. 11	Anak anak sedang menyusun balok	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Keadaan Guru, Karyawan RA Raudhatul Hidayah Cirebon	62
Tabel 2. 2	Jumlah Siswa RA Raudhatul Hidayah Cirebon.....	65
Tabel 2. 3	Sarana dan Prasarana RA Raudhatul Hidayah.....	69
Tabel 3. 1	Kemampuan Kognitif Anak pada Pemanfaatan Media Alat Permainan Edukatif Balok.....	91



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah di RA Raudhlatul Hidayah Sindang Laut Cirebon Tahun Ajaran 2022/2023

Pedoman Wawancara Guru Kelas A di RA Raudhlatul Hidayah Sindang Laut Cirebon Tahun Ajaran 2022/2023

Pedoman Observasi Pemanfaatan Media Alat Peraga Edukatif Balok Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Raudhlatul Hidayah Tahun Ajaran 2022/2023

Pedoman Dokumentasi Pemanfaatan Media Alat Peraga Edukatif Balok Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Raudhlatul Hidayah Tahun 2022/2023

Lampiran 2 Hasil Transkrip Wawancara Kepala Sekolah RA Raudhlatul Hidayah Tahun Ajaran 2022/2023

Lampiran 3 Hasil Transkrip Wawancara Guru Kelas A di RA Raudhlatul Hidayah Sindang Laut Cirebon Tahun 2022/2023

Lampiran 4 Hasil Observasi Pemanfaatan Media Alat Peraga Edukatif Balok Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA Raudhlatul Hidayah Tahun 2022/2023

Lampiran 5 Bukti Reduksi Wawancara Dengan Kepala Sekolah Ra Raudhlatul Hidayah Tentang Pemanfaatan Media Alat Peraga Edukatif Balok dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Dokumentasi kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hadirnya pandemi Covid-19 mengubah hampir seluruh aspek kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan, dimana kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara daring atau *online* mengingat pemerintah menganjurkan perintah *social distancing* atau pembatasan sosial untuk meminimalisir bertambahnya angka masyarakat yang terpapar virus. Semua orang mengalami ketidaksiapan dengan perubahan yang begitu cepat terjadi, pendidikan pun memerlukan proses penyesuaian yang begitu lama, mulai dari tenaga pendidik yang belum terbiasa dengan keterampilan teknologi, maupun peserta didiknya.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) sedikit banyaknya melibatkan peran orang tua dalam proses pendidikan sang anak. Orangtua harus berperan sebagai pendidik, memberikan edukasi serta keterampilan kognitif dan meningkatkan kualitas psikolog keluarga yang mungkin menurun. Namun permasalahannya, anak dengan usia 0-6 tahun yang sedang dalam masa perkembangan sensori motorik dan praoperasional, perlu alat pembelajaran yang edukatif untuk mendukung montesorinya, sementara ketersediaan alat tersebut di rumah sangatlah terbatas dan menjadi masalah dalam mengembangkan aspek kognitif anak dimasa pandemi.¹

¹ Nirwaning Makleat, "Hambatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Masa Belajar Dari Rumah (BDR) Early Childhood Cognitive Development Barrier While Learning from Home," *Journal of Millenial Community* 3, no. (1) (2021): 24–29.

Sebelum pandemipun, Indonesia sudah dibebani dengan masalah signifikan yakni kekurangan gizi, salah satu wujudnya adalah *stunting*, yang akan menimbulkan dampak dalam jangka panjang seperti hambatan pertumbuhan dan penurunan kemampuan kognitif².

Pada masa pengenalannya terhadap banyak hal, anak memerlukan stimulasi yang tepat yang dapat dilakukan dengan bermain atau aktivitas yang menyenangkan mereka. Lingkungan yang memberikan rangsangan yang tepat akan mencapai perkembangan otak anak secara maksimal, baik rangsangan terhadap perkembangan intelektual, motorik, sosial emosional, serta rangsangan perkembangan bahasa. Selain itu, dijelaskan mengenai ruang lingkup perkembangan dalam Permendikbud No. 7 Tahun 2022 tentang standar isi pada PAUD, pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah.³ Kognitif sendiri diartikan sebagai sebuah pengetahuan yang berisi mengenai daya nalar yang luas, adanya kreativitas serta daya ingat, gabungan ketiganya tersebut dikatakan sebagai kognisi⁴. Periode anak usia 4-5 tahun atau usia dini memang menjadi periode emas perkembangannya, dimana anak akan tumbuh dan berkembang baik dari segi fisik, kreativitas, kognitif, sosio emosional serta bahasa dengan cara interaksi bersama keluarga dan juga dilingkungan. Karenanya, potensi yang terlihat dalam diri anak harus distimulasi dengan

² United Nations Children's Fund, "Situasi Anak Di Indonesia; Tren, Peluang Dan Tantangan Dalam Memenuhi Hak-Hak Anak" (Jakarta, 2020).

³ Permendikbud, "Permendikbud RI Nomor 7 Tahun 2022," *JDIH Kemendikbud*, 2022, 6–8.

⁴ Yesi Novitasari, "Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 01 (2018): 82–90, <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>.

optimal, karena jika tidak, dikhawatirkan berakibat menghambat perkembangan selanjutnya⁵.

Pada tahun 2003 Undang-Undang Nomor. 20 menyebutkan pendidikan sebagai sebuah usaha yang sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar nantinya peserta didik mampu mengembangkan potensi diri secara aktif, memiliki kepribadian kecerdasan, akhlak yang mulia, kuat secara spiritual, dan terampil bagi dirinya, masyarakat hingga bangsa dan negara. Rencana Pemerintah Jangka Panjang Menengah Nasional 2015-2019 salah satunya membahas mengenai urgensi serta tujuan mengoptimalkan perkembangan anak dimasa yang akan datang, yang mana seharusnya 77% anak usia dini perlu mengikuti PAUD, namun pada faktanya di Indonesia, tahun 2020 menunjukkan data bahwa hanya 1 dari 4 anak di usia yang seharusnya yang mengikuti PAUD, atau hanya sekitar 27.68% dari keseluruhan populasi anak yang ada. Hal ini memang dapat dipandang dari dua sisi, jika tiga dari empat tadi meskipun tidak mengikuti PAUD namun mereka memiliki lingkungan yang baik untuk mendukung perkembangan motorik, memang PAUD sudah tidak diperlukan. Namun sebaliknya, jika lingkungan yang ada kurang mendukung stimulasi, akan lebih baik jika anak-anak usia 4-5 tahun pergi ke PAUD, dengan itu mereka akan menerima lebih banyak informasi serta memaksimalkan fungsi kognitif⁶. Menurut Piaget, anak di rentang usia 3-6 tahun sudah mulai masuk kedalam perkembangan berpikiran praoperasional konkret, yang mana sifat

⁵ Badan Pusat Statistik, "Potret Pendidikan Indonesia" (Jakarta, 2020).

⁶ Naufal Hilmi, "Hanya Satu Dari 4 Anak Usia Dini Yang Mengikuti PAUD, Bagaimana Urgensinya?," Ketikunpad, 2021.

egosentris anak sudah mulai nyata terlihat, memiliki pandangan yang berbeda dengan orang lain di sekitarnya. Karenanya, pendidik harus mengetahui kemampuan kognitif yang dimiliki anak.⁷

Kemampuan kognitif anak di Indonesia memang masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan data yang diperoleh dari Riset Kesehatan Dasar 2018, sebanyak lebih dari 30% anak Indonesia di usia 36 sampai 59 bulan belum mampu mencapai kemampuan literasi numerasi sesuai dengan usianya⁸. Sebagaimana kasus stunting yang menjadi masalah besar di Indonesia, banyak dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak, salah satunya ditemukan bahwa anak stunting mengalami 7% penurunan perkembangan kognitif, dibandingkan dengan anak yang tidak stunting, serta di penelitian lain menjelaskan bahwa 12% anak stunting memiliki potensi lebih besar dalam kurangnya perkembangan kognitif dibandingkan anak yang tidak stunting⁹.

Media yang relevan dan dapat digunakan oleh anak-anak usia dini ialah alat peraga, dimana dengan adanya peraga membuat mereka menjadi lebih aktif dan tertarik mengikuti pelajaran. Pemanfaatan alat peraga dengan cara demonstrasi dan pemberian tugas diharapkan mampu membawa dampak positif khususnya bagi kemampuan kognitif anak, bukan hanya sekadar

⁷ Jean Piaget, *The Psychology of the Child (Psikologi Anak)* (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2018).

⁸ Indri Yunita Suryaputri et al., “Determinan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun: Analisis Studi Kohor Tumbuh Kembang Anak Di Bogor, Indonesia,” *Buletin Penelitian Kesehatan* 48, no. 3 (2020): 209–18, <https://doi.org/10.22435/bpk.v48i3.3245>.

⁹ Aprilia Daracantika, Ainin Ainin, and Besral Besral, “Pengaruh Negatif Stunting Terhadap Perkembangan Kognitif Anak,” *Jurnal Biostatistik, Kependudukan, Dan Informatika Kesehatan* 1, no. 2 (2021): 113, <https://doi.org/10.51181/bikfokes.v1i2.4647>.

mengasah kemampuan ingat, melainkan juga menumbuhkan sisi artistic dan imajinatif anak, pemahaman ruang serta pola pikir yang kreatif¹⁰. Balok salah satu alat peraga edukatif yang berfungsi mengembangkan kemampuan kognitif anak dari segi pengenalan konsep bentuk, warna serta ukuran, dimana balok kecil yang memiliki berbagai bentuk dan ukuran akan memungkinkan anak paham akan konsep yang dibutuhkan dalam ilmu pengetahuan, matematika, geometri hingga studi sosial seperti keterampilan berhubungan bersama teman sebaya, berkomunikasi, koordinasi halus dan kasar, serta pemetaan dan keterampilan karena anak diberi kebebasan dalam menyusun balok sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Penelitian milik Widyastuti menjelaskan bahwa dalam pembelajaran TK, anak lebih antusias dan tertarik bahkan lebih aktif dari biasanya ketika belajar dengan bermain balok, membuat rasa keingintahuan dan antusiasme anak lebih tinggi, hal ini menjawab hipotesis dalam penelitian tersebut yakni permainan balok mempengaruhi kemampuan kognitif anak¹¹. Penelitian lain¹² juga meneliti hal serupa dan mendapat kesimpulan bahwa balok sebagai alat peraga edukatif mampu mengembangkan kognitif anak usia dini, terbukti dengan anak yang mampu memahami cara bermain edukatif balok dan bagaimana cara bersosialisasi baik bersama teman maupun guru, dan membuat permainan dijalankan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh gurunya.

¹⁰ Nur Fadiyah, "EFEKTIVITAS PEMANFAATAN ALAT PERAGA EDUKATIF (APE) BALOK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI" (Jakarta, 2019).

¹¹ Diah Sari Widyastuti, "Permainan Balok Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anak" (Surakarta, 2015).

¹² Ramona Siska Putri Alami, "Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu" (Bengkulu, 2018).

Menurut Dian Anggraini dan Suyadi mengatakan bahwasannya pencapaian anak didik akan selalu dalam pengawasan pendidikan ketika dilingkungan sekolah maupun ketika anak berada dirumah, maka hal tersebut pendidik dan peran orang tua bekerja sama untuk memantau kemampuan kognitif anak sebab penting untuk memantau perkembangan anak agar dapat teralisasi dalam indikator pencapaian anak. Selain itu, pendidik melakukan penilaian capaian anak didik dilakukan setiap anak berangkat sekolah, melakukan aktifitas maupun kegiatan selama dilingkungan sekolah.¹³

Sesuai dengan uraian di atas maka perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak bukan hanya dengan belajar atau disiplin, tetapi guru yang mengajar di paud diharapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menggunakan alat permainan edukatif yang tepat untuk tercapainya tujuan atau kompetensi yang diharapkan dalam perencanaan yang telah ditetapkan.

Peran alat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar sangat penting karena media adalah sebagai penyampai pesan dari beberapa sumber kepada penerima pesan maka selayaknya jika guru memiliki gagasan dan kreativitas ketika akan melaksanakan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan keterampilan untuk menggunakan alat permainan edukatif yang ada melalui penggunaan alat permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

¹³ Khairunnisa Ulfadhilah and Suyadi Suyadi, "Penggunaan Media Box of Number and Alfabeth Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Bahasa Dalam Mengenal Angka, Dan Abjad," *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 1 (2021): 67–77, <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.93>.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Media Alat Permainan Edukatif Balok dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Raudhatul Hidayah Cirebon.”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk pemanfaatan media Alat Permainan Edukatif balok di RA Raudhatul Hidayah?
2. Mengapa media Alat Permainan Edukatif balok dapat mengembangkan kemampuan kognitif Anak Usia 4-5 Tahun?
3. Bagaimana dampak kemampuan kognitif terhadap sikap kritis dan problem solving pada anak usia 4-5 Tahun?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam Tesis ini adalah:

1. Tujuan Umum

Mengetahui Pemanfaatan alat permainan edukatif Balok terhadap kemampuan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan alat permainan edukatif Balok.
- b. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun tanpa menggunakan alat permainan edukatif Balok.
- c. Untuk menganalisis perbedaan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan alat permainan edukatif Balok.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat tertulis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi tentang perlunya penggunaan alat permainan edukatif balok dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Raudlatul Hidayah Sindnaglaut Cirebon.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pengelola RA

Diharapkan pengelola RA dapat memasukkan media edukatif balok dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dan menelaah variable yang lain terkait penggunaan media balok terhadap perkembangan anak.

E. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan dari hasil pencarian literature dan kajian penelitian terdahulu, ditemukan beberapa penelitian dengan topik yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilaksanakan ini. Penelitian itu diantaranya:

1. Heny Wulandari,dkk (2022) Jurnal Murhum: Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.3, No.1, dengan judul “*Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan produk berupa media kartu domino

yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar menghasilkan produk berupa media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.¹⁴ Adapun perbedaan dalam penelitian yang dilakukan terkait pada lokasi penelitian, metode penelitian, dan variabel bebas yang digunakan. Sedangkan persamaannya pada penggunaan variabel kemampuan kognitif.

2. Agil Wahyu Wicaksono, dkk (2022) *Jurnal IJEC: Indonesian Journal of Early Childhood*, Vol.4, No.2, dengan judul “Meningkatkan kemampuan kognitif melalui Metode Bernyanyi pada Anak Usia Dini. Hasil penelitian bahwa bernyanyi memiliki manfaat untuk anak usia dini, diantaranya tercapainya kemampuan kognitif anak dalam mengembangkan daya pikir dan kemampuan berbahasa sebagai aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak. Metode bernyanyi sangat efektif guna meningkatkan kemampuan kognitif dan membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah, sehingga daya ingat anak dapat distimulasikan secara optimal. Dengan diterapkannya metode bernyanyi pada anak usai dini, maka kemampuan kognitifnya menjadi meningkat.¹⁵ Adapun perbedaan dan persamaan dalam penelitian ini pada variabel

¹⁴ Heny Wulandari, Kanada Komariah, and Widya Nabilla, “Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022): 78–89, <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>.

¹⁵ Novia Safitri, Cahniyo Wijaya Kuswanto, and Yosep Aspat Alamsyah, “Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini,” *Journal of Early Childhood Education (JECE)* 1, no. 2 (2019): 29–44, <https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312>.

kemampuan kognitif sebagai variabel terikat, kemudian metode penelitian dan lokasi, serta waktu penelitian yang dilakukan berbeda.

3. Yolanda Pahrul dan Rizki Amalia (2021) *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 5 (2) pages 1464-1471 dengan judul “Metode Bermain dalam Lingkaran untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”. Hasil penelitian bahwa meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain dalam lingkaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil peningkatan pada siklus I sebesar 63,39%, siklus II 84,82%.¹⁶ Adapun persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini pada penggunaan metode penelitian yang dilakukan, variabel penelitian dan lokasi serta waktu penelitian yang dilakukan.

F. Kajian Teori

1. Konsep Dasar Pendidikan Raudhatul Athfal (RA)

Pendidikan merupakan proses melakukan perubahan dari satu kondisi menuju kondisi yang lebih baik, kondisi yang dimaksud adalah dilakukan oleh manusia sebagai makhluk yang berakal dan dituntut mengembangkan segala potensi dirinya untuk mensejahterakan alam sesuai fungsinya yaitu pengelola bumi. Dalam Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 menyebutkan pendidikan sebagai sebuah usaha yang sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar nantinya peserta didik mampu mengembangkan potensi

¹⁶ Yolanda Pahrul and Rizki Amalia, “Metode Bermain Dalam Lingkaran Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1464–71, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>.

diri secara aktif, memiliki kepribadian kecerdasan, akhlak yang mulia, kuat secara spiritual, dan terampil bagi dirinya, masyarakat hingga bangsa dan negara.

Raudhatul Athfal merupakan istilah yang digunakan untuk pendidikan bagi anak-anak usia dini yang bercirikan Agama Islam. Namun, ada istilah lain yang juga sering digunakan yaitu Bustanul Athfal (BA). RA dan BA merupakan dua istilah yang berkembang di masyarakat dalam dunia pendidikan bagi anak-anak usia dini sebelum memasuki Sekolah Dasar.

Adapun definisi di atas berdasarkan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 792 Tahun 2018 tentang Raudatul Athfal, disebutkan bahwa Raudatul Athfal adalah bentuk satuan pendidikan pra sekolah yang berciri khas Agama Islam pada jalur pendidikan sekolah di lingkungan Ditjen Lembaga Islam Kementerian Agama yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia sekurang-kurangnya empat tahun sampai memasuki lembaga pendidikan dasar. Dalam keputusan tersebut, ditetapkan bahwa RA / BA adalah Taman kanak-kanak berciri khas Agama Islam yang diselenggarakan Kementerian Agama.

Program kegiatan Raudatul Athfal didasarkan pada tugas perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Program kegiatan belajar Raudhatu Athfal merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar yang utuh. Program belajar ini berisi bahan-bahan pembelajaran yang dapat dicapai melalui tema yang sesuai dengan

lingkungan anak dan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan. Dengan demikian, bahan itu dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru yang menjadi program kegiatan pembelajaran yang operasional.¹⁷

Menurut Mastiyah, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.¹⁸ Salah satu pendidikan anak usia dini adalah RA. RA adalah salah satu lembaga pendidikan yang berorientasi untuk kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain, sekurang-kurangnya tiga tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Tujuannya untuk membantu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, sehingga anak siap memasuki pendidikan dasar.

Menurut Wiresti dan Suyadi, anak usia dini adalah individu yang berada dalam masa peka umur 0-8 tahun atau sering disebut masa *golden age*. Pemerintah Indonesia sejak tahun 2002 telah memberikan perhatian yang besar terhadap lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini di

¹⁷ S Sugianto, "Kedudukan Raudhatul Athfal Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Doctoral Dissertation, Pascasarjana UIN-SU)," 2012.

¹⁸ Iyoh Mastiyah, "Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Raudhatul Athfal Dian Al- Mastiyah Edukasi," 2014.

Indonesia. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Pasal 28 yang mengatur mengenai Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa.¹⁹ (1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal; (3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; (4) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat; (5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Berdasarkan UU Sisdiknas Bab I Pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal adalah Raudlatul Athfal (RA). Raudhatul Athfal merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang turut membantu anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

¹⁹ Wiresti dan Suyadi R.D, "Implementasi Permainan Jump Count Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi," *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* VI (2) (2020): 129–40.

Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, Raudhatul Athfal dapat diibaratkan suatu jembatan pengembangan diri untuk melangkah ke pendidikan formal selanjutnya. Salah satu tujuan dari pendidikan Raudhatul Athfal adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.²⁰

Secara umum, jenis madrasah di Indonesia dibagi menjadi dua jenis yaitu madrasah formal dan madrasah nonformal. Madrasah formal dikategorikan sebagai madrasah yang menyelenggarakan pendidikan yang terstruktur dan bertingkat sesuai dengan tingkat yang telah ditetapkan oleh Pemerintah Indonesia. Madrasah formal sendiri meliputi pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Pendidikan dasar dibagi menjadi madrasah ibtidaiyah (MI) yang sama tingkatannya dengan sekolah dasar dan madrasah tsanawiyah (MTs) yang tingkatannya sama dengan sekolah menengah pertama (SMP). Pendidikan menengah yang setara dengan sekolah menengah atas (SMA) disebut dengan madrasah aliyah (MA). Selain dasar dan menengah, jalur untuk pendidikan anak usia dini juga elah diatur. Untuk jenjang taman kanak-kanan (TK), madrasah bernama raudhatul athfal (RA). Secara hukum, segala jenis madrasah yang ada di Indonesia berada di bawah naungan Kementerian Agama, berbeda dengan sekolah-sekolah pada umumnya. Sedangkan madrasah nonformal adalah

²⁰ Muhammedi.M, "Peran Raudhatul Athfal (RA) Dalam Membina Generasi Islam Yang Berkarakter," *Jurnal Raudhah* 5 (1) (2017).

suatu tempat pendidikan yang berada di luar lingkup madrasah formal namun dapat juga diselenggarakan secara terstruktur dan berjenjang. Madrasah nonformal ini secara umum berupa madrasah diniyah atau tempat pendidikan yang mendalami agama. Contoh madrasah nonformal termasuk mushola atau masjid-masjid yang menyelenggarakan pembelajaran baca dan tulis Al-Qur'an kepada santri-santrinya. Berdasarkan pemaparan tersebut, secara mendasar sekolah biasa dan madrasah memiliki perbedaan. Madrasah berciri khas dengan pembelajaran Islam sedangkan sekolah biasa tidak. Sekolah umum melakukan penerimaan siswa-siswinya dengan latar belakang agama yang berbeda-beda sedangkan pada madrasah hanya melakukan penerimaan untuk siswa-siswi beragama Islam. Selain itu, dalam pembelajaran madrasah diterapkan pengajaran agama Islam dengan porsi 30% lebih besar dari sekolah umum dari seluruh mata pelajaran. Selain itu, sekolah umum berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sedangkan jenis sekolah madrasah berada di bawah naungan Kementerian Agama.²¹

2. Pendidikan Anak Usia Dini menurut Islam

Konsep Islam tentang Pendidikan anak usia dini, bersifat sistemik, yaitu konsep yang ada di dalamnya terkandung beberapa komponen: visi, misi, tujuan, dasar, prinsip, kurikulum, pendidik strategi proses belajar mengajar, institusi, sarana prasarana, pembiayaan, lingkungan, dan evaluasi,

²¹ Yusuf. Muhammad, "Perkembangan Madrasah Formal Di Indonesia," *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2 (2) (2019): 135-46.

yang antara komponen satu dengan komponen lainnya saling berkaitan dan hubungan secara fungsional.

Visi pendidikan anak usia dini menurut Perspektif Islam yakni menjadikan pendidikan anak usia dini sebagai sarana yang paling efektif dan strategis untuk membuat sumber daya manusia yang terbina potensi *basyariyah* (fisik-jasmaniyah), *insaniyah* (mental-spiritual, rohani, akal, bakat dan minatnya), *al-naasyah* (sosial kemasyarakatan) secara utuh menyeluruh.

Sedangkan misinya pendidikan anak usia dini menurut perspektif Islam ialah²²:

- a. Menjadikan anak yang saleh dan shalehah baik secara *basyariyah*, *insaniyah*, dan *al-naasyah*-nya.
- b. Menjadikan sebagai yang membahagiakan dirinya, agama, orang tua, masyarakat, dan bangsanya. Bukan menjadi anak yang menjadi musuh dan bencana.
- c. Menjadikan anak yang beriman, bertaqwa, beribadah, dan berakhlak mulia.
- d. Menumbuhkan, mengarahkan, membina dan membimbing seluruh potensi dan kecerdasan anak, intelektual, spiritual, special, kinestesis, sosial, etika dan estetika.

²² Samsul Bahri, "Urgensi Strategi Pembelajaran Karakter Pada Anak Usia Dini," *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 75–85.

3. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.²³

Kognitif diartikan sebagai ranah pengetahuan manusia. Dalam perkembangannya, kognitif manusia mengalami kematangan seiring dengan bertambahnya usia manusia. Kemampuan kognitif merupakan kunci dari perkembangan lainnya seperti perkembangan emosional dan perkembangan bahasa. Perilaku dan sikap juga dipengaruhi oleh perkembangan kognitif.²⁴ Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.²⁵ Kemampuan kognitif merupakan perkembangan pikiran. Pikiran adalah berfikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Kemampuan kognitif merupakan salah satu bidang pengembangan yang ada di RA. Pengembangan kemampuan ini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal segala

²³ Yuliani Nurani Sujiono, "Metode Pengembangan Kognitif," *Penerbit Universitas Terbuka*, 2013, 1–35, <http://repository.ut.ac.id/4687/2/PAUD4101-TM.pdf>.

²⁴ Suyadi dan kawan-kawan, "Perkembangan Kognitif Tercapai Pada Anak Sekolah Dasar MIN 1 Bantul Yogyakarta," *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 11 (2) (2019): 231–43.

²⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014).

kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya²⁶. Kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan). Dalam perkembangan kognitif banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya.²⁷

Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, kemampuan mengingat, memahami dan menghubungkan hal yang terjadi di lingkungannya serta mampu mengenali sesuatu melalui visual dan auditory.²⁸

Selain itu menurut Phillipson, secara umum kemampuan kognitif berperan dalam memprediksi prestasi akademik, dan berhubungan dengan keterlibatan serta harapan orang tua sebagai bagian dari faktor konstelasi yang memprediksi prestasi akademik anak-anak mereka.²⁹ Studi menunjukkan bahwa penilaian orang tua terhadap kegigihan anak-anak

²⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

²⁷ P.R Srianis, K.,Suami, N.K & Ujianti, “Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk,” *EJournal PG-PAUD* 2 (1) (2014), <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3533>.

²⁸ R Pahrul, Y.,& Amalia, “Metode Bermain Dalam Lingkaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2) (2021): 1464–1571.

²⁹ S.N Philipson, S.,& Philipson, “Children’s Cognitive Ability and Their Academic,” *Achievement: The Mediation Effects of Parental Expectations.Asia Pacific Education Review* 13 (3) (2012): 495–508.

mereka daripada penilaian guru atau penilaian diri sendiri adalah prediktor yang lebih baik untuk pencapaian akademik seorang anak.

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.³⁰ Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Kognitif merupakan proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.³¹

Perkembangan kognitif merupakan suatu proses yang kontinu atau terus menerus namun hasilnya tidak merupakan sambungan atau kelanjutan dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan di mana setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.³²

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan

³⁰ Sudarna, *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter, Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit Dan Sosial)* (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014).

³¹ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

³² Husdarta dan Nurlan, *Pertumbuhan Dan Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2010).

(intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kemampuan kognitif, dapat diambil kesimpulan bahwa kecerdasan kognitif berperan krusial dalam keberhasilan belajar seorang anak karena dalam aktivitas pembelajaran dibutuhkan kemampuan mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif mendorong seorang anak untuk menjalankan eksplorasi pada dunia sekitarnya menggunakan panca indera.

Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif adalah teori Piaget. Nama teori diambil dari ahli bernama Jean Piaget yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980. Jean Piaget adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss dan menjadi salah seorang yang merumuskan teori terkait fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran struktural (structuralism) dan aliran konstruktif (constructivism). Aliran struktural yang digambarkan dalam teori Piaget berkaitan dengan inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Sedangkan, aliran konstruktif menurut teori Piaget adalah proses anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya. Piaget menggambarkan anak sebagai peneliti yang selalu sibuk menciptakan teori-teorinya tentang dunia yang ada di sekitarnya melalui interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan di sekitarnya. Hasil dari

interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif, atau skemata (dalam bentuk tunggal disebut skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi kesimpulan umum.³³

Teori Jean Piaget menyatakan bahwa cara berfikir anak kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan dan sangat berbeda secara kualitatif. Selain itu, tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Teori Piaget sering disebut genetic epistemologi (epistemologi genetik) karena teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan intelektual, bahwa genetic mengacu pada pertumbuhan developmental bukan warisan biologis (keturunan). Menurut Piaget, anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata itulah yang dapat direspons oleh si anak, dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Tetapi melalui pengalaman, skemata awal ini dimodifikasi. Setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus diakomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif akan berubah, dan memungkinkan perkembangan pengalaman terus-menerus. Tetapi

³³ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).

menurut Piaget, ini adalah proses yang lambat, karena skemata baru itu selalu berkembang dari skemata yang sudah ada sebelumnya. Dengan cara ini, pertumbuhan intelektual yang dimulai dengan respons reflektif anak terhadap lingkungan akan terus berkembang sampai ke titik di mana anak mampu memikirkan kejadian potensial dan mampu secara mental mengeksplorasi kemungkinan akibatnya.³⁴

Menurut Piaget, perkembangan anak melalui serangkaian tahap dari bayi sampai dewasa. Tahap tersebut tidak bisa disamakan pada setiap anak, karena proses perkembangannya yang berbeda. Berikut tahapan perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget: (1) Tahap Sensor Motorik: Tahap ini berada pada usia 0-2 tahun, yang mana bayi bergerak pada tindakan reflek instinkif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik. (2) Tahap Pra Operasional: Pada usia 2-7 tahun, anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar tersebut menunjukkan. Adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik. (3) Tahap Operasional Konkret: Pada tahap ini anak berusia 7-11 tahun, anak dapat berfikirlogis mengenai berbagai peristiwa yang nyata dan dapat mengklarifikasikan dengan benda kedalam bentuk-bentuk yang berbeda. (4) Tahap operasioanal Formal: Usia 11-dewasa, anak memasuki usia

³⁴ B.R. Hergenhahn & Mathew H. Olson, "Theories of Learning (Teori Belajar), Alih Bahasa: Tri Wibowo B.S., Cet.III" (Jakarta: Prenada Media Group, 2010).

remaja dan berfikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikirannya lebih idealistik.³⁵

Setiap manusia akan melewati empat fase tersebut walaupun dilaluinya pada umur yang berbeda-beda. Setiap tahapnya akan dilalui saat otak manusia sudah matang untuk menerima logika baru. Semua manusia melalui setiap tingkat, tetapi dengan kecepatan yang berbeda, jadi mungkin saja seorang anak yang berumur 6 tahun berada pada tingkat operasional konkrit, sedangkan ada seorang anak yang berumur 8 tahun masih pada tingkat pra-operasional dalam cara berfikir. Namun urutan perkembangan intelektual sama untuk semua anak, struktur untuk tingkat sebelumnya terintegrasi dan termasuk sebagai bagian dari tingkat-tingkat berikutnya.³⁶

Piaget mengajukan teori tentang perkembangan kognitif anak yang melibatkan proses-proses penting yaitu skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, dan ekuilibrasi. Dalam teorinya, perkembangan kognitif terjadi dalam urutan empat tahap yaitu³⁷: (1) Tahap sensorimotor: dari kelahiran sampai umur 2 tahun (bayi membangun pemahaman tentang dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indrawi dengan gerakan dan mendapatkan pemahaman akan objek permanen. (2) Tahap pra-operasional: umur 2-7 tahun (anak memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan fungsi simbolis (simbol-simbol) atau tanda-tanda dan pemikiran intuitif.

³⁵ Wiyani, *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep Dan Praktik MMT Di KB, TK/RA* (Yogyakarta: Gava media, 2015).

³⁶ Ratna W Dahar, *Theories Belajar Dan Pembelajaran, Cet.V* (Jakarta: Erlangga, 2011).

³⁷ Ibda Fatima, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *Intelektualita* 3(1) (2015).

Keterbatasannya adalah egosentrisme, animisme, dan centration. Ciri-ciri berpikirnya tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. (3) Tahap operasional konkrit: umur 7-11/12 tahun (anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungannya terhadap animisme dan articialisme. (4) Tahap operasional formal: umur 12 tahun ke atas (anak sudah dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks, ciri pokok perkembangannya adalah hipotesis, abstrak, deduktif dan induktif serta logis dan probabilitas.

Tingkatan perkembangan intelektual manusia mempengaruhi kedewasaan, pengalaman fisik, pengalaman logika, transmisi sosial dan pengaturan sendiri. Teori Piaget jelas sangat relevan dalam proses perkembangan kognitif anak, karena dengan menggunakan teori ini, manusia dapat mengetahui adanya tahap-tahap perkembangan tertentu pada kemampuan berpikir anak di levelnya. Dengan demikian bila dikaitkan dengan pembelajaran kita bisa memberikan perlakuan yang tepat bagi anak, misalnya dalam memilih cara penyampaian materi bagi siswa sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan berpikir yang dimiliki oleh anak.

Perkembangan kognitif terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang dimunculkan. Perkembangan kognitif dalam pandangan Vygotsky diperoleh melalui dua jalur, yaitu proses dasar

secara biologis dan proses psikologi yang bersifat sosiobudaya. Teori Vygotsky bahwa perkembangan anak mencakup perubahan kualitatif dan kuantitatif. Saat perubahan kualitatif terjadi, seluruh sistem fungsi mental mengalami restrukturisasi besar, yang berakibat pada munculnya bentuk kognitif dan sosial-emosional baru atau pencapaian perkembangan. Demikian juga dengan adanya periode dimana tidak ada pembentukan baru yang terjadi, tapi anak-anak masih mengembangkan kemampuan mereka yang ada. Selama periode ini, pertumbuhan terjadi sebagai perubahan kuantitatif dalam jumlah hal yang bisa diingat dan diproses oleh anak. Meskipun secara tegas bukan “stage theory” (teori bahwa perkembangan berlangsung melalui beberapa tahap), pandangan Vygotsky mencakup konsep “periode usia” masa bayi, usia prasekolah dan taman kanak-kanak, usia sekolah dasar dan remaja, setiap masa berdasar pada masa sebelumnya dan setiap masa ditentukan oleh rangkaian pencapaian perkembangannya yang unik.³⁸

Perkembangan kognitif menurut Vygotsky dipengaruhi oleh dua tataran yaitu; (1) tataran sosial merupakan tempat orang-orang membentuk lingkungan sosialnya, dan (2) tataran psikologis merupakan ada di dalam orang-orang yang bersangkutan. Adapun proses mental juga dibagi menjadi dua yaitu; (a) Elementary adalah masa praverbal (selama anak belum menguasai verbal, menggunakan bahasa). (b) Higher adalah masa setelah anak dapat berbicara (berhubungan dengan lingkungan secara verbal).

³⁸ L.Jaipaul dan James E. Johnson Roopnarine, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Pendekatan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

Perkembangan kognitif melalui internalisasi yang bersifat transformatif, yaitu memunculkan perkembangan yang tidak sekedar berupa transfer atau pengalihan dari lingkungan. Vygotsky mengungkapkan bahwasannya berinteraksi dengan orang dewasa atau kolaborasi dengan anak yang lebih besar usianya lebih bermanfaat dibanding dengan anak sebaya. Anak akan berkembang kognitifnya apabila dibimbing oleh orang yang lebih dewasa, biasanya disebut dengan membangun scaffolding.³⁹

Vygotsky juga berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial merupakan hal penting bagi perkembangan keterampilan berfikir (*thinking skill*). Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, respon peserta didik terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep peserta didik. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan peserta didik.⁴⁰

³⁹ Aini Mahabbati, "Language and Mind Menurut Vygotsky," *Jurnal Pendidikan*, 02 (2013): 5–7.

⁴⁰ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Cet.ke-5 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).

Anak atau siswa pada usia dasar perlu diasuh oleh orangtua dengan hal-hal yang baik seperti agama, disiplin, jujur, tolong menolong dan sebagainya. Menimbang anak pada usia dasar belum sepenuhnya matang dan dapat berpikir jangka panjang, keterbatasan pada anak belum maksimal dalam memilih baik dan buruk. Maka aspek yang paling penting untuk mengetahui dan memahami perkembangan komprehensif yaitu berpikir, nalar, mengingat, dapat memecahkan masalah, terampil serta kreatif. Perkembangan kognitif memberikan pengaruh yang besar sehingga dapat menjadi kunci dari seluruh perkembangan yang sifatnya non-fisik⁴¹. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah sebagai berikut.⁴²: (1) Faktor Hereditas/Keturunan: Ahli filsafat bernama Schopenhauer menyatakan bahwa manusia membawa potensi sejak lahir yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir. Ahli psikolog Loehlin, Lindzer dan Spuhler berpendapat bahwa taraf intelegensi 75%-80% merupakan faktor keturunannya. (2) Faktor Lingkungan: Jhon Locke berpendapat bahwa manusia yang lahir seperti kertas putih. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. (3) Faktor Kematangan: Fisik maupun psikis dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. (4) Faktor Pembentukan: Pembentukan merupakan keadaan di luar diri seseorang yang

⁴¹ Suyadi & Riyatuljannah, "Analisis Perkembangan Kognitif Siswa Pada Pemahaman Konsep Matematika Kelas V SDN Maguwoharjo 1 Yogyakarta," *EduHumaniora/Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 12 (1) (2020): 48-54.

⁴² Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*.

mempengaruhi tingkat intelegen. Pembentukan ada dua yaitu disengaja (formal) dan tidak disengaja (pengaruh lingkungan). Manusia berbuat intelegen untuk bertahan hidup dan penyesuaian diri. (5) Faktor Minat dan Bakat: Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan, dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat merupakan kemampuan bawaan yang perlu diasah agar mendapatkan hasil yang optimal. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan lebih mudah dan cepat dalam mempelajarinya. (6) Faktor Kebebasan: Kebebasan merupakan keluasan manusia untuk berpikir. Artinya manusia dapat memilih metode tertentu untuk memecahkan masalah, dan bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Karakteristik perkembangan kognitif, dalam lingkup perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini meliputi beberapa pengetahuan umum dan sains, konsep bilangan, konsep pola, bangun, tekstur, warna, symbol angka, serta abjad. Sementara kekhasan pengembangan penalaran kecerdasan anak usia dini yaitu sebagai berikut.⁴³ (a) Penyempurnaan abjad. (b) Penyempurnaan kalimat serta menyempurnakan isian. (c) Bercerita aktivitas melalui gambar. (d) Melafalkan 1 hingga 10. (e) Bersapa dengan bahasa baik. (f) Mengembangkan keahlian mendengar guna membedakan suara. (g) Menghubungkan suara dengan bentuk gambar. (h) Mengklasifikasikan berdasarkan banyak, pola, dan warna. (i) Menghubungkan bentuk gambar menurut penggunaan serta jumlahnya.

⁴³ Septi Fitriana, "Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak," *IAIN Bengkulu* 1, no. 2 (2018): hal.135-136.

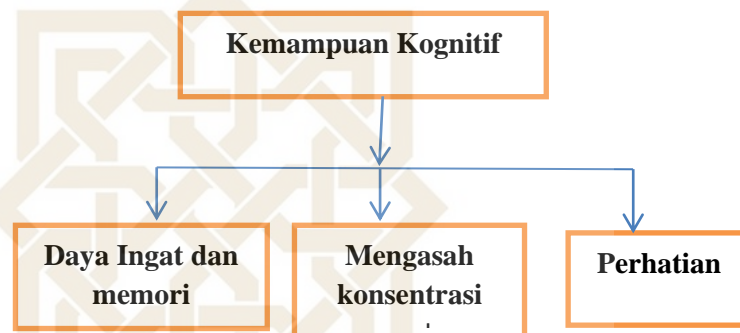
Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif, ada beberapa unsur yang dapat berpengaruh dalam pengembangan penalaran anak usia dini, yakni:⁴⁴ (a) Unsur Genetis. Manusia dilahirkan ke dunia dengan memiliki keahlian sendiri yang tak sama dengan individu lainnya. Dengan adanya perbedaan tersebut, maka anak akan lebih mudah untuk menyampaikan sebuah pendapat yang diungkapkan. (b) Unsur lingkungan. Faktor empirisme (lingkungan). Dikemukakan John Locke, ia menyatakan bahwa kelahiran anak itu bersih dan murni seperti halnya lembaran putih mulus tanpa cacat sedikit pun. (c) Unsur pendewasaan. Kedewasaan pada setiap anak baik lahiriah maupun rohaniah terjadi apabila anak mampu melaksanakan tugasnya sesuai dengan kodratnya. (d) Unsur pembentukan. Faktor pembentukan disini dikatakan sebagai segala situasi eksternal diri seseorang atau personal yang dapat menguasai keahlian penalaran masing-masing. (e) Unsur kebebasan. Pada unsur ini anak memiliki kesempatan untuk berfikir luas dalam menyelesaikan suatu tindakan dengan maksud dapat menyesuaikan suatu masalah dan menentukan cara untuk menyelesaikan permasalahan.

Kesimpulannya dikatakan bahwa teori belajar kognitif memiliki peranan penting dalam mengubah mental dari peserta didik. Maka dari itu, teori belajar kognitif lebih menguatamakan proses pembelajaran dari pada hasil dari pembelajaran itu sendiri. Seorang guru yang menerapkan teori belajar kognitif selalu percaya bahwa proses belajar bisa mengubah mental

⁴⁴ Hijriati, "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood," *UIN Sunan Kalijaga* 1, no. 2 (2016): 45.

dan cara berfikir yang cukup kompleks. Sederhananya, teori belajar kognitif tidak harus dilihat dari perubahan tingkah laku anak, tetapi lebih mementingkan yang dimiliki oleh anak dalam melihat atau melihat suatu hal.

Tabel 1.1 Kemampuan Kognitif



4. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Pendidikan yang dilakukan pada anak usia dini pada hakikatnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Perkembangan anak usia dini merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berinteraksi dengan lingkungannya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialaminya. Pendidikan bagi anak usia dini menjembatani agar proses perkembangan anak tidak mengalami kendala atau hambatan pada masa perkembangannya yang sangat diperlukan untuk modal berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian berbagai kalangan, baik para orang tua, para ahli pendidikan, masyarakat, dan pemerintah. Perhatian yang begitu besar terhadap pendidikan anak usia dini

dapat dimengerti karena berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada masa usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan dapat meningkatkan produktivitas kerja di masa dewasa.⁴⁵

Menurut Anggraini dan Suyadi, usia dini merupakan kesempatan emas bagi peserta didik untuk belajar, karena pada masa ini merupakan masa keemasan (*golden age*) pertumbuhan peserta didik. Masa keemasan pada peserta didik usia dini (pra sekolah/usia 4-6 tahun) ditandai dengan perkembangan yang begitu pesat dan tinggi. Perkembangan fisik ditandai dengan aktifnya peserta didik usia dini dalam melakukan berbagai kegiatan. Perkembangan bahasa juga semakin baik, yaitu ditandai dengan peserta didik sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.⁴⁶

Berdasarkan teori Piaget, anak usia 4-5 tahun berada dalam fase praoperasional. Pada tahap pemikiran praoperasional, tahap perkembangan anak dibagi menjadi dua sub tahap yaitu sub tahap fungsi simbolis (*symbolic function substage*) yang terdiri dari rentang usia 2-4 tahun dan sub tahap pemikiran intuitif (*intuitif thought substage*) terjadi berkisar usia 4-7 tahun. Dengan demikian jika merujuk pada pendapat di atas, usia 4-5 tahun berada pada kemampuan kognitif praoperasional pada sub tahap

⁴⁵ Fadiyah, "EFEKTIVITAS PEMANFAATAN ALAT PERAGA EDUKATIF (APE) BALOK DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI."

⁴⁶ & Suyadi Anggraini, D., "Metode Demonstrasi Sebagai Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak," *Golden Age: Jurnal Ilmiah ...* 4 (1) (2019): 13-14.

pemikiran intuitif. Piaget mengidentifikasi beberapa karakteristik kemampuan kognitif praoperasional pada sub tahap intuitif, diantaranya⁴⁷ :

- (a) Anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban atas semua pertanyaan.
- (b) Cara berpikir anak lebih bersifat intuitif daripada logis. Maksudnya, anak mengatakan mengetahui sesuatu tetapi mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional.
- (c) Kurangnya keterampilan konservasi, baik konservasi benda cair, konservasi jumlah, bahan, panjang, isi dan bidang.
- (d) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.
- (e) Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentan atensi yang pendek.
- (f) Memiliki daya ingat yang baik.

Sementara itu, Piaget menyebutkan bahwa karakteristik perkembangan kognitif pada fase praoperasional, diantaranya adalah: (a) Cara berpikir anak bersifat konkret. (b) Anak mampu menghubungkan sebab-akibat yang tampak secara langsung. (c) Cara berpikir anak bersifat transduksi, yaitu pengambilan keputusan dengan menghubungkan benda-benda yang baru dipelajari berdasarkan pengalaman berinteraksi dengan benda-benda sebelumnya. (d) Masih sulit membuat generalisasi atau menarik kesimpulan. (e) Memiliki cara berpikir sinkretik (gila). Istilah ini dipakai karena cara berpikir anak tidak masuk akal atau gila bagi orang dewasa, terutama yang terkait dengan sebab akibat. (f) Kurangnya keterampilan konservasi.

⁴⁷ Santrock, *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid I* (Alih Bahasa: Juda Damanik Dan Achmad Chusairi) (Jakarta: Erlangga, 2007).

Menurut Suwaryaningrat, perkembangan kognitif anak usia prasekolah 4-5 tahun meliputi⁴⁸:(a) Mampu mengetahui fungsi benda dengan benar,(b) Mampu mengelompokkan objek berdasarkan bentuk, warna, ukuran, dan fungsi dengan mudah, (c) Berpartisipasi dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata atau kalimat kosong.

Berdasarkan pemaparan di atas, anak dalam usia 4 hingga 5 tahun mempunyai karakteristik kemampuan yang bermacam-macam dan krusial. Kemampuan yang termasuk dalam pengembangan kecerdasan kognitifnya perlu didukung agar anak tersebut berkembang dengan baik pada tahapan usia selanjutnya.

5. Media Pembelajaran atau Alat Permainan

"Media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang berarti "perantara atau pengantar". Dengan demikian media merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran. Media menurut Sadiman (2010) merupakan sumber belajar, sehingga media dapat diartikan secara luas sebagai manusia, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Adha (2014), salah satu cara untuk untuk mengaktifkan siswa berinteraksi dengan materi ajar diperlukan suatu alat bantu yang disebut alat peraga. Dalam interaksi ini siswa akan membentuk komunitas

⁴⁸ Ni D.E. Suwaryaningrat, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Audio Visual PowerPoint Pada Siswa PAUD," 2020.

yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses pembelajaran. Pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan karena dengan menggunakan alat peraga siswa berpikir abstrak sehingga penggunaan alat permainan sangat diperlukan dalam menjelaskan dan menanamkan konsep pembelajaran matematika.

Media secara umum didefinisikan sebagai alat-alat fisik untuk melakukan komunikasi yang dapat berupa hardware ataupun software dari teknologi pembelajaran. Media bantu untuk pembelajaran dan berbagai alat yang digunakan untuk memperagakan suatu materi pelajaran disebut dengan alat peraga. Alat permainan dapat berupa permainan di mana menurut Suyadi, permainan melambangkan aktifitas-aktifitas supaya mendapatkan kesenangan karena dari bermain tersebut, mampu mengantarkan kesempatan terhadap anak untuk beresplorasi, berimajinasi dan menadakan anak untuk bereksperimen.⁴⁹

Alat permainan untuk pendidikan anak usia dini merupakan sarana pembelajaran yang berpengaruh untuk memajukan aspek-aspek perkembangan anak. Alat ini sering di sebut mainan Alat Permainan Edukatif atau APE. Alat ini merupakan sarana pendidikan yang wajib digunakan oleh sekolah-sekolah agar materi pelajaran yang disampaikan guru bisa lebih mudah diterima oleh siswa, khususnya siswa di lembaga pra sekolah seperti PAUD dan TK, termasuk RA. Untuk menarik serta memudahkan anak dalam proses belajar sambil bermain membutuhkan

⁴⁹ Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010).

suatu alat permainan, alat permainan yang biasa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir memiliki konsep sebagai berikut. (1) Alat permainan edukatif merupakan seperangkat instrument, baik merupakan metode atau cara maupun perkakas yang digunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain sambil belajar. (2) Alat permainan edukatif adalah serangkaian alat yang digunakan anak, orang tua maupun guru dalam meningkatkan fungsi intelegensi, emosi dan spiritual anak, sehingga muncul kecerdasan yang dengannya seluruh potensi yang dimiliki anak dapat melejit. (3) Jika dipandang dari sudut pandang materialnya, alat permainan edukatif terdiri dari berbagai jenis yang dapat mengembangkan daya berpikir (kognisi), cipta bahasa motorik, dan keterampilan anak. (4) Bahan yang digunakan sebagai alat peraga edukatif tidak mengikat harus terbuat dari salah satu bahan dasar seperti plastik atau kayu, besi tanah plastisin, spon ataupun lainnya. Sebab anak tidak memperdulikan bahan yang bagus atau tidak, bahan yang mahal atau tidak. Tetapi yang terpenting adalah alat peraga itu menyenangkan atau tidak, dan bagi orang tua atau guru tujuan dari materi dapat tersampaikan atau tidak. (5) Anak-anak sangat membutuhkan sarana pendidikan berupa alat bermain yang lengkap. Alat yang lengkap dapat memberi peluang kepada anak untuk dapat bereksplorasi sepuasnya. Tetapi tidak harus mahal, sebab alat yang mahal bukan satu-satunya kunci keberhasilan namun, dalam mencapai tujuan pendidikan anak-anak namun, harus disesuaikan dengan kebutuhan, fungsi, dan tujuan pendidikan itu

sendiri, tujuan pendidikan anak dalam hal ini yaitu mengembangkan daya cipta, berfikir, dan kemampuan dalam berbahasa dan motorik kasar anak.

Menurut Arsyad⁵⁰, alat permainan didefinisikan sebagai media alat bantu pembelajaran dengan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. Sejalan dengan Sujana⁵¹, alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Alat permainan disini mengandung arti bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak lalu dikonkretkan untuk menjelaskannya kembali agar siswa lebih memahaminya. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak usia dini.⁵² Menurut Suryadi⁵³, alat permainan edukatif memiliki manfaat sebagai berikut. (a) Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya. (b) Melatih konsentrasi. Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk

⁵⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2013).

⁵¹ Sudjana Nana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Rosdakarya, 2014).

⁵² Kartika, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenai Ukuran Pada Usia 4-5* (Bandar Lampung: FKIP Universitas Malang, 2016).

⁵³ Suryadi, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini* (Jakarta: EDSA Mahkota, 2007).

kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun Balok katakanlah anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan. (c) Mengembangkan konsep sebab akibat. Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat dasar. (d) Melatih bahasa dan wawasan. Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan. (e) Mengenalkan warna dan bentuk. Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lainnya.

Alat permainan memiliki fungsi dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut⁵⁴: (a) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. (b) Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa alat peraga merupakan salah satu unsur

⁵⁴ Sudjana Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005).

yang harus dikembangkan guru. (c) Alat permainan dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat permainan harus melihat tujuan dan bahan pelajaran. (d) Penggunaan alat permainan dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa. (e) Penggunaan alat permainan dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.

Dengan menggunakan alat permainan hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan alat peraga dapat mencapai hasil yang baik. Penggunaan alat permainan memiliki prinsip-prinsip alat peraga diantaranya yaitu: (a) Menentukan jenis alat peraga dengan tepat sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan. (b) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat artinya diperhitungkan apakah penggunaan alat peraga sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. (c) Menyajikan alat peraga dengan tepat, teknik dan metode penggunaan alat peraga dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana yang ada. (d) Menempatkan atau memperhatikan alat peragaan pada waktu tempat dan situasi yang tepat.

Menurut Ruseffendi⁵⁵, karakteristik suatu alat permainan adalah sebagai berikut : (1) Tahan lama (terbuat dari bahan yang cukup kuat). (2) Warna dan bentuknya menarik. (3) Sederhana dan mudah di kelola atau tidak rumit. (4)Ukurannya sesuai dengan ukuran fisik anak yang menjadi target. (5) Dapat mengajikan konsep matematika namun tidak mempersulit pemahamannya.(6) Sesuai dengan konsep pembelajaran. (7) Dapat membantu memperjelas konsep.(8) Peragaan itu bisa menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir yang abstrak bagi anak. (9) Bila guru mengharap anak belajar aktif (sendiri atau berkelompok) maka alat peraga harus dapat dimanipulasikan seperti dapat diraba, dipegang, dipindahkan, dimainkan, dicopot-pasang dan lain-lain.

Adapun manfaat Alat Permainan edukatif mempunyai manfaat bagi anak usia dini, setiap pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif maka akan membantu proses pembelajaran dikelas. (1) melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya. Sedangkan rangsangan motoric kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya. (2) Melatih konsentrasi. Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun permainan katakanlah anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-lari atau melakukan aktifitas fisik lain, sehingga

⁵⁵ Ruseffendi E.T, *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembnagkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA* (Bandung: Tarsito, 2006).

konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan. (3) Mengembangkan konsep sebab akibat. Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat besar. (4) Melatih bahasa dan wawasan. Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan. (5) Mengenalkan warna dan bentuk. Dari mainan edukatif, anak dapat mengenalkan ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau, dan lainnya.

Dari beberapa manfaat diatas bahwasannya alat permainan edukatif sangat penting untuk digunakan agar anak dapat lebih mudah memahami suatu pembelajaran dikelas yang bertujuan anak dapat lebih cepat dan tanggap dengan pembelajaran dan dapat menambah nilai fokus anak usia dini.

Alat permainan edukatif sebagai sumber belajar yang memiliki nilai edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak merupakan suatu stimulasi agar anak mampu mengembangkan kemampuannya. Pembelajaran harus ditunjang dengan

media yang menarik seperti alat permainan edukatif agar proses mengajar guru lebih efektif.

Pada teori Brunner dalam Nasution dikenal dengan tiga tahapan yaitu: (a) Tahap Enaktif. Tahap yang dilakukan anak untuk menggunakan atau memanipulasi objek-objek secara langsung. (b) Tahap Ikonik. Tahap manipulasi dengan memakai gambaran dan objek-objek (c) Tahap Simbolik. Tahap yang mengajak anak untuk memanipulasi symbol-simbol secara langsung dan tidak lagi ada kaitannya dengan objek-objek.

Berdasarkan pada teori belajar Brunner di atas bahwa pada dasarnya proses pembelajaran anak harus menggunakan media, karena penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk menunjang proses berfikir anak.

6. Permainan Balok

a. Pengertian Permainan Balok

Permainan balok pertama kali dikembangkan oleh Caroline Pratt 189, dengan menggunakan keahlian mengolah dari bahan kayu, Caroline menciptakan sebuah pendekatan pembelajaran melalui media balok. Dengan menggunakan media balok dalam proses pembelajaran, anak menggunakan seluruh mentalnya, menemukan hal-hal yang berhubungan dengan membuat kesimpulan dan anak dapat belajar untuk berpikir.⁵⁶

⁵⁶ Niaci Sartika, "Metode Bermain Dengan Menggunakan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Anak Kelompok A Tk Sriwidari Desa Kepongpongan Kecamatan Lautan Kabupaten Cirebon" (2020).

Chambel mengatakan bahwa permainan balok merupakan sebuah aktivitas otot besar, di mana permainan menggunakan media balok dapat melatih mengembangkan koordinasi antara tangan dan mata, melatih keterampilan motoric halus anak dalam memecahkan suatu masalah, memberikan anak kesempatan untuk berimajinasi yang tinggi sehingga hal-hal baru dapat diperoleh oleh anak.⁵⁷

Sedangkan pendapat menurut Mulyadi, bermain menggunakan balok merupakan kegiatan yang bersifat konstruktif, di mana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok yang sudah disediakan. Pernyataan tersebut sama dengan pendapat Chandra. Chandra menyatakan bahwa bermain balok merupakan kemampuan dalam mengontruksi yang dibuat oleh anak untuk menciptakan gagasan baru dan kreatif.⁵⁸

Pengertian permainan yaitu suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.⁵⁹ Hal tersebut senada dengan pendapat Cambell, permainan merupakan aktifitas aspek perkembangan dimana permainan itu dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih motorik-motorik, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan

⁵⁷ Niaci Sartika.

⁵⁸ Pascalian Hadi Pradana, "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini," *KIP PGRI Jember* 2, no. 2 (2016): 20.

⁵⁹ Ma'rat, *Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta, 2015).

yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta.⁶⁰

Merujuk pada pengertian di atas, pada dasarnya ketika anak bermain, anak secara langsung maupun tidak belajar mengembangkan beberapa potensi/kemampuan yang dimilikinya, termasuk dalam hal ini mengembangkan aspek kemampuan kognitif. Banyak permainan yang dapat mengembangkan kognitif anak, seperti bermain balok.

Sejak tahun 1972, Dewan Kesejahteraan Nasional telah menetapkan balok sebagai salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE).⁶¹ Balok merupakan alat bantu pembelajaran berupa potongan-potongan menyerupai kayu yang tebal dan panjangnya dua kali atau empat kali sama besarnya. Balok ada yang berbentuk kurva dan silinder, serta setengah dari potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama kemudian sesuai dengan ukuran balok-balok besar.⁶²

Permainan balok bukanlah permainan yang asing. Permainan balok sudah banyak dikenalkan dan diterapkan di pendidikan kanak-kanak. Oleh karenanya, setiap lembaga pendidikan (PAUD/TK/RA atau sederajat) pasti memiliki permainan balok ini, namun dengan berbagai variasi dan warna, juga bahan pembuatnya misalnya terbuat dari kayu ataupun plastik.

⁶⁰ Cambell, *Mengembangkan Kreativitas* (Yogyakarta: Kanisius, 1997).

⁶¹ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Mandiri, 2010).

⁶² Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*.

Menurut Lara Fridani, bermain balok sama halnya bermain konstruktif. Dikarenakan setiap anak secara aktif membangun sesuatu menggunakan bahan yang sudah tersedia, berdasarkan pengetahuan yang sudah dimilikinya.⁶³ Menurut Hanko⁶⁴, balok adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 6 persegi panjang, di mana setiap sisi persegi panjang berimpit dengan tepat satu sisi persegi panjang yang lain dan persegi panjang yang sehadap adalah kongruen. Bangun berbentuk balok dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti lemari berbentuk balok, televisi, speaker, ataupun bus. Terdapat 6 buah sisi yang berbentuk persegi panjang yang membentuk balok posisinya yakni sisi alas, sisi depan, sisi atas, sisi belakang, sisi kiri dan kanan. Sisi alas kongruen dengan sisi atas, sisi depan kongruen dengan sisi belakang, sisi kiri kongruen dengan sisi kanan.

Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (EQ). Balok terdiri dari berbagai bentuk yaitu segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Ketika bermain balok banyak temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara ilmiah. Bentuk

⁶³Dan Kawan-kawan Mukhtar Latif, "No," 2017, <http://melyloelhbox.blogspot/2013/05/hakikat-permainan-balok-anak>.

⁶⁴ Hanko Johane, *Permainan Edukatif Untuk Anak* (Jakarta: PT.Buana Ilmu Populer, 2012).

konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan pengembangan berpikir anak dan daya penalaran anak akan bekerja aktif⁶⁵. Balok dianggap sebagai alat bermain yang paling bermanfaat dan yang paling banyak digunakan di TK maupun lembaga pendidikan pra sekolah. Nilai dari membangun dengan balok meliputi 4 aspek pengembangan yaitu: Fisik Motorik, Perkembangan Kognitif, Perkembangan Sosial, dan Perkembangan Emosional⁶⁶.

Teori Cognitive Developmental dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran. Ada hubungan yang sangat erat antara kegiatan bermain anak dengan kegiatan yang akan dilakukan anak dimasa yang akan datang. Menurut Aristoteles, anak perlu dimotivasi untuk bermain dengan permainan yang akan ditekuni di masa yang akan datang. Sebagai contoh anak yang bermain balok-balokan, dimasa dewasanya akan

⁶⁵ Hartono dan Sunarto, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008).

⁶⁶ Sukirman Dharma Mulya, *Permainan Tradisional* (Yogyakarta: Kepel Press, 2005).

menjadi arsitek. Anak yang suka menggambar maka akan menjadi pelukis, dan lain sebagainya⁶⁷.

Beberapa manfaat dari alat peraga edukatif berupa balok adalah sebagai berikut⁶⁸.(a) Belajar mengenai konsep. Dalam bermain susun balok, akan ditemukan beragam konsep, seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan. Dengan bermain balok anak-anak mengenal konsep lebih banyak – lebih sedikit, sama dan tidak sama, konsep angka dan bilangan serta sains, seperti menghitung, klasifikasi, gravitasi dan stabilisasi. Guru maupun orang tua bisa mengenalkan konsep-konsep tersebut saat anak bermain susun balok. (b) Belajar mengembangkan imajinasi. Untuk membangun sesuatu tentunya diperlukan kemampuan anak dalam berimajinasi. Imajinasi yang dituangkan dalam karya mengasah kreativitas anak dalam mencipta beragam bentuk. (c) Melatih kemampuan berkomunikasi. Komunikasi diperlukan oleh anak manakala dirinya ingin menyatakan pendapat tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang sedang dibuatnya. (d) Melatih kesabaran. Dalam menyusun balok satu demi satu agar terbentuk bangunan seperti dalam imajinasinya, tentu anak memerlukan kesabaran. Berarti ia melatih dirinya sendiri untuk melakukan proses

⁶⁷ Yosodipuro Arif, *Siswa Senang Guru Senang* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013).

⁶⁸ Alami Ramona, S.P, “Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu (Doctoral Dissertation, IAIN Bengkulu),” 2018.

dari awal sampai akhir demi mencapai sesuatu. Ia berlatih untuk menyelesaikan pekerjaannya. (e) Melatih belajar berbagi. Ketika bermain susun balok bersama teman, anak terlatih untuk berbagi. Misalnya, jika si teman kekurangan balok tertentu, anak diminta untuk mau membagi balok yang dibutuhkan. Perlahan tapi pasti, anak juga belajar untuk tidak saling berebut saat bermain. (f) Mengembangkan rasa percaya diri anak. Ketika anak bermain susun balok dan bisa membuat bangunan, tentu anak akan merasa puas dan gembira. Pencapaian ini akan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya. (g) Melatih kepemimpinan anak. Jika bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak. (h) Mengasah kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar. Balok adalah alat bermain yang berguna untuk mengembangkan fisik anak sehingga bermanfaat dalam pengembangan motorik halus dan kasar. (i) Mengembangkan pemikiran simbolik. Membangun balok-balok sangat penting bagi perkembangan kognitif anak.

Balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat) sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama

besarnya dengan satu unit balok. Semua anak akan melalui tahapan dalam bermain menggunakan balok yaitu sebagai berikut⁶⁹:

- 1) Membawa balok-balok berkeliling, anak-anak pada mulanya seringkali mengangkat balok sambil membawanya berkeliling, dengan demikian mereka belajar tentang balok misalnya berapa berat balok tersebut, bagaimana rasanya dan berapa banyak bisa diangkat sekali jalan.
- 2) Memancang balok atau menidurkannya di lantai, kadang balok diletakkan mendatar di lantai tanpa bersinggungan satu sama lain, anak masih belajar karakter balok tersebut, bagaimana meletakkan yang satu di atas lainnya untuk membuat menara. Jalan seringkali merupakan tradisi dari tahap bangunan lurus sampai membuat bangunan berikutnya.
- 3) Mengkreasikan atau menyambung balok seperti memagar, jembatan, pola-pola dekoratif dan kejelian membanding. Mulanya anak akan senang memagar dengan teknik baru, membuat pagar adalah suatu pengalaman yang menyenangkan, kemudian pagar dapat digunakan untuk permainan dramatik. Memagar mengarahkan anak-anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometrik dan lapangan. Membuat jembatan dengan dua balok ditancapkan dalam posisi antara satu dan lainnya diberi jarak lalu jarak ini dihubungkan dengan satu balok lagi di bagian atasnya.

⁶⁹ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava media, 2016).

- 4) Memberi nama bangunan, menggunakan dan mengembangkan bangunan, begitu mereka memiliki pengalaman, untuk umur 4 sampai 6 tahun, anak-anak mulai memberi nama bangunan yang mereka buat.

b. Jenis-jenis Balok

Balok-balok yang digunakan sebagai alat permainan dapat terbuat dari kayu, gabus maupun dari plastic dengan berbagai bentuk, berbagai warna, serta berbagai ukuran. Agar anak-anak dalam proses belajar merasa senang ataupun tidak jenuh sehingga hasil belajar anak bisa optimal. Maka dalam bermain balok harus bermacam-macam dan aktifitas yang digunakan harus bervariasi. Diharapkan dalam pelaksanaan bermain balok dengan metode bermain akan membantu anak mengenal dan memahami bentuk, warna dan ukuran. Selain itu, hal ini akan mempermudah anak untuk mengenal berbagai bentuk dalam geometri.⁷⁰

Adapun jenis-jenis permainan balok menurut Frobel (FIP:2000:15) yaitu : (1) Balok Blodoos, (2) Balok Couusseri.

Beberapa petunjuk yang dapat membantu guru mengoptimalkan pembelajaran dalam bermain balok, yaitu: (a) Letakkan balok dalam rak terbuka dan dapat dijangkau oleh anak-anak sehingga dapat dikeluarkan dan dimasukkan kembali dengan mudah. (b) Sediakan unit balok yang cukup, sesuai jumlah anak yang menggunakannya.(c)

⁷⁰ Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

Alokasikan arena di lantai yang cukup untuk bermain balok yang jauh dari lalu lalang. Sebaiknya area balok diletakkan berdekatan dengan area bermain peran atau area keluarga dan jangan berdekatan dengan area kegiatan yang memerlukan ketenangan. (d) Usahakan kehadiran secara periode dalam area balok untuk menarik perhatian anak-anak bermain. (e) Gunakan balok dengan berbagai cara (multifungsi), maksudnya balok dapat juga digunakan untuk bermain klasifikasi atau latihan mengukur. (f) Usahakan untuk bermain balok dilantai yang rata dengan alas karpet agar balok tidak rusak atau menimbulkan suara yang keras mengganggu. (g) Membereskan balok-balok sesudah bermain, memberikan waktu yang cukup lama untuk meyunus kembali rak, tidak perlu tergesa-gesa. Perlu dibuat kesepakatan bersama tentang tanda-tanda yang digunakan ketika waktu membereskan tiba. Sebaiknya tanda dibunyikan/diberikan 10 menit sebelum waktu membereskan. (h) Keberadaan guru untuk membantu membereskan balok sering diperlukan. (i) Bimbingan harus diberikan dengan bijaksana. Bantuan atau bimbingan diberikan bila diperlukan dengan memperhatikan taraf perkembangan dan kemampuan anak. (j) Guru dapat memberikan stimulasi yang menantang anak untuk menciptakan berbagai kreasi dari balok, diantaranya dengan menyediakan alat-alat dan perlengkapan yang cukup dan menarik minat anak, serta jelas dalam pemberian intruksinya.⁷¹

⁷¹ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple*

Berdasarkan uraian diatas, terdapat beberapa petunjuk yang membantu guru ketika melaksanakan pembelajaran dengan permainan balok ini. Intinya dalam bermain balok, pendampingan, bimbingan, dan arahan guru sangat dibutuhkan anak guna meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak serta dapat memberikan pelajaran tambahan kepada peserta didik agar dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri ketika bermain.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif, untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadilan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat, pertentangan antara dua keadaan atau lebih, hubungan antar variabel yang timbul, perbedaan antar fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap kondisi, dan sebagainya.⁷²

Alasan peneliti memilih jenis penelitian kualitatif deskriptif adalah peneliti ingin menganalisis dan mengkaji tentang pemanfaatan media alat

Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini) (Jakarta: Grasindo, 2008).

⁷² Wiwin Yuliani, "Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling," *Quanta* 2, no. 2 (2018): 83–91, <https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>.

peraga edukatif balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Selain itu pendekatan deskriptif kualitatif ini dianggap mampu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan serta lebih mempermudah dalam mendapatkan data-data terkait permasalahan penelitian.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini pemanfaatan media alat peraga edukatif Balok. Subjek dari penelitian ini Siswa kelas A, guru dan staf RA Raudhotul Hidayah Sindanglaut Cirebon. Teknik pengambilan data berorientasikan kepada pertimbangan dengan maksud tertentu merupakan suatu cara dari penggunaan teknik *purposive sampling*. Maksudnya ialah memfokuskan kepada sumber yang dapat memberikan informasi secara mendalam terhadap apa yang dibutuhkan oleh peneliti guna untuk mempermudah penelitian.⁷³

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini peneliti RA Raudhotul Hidayah sindanglaut Cirebon. Penelitian dilaksanakan pada Tanggal 25 Juli hingga 25 Agustus 2022.

4. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa tahapan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam teknik pengumpulan data.

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

- a. Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini ialah observasi langsung dengan mengamati objek penelitian secara langsung ke lapangan. Selanjutnya mencatat hasil penelitian di catatan lapangan. Observasi penelitian ini berisikan hal-hal tentang pemanfaatan media alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. Dengan cara mengumpulkan data langsung dari lapangan yang berupa gambaran tentang Pemanfaatan media alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Metode pengumpulan data dengan observasi yang dilakukan agar dapat menganalisis dan mengkaji tentang manfaat media alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A di RA Raudhlotul Hidayah Sindanglaut Cirebon.
- b. Wawancara ini bersifat objektif dan apa adanya sesuai dengan yang terjadi di lapangan. Metode wawancara penelitian dilakukan melalui *video call* dan secara langsung di sekolah dengan melibatkan kepala sekolah guru dan staf. Peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan informasi dari para responden mengenai permasalahan yang terjadi. Dalam wawancara yang akan ditanyakan adalah pemanfaatan media alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A di RA Raudhlotul Hidayah Sindanglaut Cirebon. Sebelum melakukan wawancara, menyiapkan instrument terlebih dahulu berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis, yang ditunjukkan kepala sekolah, guru

dan para staf RA Raudhlotul Hidayah Sindanglaut Cirebon. Metode wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang pemanfaatan media alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A dengan instrument pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti. Dari hasil wawancara, maka dapat mengetahui dan mendapatkan data tentang pemanfaatan media alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A tersebut.

- c. Dokumentasi Pada penelitian ini akan mendokumentasikan data di dalam bentuk foto yang menggambarkan keadaan nyata dilapangan saat terjadinya proses pembelajaran. Hal yang akan didokumentasikan adalah media alat peraga edukatif balok, RPPH, Karya dan foto kegaitan anak dalam pembelajaran. Dokumentasi bertujuan untuk melengkapi dan mendukung keterangan dan fakta- fakta yang ada hubungannya dengan media alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kemampuan Kognitif anak usia dini di kelompok A di RA Raudlotul Hidayah Sindnaglaut Cirebon.

5. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini membagi tiga tahap teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

- a. Pengumpulan data

Hal yang paling pertama dilakukan adalah pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan guna mendapatkan maksud dari tujuan penelitian yang akan dilakukan.

b. Reduksi Data

Dalam penelitian ini akan dilakukan pemeriksaan kembali data-data sudah terkumpul, adapun yang akan direduksi adalah pemanfaatan media alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini dikelompok A di RA Rauhlotul Hidayah Cirebon. Dengan demikian data yang telah direduksi akan diberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah penelitian untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahamit tersebut.

c. Penyajian data

Penyajian data disini dibatasi sebagai sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisiplinkan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan memperlihatkan data, maka akan mempermudah untuk memahami apa

yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami tersebut.

d. Penarikan kesimpulan

Langkah berikutnya dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal dapat bersifat sementara, dan dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun apabila telah ditemukan bukti yang mendukung, kesimpulan dapat dijadikan sebuah temuan yang sebelumnya belum pernah ada.⁷⁴

Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian kualitatif ini bertujuan menjawab rumusan masalah yang sejak awal telah dilakukan perumusan. Namun dapat juga tidak, dikarenakan adanya sifat sementara dalam rumusan masalah pada penelitian ini dan akan berkembang setelah dilakukan penelitian di lapangan. Sebagaimana rumusan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini terkait dengan bentuk pemanfaatan, penyebab media APE balok mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dan dampak kemampuan kognitif terhadap sikap kritis dan pemecahan masalah sederhana anak pada media APE balok di RA Raudhatul Hidayah. Temuan yang diperoleh berbentuk gambaran yang dimulai dari awal hingga mencapai kejelasan yang ditemukan. Pentingnya tujuan dari penelitian ini adalah mencari kejelasan terhadap hal yang belum jelas untuk dilakukan suatu

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015).

penelitian. Jawaban akhir sebagai bentuk arah untuk mencapai hasil kesimpulan dalam suatu penelitian didasari atas hasil analisis data melalui wawancara observasi dokumentasi yang ditemui dalam pelaksanaan kegiatan di lapangan.

e. Uji Keabsahan data

Penelitian menggunakan triangulasi untuk menguji keabsahan data penelitian. Triangulasi yang dilakukan yakni dengan menggunakan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data dalam mendapatkan data di RA Raudhatul Hidayah. Uji keabsahan data ini berupa pemanfaatan media alat peraga edukatif balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini di kelompok A di RA Raudhlotul Hidayah Cirebon yang didapatkan melalui data observasi, wawancara dan dokumentasi.⁷⁵

H. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang tersusun secara sistematis dan setiap bab mempunyai pembahasan yang berbeda-beda akan tetapi substansi pembahasannya saling berkaitan.

Bab pertama terdiri dari pendahuluan yang membuat sebagai berikut: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kajian teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi tentang gambaran umum lokasi RA Raudhatul Hidayah Cirebon. Dalam bab ini dijelaskan tentang: sejarah RA Raudhatul Hidayah Cirebon, letak geografis RA Raudlotul Hidayah Cirebon, gambaran

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

umum sekolah, visi misi dan tujuan, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana, struktur organisasi, keadaan guru dan personalia dan program kerja sekolah.

Bab ketiga menjabarkan hasil penelitian dan analisis Pemanfaatan Media Alat Peraga Edukatif Balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di kelompok A di RA Raudhatul Hidayah Cirebon. Dalam bab ini terdiri dari empat sub bab, sub bab pertama menjelaskan tentang pengaruh media Alat peraga edukatif Balok dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Raudlotul Hidayah Cirebon.

Bab keempat adalah bagian akhir dari Tesis ini yang terdiri dari penutup kesimpulan dan saran-saran. Kesimpulan merupakan inti sari dari pembahasan sebelumnya dan merupakan jawaban dari rumusan. Sedangkan saran merupakan masukan yang dapat di jadikan sebagai tindakan di masa yang akan datang.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis sebelumnya maka penelitian ini menjelaskan bahwa:

Pertama, penggunaan media balok sesungguhnya dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam memberikan imajinasi pada anak dan menciptakan konstruksi berbagai macam bidang.

Kedua, Dalam penerapan pembelajaran menggunakan media balok di RA Raudhatul Hidayah sesungguhnya media APE balok yang dikembangkan ini sesungguhnya mampu mengembangkan pada beberapa aspek perkembangan pada anak, khususnya pada kognitif.

Ketiga, Pemanfaatan media APE balok memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan kognitif anak khususnya pada sikap kritis dan problem solving atau memecahkan masalah sederhana. Tidak hanya itu, implikasi lain dari pemanfaatan APE balok ini anak mengembangkan kemampuannya untuk membuat berbagai bentuk dari balok. Bentuk tersebut seperti rumah, kapal, dan benteng-bentengan.

Dari hasil analisis dan kesimpulan, penelitian memberikan rekomendasi dalam penelitian ini sesungguhnya dalam mengembangkan alat permainan edukatif balok sesungguhnya memberikan dampak terhadap perkembangan anak, maka dengan demikian untuk para pendidik diharapkan dapat terus mengasah aspek kognitif tersebut pada topic yang disesuaikan,

agar kemampuan kognitif anak pada topic yang disesuaikan, agar kemampuan kognitif anak dapat lebih dalam lagi. Sehubungan dengan penelitian ini mengambil subjek yang sangat terbatas, materi yang sangat spesifik, maka peneliti menyaratkan kepada pihak lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan alat permainan edukatif balok ini dikenakan pada subjek yang lebih luas.

B. Saran

1. Guru hendaknya selalu melakukan tahapan kemampuan pada aspek perkembangan kognitif agar dapat meningkat dengan adanya pemanfaatan penggunaan media berupa permainan balok. Penggunaan media ini dilaksanakan melalui metode bermain yang merupakan kebutuhan bagi peserta didik anak usai dini. Permainan metode yang sangat ampuh digunakan dalam kegiatan penyampaian materi pembelajaran anak usia dini di RA Raudhatul Hidayah. Dengan peningkatan guru kreatifitas guru dalam penggunaan media dan metode yang tepat, dapat mencapai peningkatan hasil belajar yang memuaskan.
2. Bagi guru sebagai referensi untuk menerapkan dan memanfaatkan media alat permainan edukatif berupa balok untuk mengenalkan berbagai kegiatan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, baik di rentang usia 4-5 tahun ataupun 5-6 tahun.
3. Bagi anak sebagai alat peraga dan media bermain yang menyenangkan yang bisa digunakan dalam setiap proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi dalam melakukan penelitian dan pengembangan khususnya pada bidang kemampuan kognitif anak usia dini terkait dengan pemanfaatan media alat permainan edukatif balok.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Alami, Ramona Siska Putri. “Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu.” Bengkulu, 2018.
- Anggraini, D., & Suyadi. “Metode Demonstrasi Sebagai Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah ...* 4 (1) (2019): 13–14.
- Arif, Yosodipuro. *Siswa Senang Guru Senang*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- Arumi Savitri F. “Kajian Psikologis Dalam Pemilihan Permainan Kreatif Yang Merangsang Perkembangan Anak Usai Dini.” *Jurnal Pgpaud Uny*, 2015, hlm.15.
- Atik Wartini dan Muhammad Askar. “Al-Qur’an Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif.” *JURNAL AL-AFKAR* III No. 1 (2015): hlm.103.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2013.
- B.R. Hergenhahn & Mathew H. Olson. “Theories of Learning (Teori Belajar), Alih Bahasa: Tri Wibowo B.S., Cet.III.” Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Badan Pusat Statistik. “Potret Pendidikan Indonesia.” Jakarta, 2020.
- Bahri, Samsul. “Urgensi Strategi Pembelajaran Karakter Pada Anak Usia Dini.” *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 75–85.
- Cambell. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius, 1997.
- Dahar, Ratna W. *Theories Belajar Dan Pembelajaran, Cet.V*. Jakarta: Erlangga, 2011.
- Daracantika, Aprilia, Ainin Ainin, and Besral Besral. “Pengaruh Negatif Stunting Terhadap Perkembangan Kognitif Anak.” *Jurnal Biostatistik, Kependudukan, Dan Informatika Kesehatan* 1, no. 2 (2021): 113. <https://doi.org/10.51181/bikfokes.v1i2.4647>.
- Dharma Mulya, Sukirman. *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Kepel Press, 2005.

- E.T, Ruseffendi. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito, 2006.
- Ernitasari, Eka Penti, and Rakimahwati Rakimahwati. "Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Berbasis Seriasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Aulad: Journal on Early Childhood* 5, no. 2 (2022): 221–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.363>.
- Fadiyah, Nur. "EFEKTIVITAS PEMANFAATAN ALAT PERAGA EDUKATIF (APE) BALOK DALAM MENGENAL KOGNITIF ANAK USIA DINI." Jakarta, 2019.
- Fasiska, Y, M Haryono, and R P Sari. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di Paud Mentari Desa Nanjungan" 3, no. 2 (2022): 21–24.
- Fatima, Ibda. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Intelektualita* 3(1) (2015).
- Hartono dan Sunarto. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008.
- Hijriati. "Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood." *UIN Sunan Kalijaga* 1, no. 2 (2016): 45.
- Hilmi, Naufal. "Hanya Satu Dari 4 Anak Usia Dini Yang Mengikuti PAUD, Bagaimana Urgensinya?" Ketikunpad, 2021.
- Husdarta dan Nurlan. *Pertumbuhan Dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Jean Piaget. *The Psychology of the Child (Psikologi Anak)*. Yogyakarta: pustaka pelajar, 2018.
- Johane, Hanko. *Permainan Edukatif Untuk Anak*. Jakarta: PT.Buana Ilmu Populer, 2012.
- Kadatua, Siti Mahwana. "Penanaman Konsep Bangun Ruang Kubus Melalui Model Pembelajaran CTL Dengan Pemanfaatan Barang Bekas," 2021.
- Karima, Friskanindi, Program Studi, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, and Usia Dini. "Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Membilang (1-5) Pada Anak Usia (2-3) Tahun Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Membilang (1-5) Pada Anak Usia (2-3) Tahun," 2019.
- kartika. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenai Ukuran Pada Usia 4-5*. Bandar Lampung: FKIP

Universitas Malang, 2016.

Ma'rat. *Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta, 2015.

Mahabbati, Aini. "Language and Mind Menurut Vygotsky." *Jurnal Pendidikan*, 02 (2013): 5–7.

Makleat, Nirwaning. "Hambatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Masa Belajar Dari Rumah (BDR) Early Childhood Cognitive Development Barrier While Learning from Home." *Journal of Millenial Community* 3, no. (1) (2021): 24–29.

Mastiyah, Iyoh. "Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Raudhatul Athfal Dian Al- Mastiyah Edukasi," 2014.

Muhammedi.M. "Peran Raudhatul Athfal (RA) Dalam Membina Generasi Islam Yang Berkarakter." *Jurnal Raudhah* 5 (1) (2017).

Mukhtar Latif, Dan Kawan-kawan. "No," 2017. <http://melyloelhbox.blogspot/2013/05/hakikat-permainan-balok-anak>.

Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Cet.ke-5. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.

Mulyono Abdurrahman. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.

Nadila, Putri. "Pentingnya Melatih Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain." *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 21, no. 1 (2021): 51–55. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i1.965>.

Nana, Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005.

———. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya, 2014.

Niaci Sartika. "Metode Bermain Dengan Menggunakan Balok Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematika Anak Kelompok A Tk Sriwidari Desa Kepongpongan Kecamatan Lautan Kabupaten Cirebon," 2020.

Novan Ardy Wiyani. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava media, 2016.

Novitasari, Yesi. "Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 01 (2018): 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>.

Pahenra, Pahenra. "Optimalisasi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Journal of Education and Teaching (JET)* 1, no. 2 (2021): 67–74.

<https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16>.

- Pahrul, Y., & Amalia, R. "Metode Bermain Dalam Lingkaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2) (2021): 1464–1571.
- Pahrul, Yolanda, and Rizki Amalia. "Metode Bermain Dalam Lingkaran Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1464–71. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>.
- Pascalian Hadi Pradana. "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini." *KIP PGRI Jember* 2, no. 2 (2016): 20.
- Permendikbud. "Permendikbud RI Nomor 7 Tahun 2022." *JDIH Kemendikbud*, 2022, 6–8.
- Philipson, S., & Philipson, S.N. "Children's Cognitive Ability and Their Academic." *Achievement: The Mediation Effects of Parental Expectations. Asia Pacific Education Review* 13 (3) (2012): 495–508.
- R.D, Wiresti dan Suyadi. "Implementasi Permainan Jump Count Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi." *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* VI (2) (2020): 129–40.
- Ramona, S.P, Alami. "Permainan Edukatif Balok Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu (Doctoral Dissertation, IAIN Bengkulu)," 2018.
- Roopnarine, L.Jaipaul dan James E. Johnson. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Pendekatan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Safitri, Novia, Cahniyo Wijaya Kuswanto, and Yosep Aspat Alamsyah. "Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini." *Journal of Early Childhood Education (JECE)* 1, no. 2 (2019): 29–44. <https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312>.
- Santrock. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid I (Alih Bahasa: Juda Damanik Dan Achmad Chusairi)*. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Septi Fitriana. "Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak." *IAIN Bengkulu* 1, no. 2 (2018): hal.135-136.
- sigit purnama. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.

- Soemarti Patmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Srianis, K., Suami, N.K & Ujianti, P.R. “Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk.” *EJournal PG-PAUD* 2 (1) (2014). <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3533>.
- Sudarna. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter, Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit Dan Sosial)*. Yogyakarta: Genius Publisher, 2014.
- Sugianto, S. “Kedudukan Raudhatul Athfal Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Doctoral Dissertation, Pascasarsaja UIN-SU),” 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015.
- Sujiono, Yuliani Nurani. “Metode Pengembangan Kognitif.” *Penerbit Universitas Terbuka*, 2013, 1–35. <http://repository.ut.ac.id/4687/2/PAUD4101-TM.pdf>.
- Suryadi. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota, 2007.
- Suryaputri, Indri Yunita, Bunga Christitha Rosha, Dwi Anggraini Puspitasari, and Yekti Widodo. “Determinan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun: Analisis Studi Kohor Tumbuh Kembang Anak Di Bogor, Indonesia.” *Buletin Penelitian Kesehatan* 48, no. 3 (2020): 209–18. <https://doi.org/10.22435/bpk.v48i3.3245>.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Suwaryaningrat, Ni D.E. “Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah 4-5 Tahun Dengan Menggunakan Media Audio Visual PowerPoint Pada Siswa PAUD,” 2020.
- Suyadi. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010.
- . *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka

Insan Mandiri, 2010.

- Suyadi & Riyatuljannah. "Analisis Perkembangan Kognitif Siswa Pada Pemahaman Konsep Matematika Kelas V SDN Maguwoharjo 1 Yogyakarta." *EduHumaniora/Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 12 (1) (2020): 48–54.
- Suyadi dan kawan-kawan. "Perkembangan Kognitif Tercapai Pada Anak Sekolah Dasar MIN 1 Bantul Yogyakarta." *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 11 (2) (2019): 231–43.
- Tadkiroatun Musfiroh. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Ulfadhilah, Khairunnisa, and Suyadi Suyadi. "Penggunaan Media Box of Number and Alfabeth Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Bahasa Dalam Mengenal Angka, Dan Abjad." *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 1 (2021): 67–77. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.93>.
- United Nations Children's Fund. "Situasi Anak Di Indonesia; Tren, Peluang Dan Tantangan Dalam Memenuhi Hak-Hak Anak." Jakarta, 2020.
- Widyastuti, Diah Sari. "Permainan Balok Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anak." Surakarta, 2015.
- Witasari, Oki, and Novan Ardy Wiyani. "Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini." *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 2, no. 1 (2020): 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>.
- Wiwin Yuliani. "Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling." *Quanta* 2, no. 2 (2018): 83–91. <https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>.
- Wiyani. *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep Dan Praktik MMT Di KB, TK/RA*. Yogyakarta: Gava media, 2015.
- Wulandari, Heny, Kanada Komariah, and Widya Nabilla. "Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022): 78–89. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>.
- Yeni, S I. "Teknik Pembelajaran Kolase Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Di Kelompok B Paud ...)" *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2020).
- Yusuf. Muhammad. "Perkembangan Madrasah Formal Di Indonesia." *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2 (2) (2019): 135–46.

Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.

