

**PENGARUH PENGGUNAAN APE *BUSY BAG* TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
TK NEGERI LHOK KAJU PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**Dhuhraini
NIM. 180210034**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2023 M / 1445 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN APE *BUSY BAG* TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI
LHOK KAJU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

DHUHRAINI

NIM. 180210034

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Pembimbing I



Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, MA
NIP. 197305152005012006

Pembimbing II



Munawwarah, M.Pd
NIP. 199312092019032021

**PENGARUH PENGGUNAAN APE *BUSY BAG* TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK NEGERI LHOK KAJU PIDIE**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Jum'at, 21 Juli 2023 M
3 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,



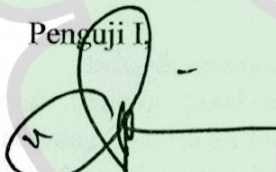
Dr. Heliati Fajriah, S.Ag. MA
NIP. 197305151005012006

Sekretaris,



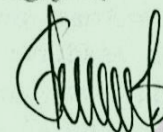
Munawwarah, M. Pd
NIP. 199312092019032021

Penguji I,



Dewi Fitriani, M. Ed
NIDN. 2006107803

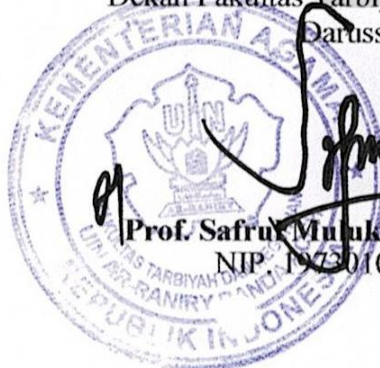
Penguji II,



Rafidhah Hanum, M.Pd
NIDN. 2003078903

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Safruk Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 1973010211997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

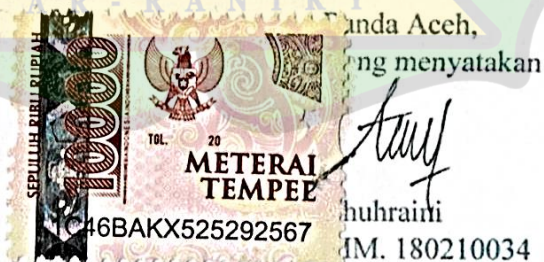
Nama : Dhuhraini
NIM : 180210034
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan APE *Busy Bag* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



ABSTRAK

Nama : Dhuhraini
NIM : 180210034
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul : Pengaruh Penggunaan APE *Busy Bag* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Lhok Kaju Pidie
Tebal Skripsi : 62
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, MA
Pembimbing II : Munawwarah, M.pd
Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, APE *Busy Bag*

Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie masih terlihat belum maksimal. Hal ini bisa terlihat anak-anak belum mampu mengurutkan angka dari 1-10 dan belum mengetahui lambang bilangan. Selain itu di TK tersebut masih belum menggunakan APE dalam proses pembelajaran, namun mereka hanya menggunakan tangan dan menghitung gambar-gambar yang tersedia di dinding. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan APE *busy bag* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *one grup pretest-posttest design*. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi untuk melihat kemampuan kognitif anak menggunakan APE *busy bag*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kemampuan kognitif anak meningkat setelah menggunakan APE *busy bag* dari sebelumnya nilai rata-rata 7,3 menjadi 10,20. Berdasarkan hasil hipotesis dengan menggunakan teknik uji *paired Sampel-t Test* diperoleh nilai pada sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ yaitu berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa APE *busy bag* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan hidayah-Nya yang telah menganugrahkan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan APE *Busy Bag* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie”** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman sehingga dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan serta dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya, yaitu kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, M.A sebagai pembimbing pertama dan Ibu Munawwarah, M.Pd. sebagai pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, nasehat, arahan, serta masukan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, M.A. selaku Ketua Prodi dan Penasehat Akademik yang telah memberikan nasehat, motivasi serta mengarahkan dan membimbing Penulis dalam menentukan judul Skripsi.

3. Seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan semangat, dan memberikan ilmu pengetahuan selama menjalani pendidikan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Martiasari,S.Pd. selaku kepala sekolah dan para guru di TK Negeri Lhok Kaju Pidie yang telah memberikan izin dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
5. Para pustakawan yang telah sangat membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini

Terima kasih juga Penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi masih jauh dari kata kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penulis di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi dapat bermanfaat dan menambah wawasan serta pengetahuan bagi pembaca.

Banda Aceh, 17 Mei 2023

Penulis,

Dhuhraini

NIM. 180210034

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
F. Kajian Relevan.....	7
G. Hipotesis Penelitian	11
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Alat Permainan Edukatif <i>Busy Bag</i>	12
1. Pengertian APE <i>Busy Bag</i>	12
2. Fungsi Alat Permainan Edukatif	14
3. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif	16
4. Manfaat Alat Permainan Edukatif	18
5. Hubungan APE <i>Busy Bag</i> Dengan Kemampuan Kognitif	20
B. Pengertian Kognitif PAUD	20
1. Pengertian Kognitif	20
2. Tingkat Pencapaian Kognitif Anak Usia Dini	23
3. Berfikir Dimbolik	25
4. Teori Kognitif	26
5. Tahap Perkembangan Kognitif.....	30
6. Factor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	31
 BAB III METODE PENELITIAN	

A. Rancangan Penelitian.....	34
B. Populasi Dan Sampel	35
C. Prosedur Penelitian	36
D. Instrumen Penelitian	38
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data.....	42

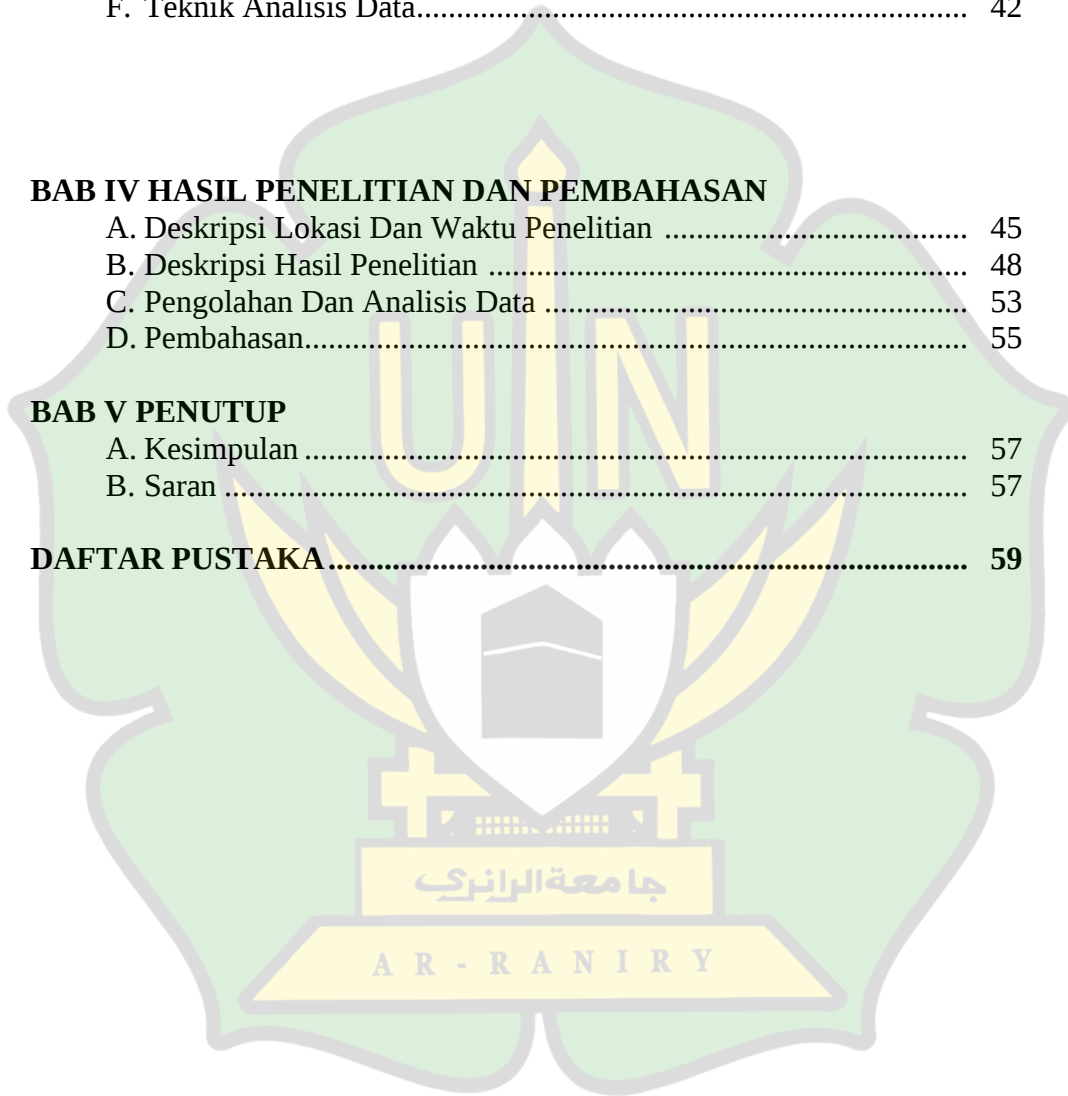
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Dan Waktu Penelitian	45
B. Deskripsi Hasil Penelitian	48
C. Pengolahan Dan Analisis Data	53
D. Pembahasan.....	55

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	57
B. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA.....	59
----------------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Indikator Kognitif Pada Berfikir Simbolik	25
Tabel 2.2 : Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Piaget.....	30
Tabel 3.2 : Desain Penelitian (<i>One Group Pretest-Posttest Design</i>)	35
Tabel 3.3 : Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak	38
Tabel 3.4 : Rubrik Penelitian Indikator Kognitif Anak	39
Tabel 4.1 : Sarana di TK Negeri Lhok Kaju	46
Tabel 4.2 : Prasarana di TK Negeri Lhok Kaju	47
Tabel 4.3 : Data Pendidik di TK Negeri Lhok Kaju	47
Tabel 4.4 : Data Anak di TK Negeri Lhok Kaju.....	47
Tabel 4.5 : Jadwal Penelitian	48
Tabel 4.6 : Skor <i>Pre-Test</i> kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.....	48
Tabel 4.7 : Skor <i>Treatment</i> kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun	59
Tabel 4.8 : Skor <i>Treatment</i> kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun	50
Tabel 4.9 : Skor <i>Treatment</i> kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun	50
Tabel 4.10 : Rekapitulasi Hasil Treatmen Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	51
Tabel 4.10 : Skor <i>Post-Test</i> kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun	51
Tabel 4.11 : Data hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> kemampuan kognitif	52
Tabel 4.12 : Hasil Uji Normalitas	53
Tabel 4.13 : Hasil Uji-T	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan (SK) Pembimbing Skripsi

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen

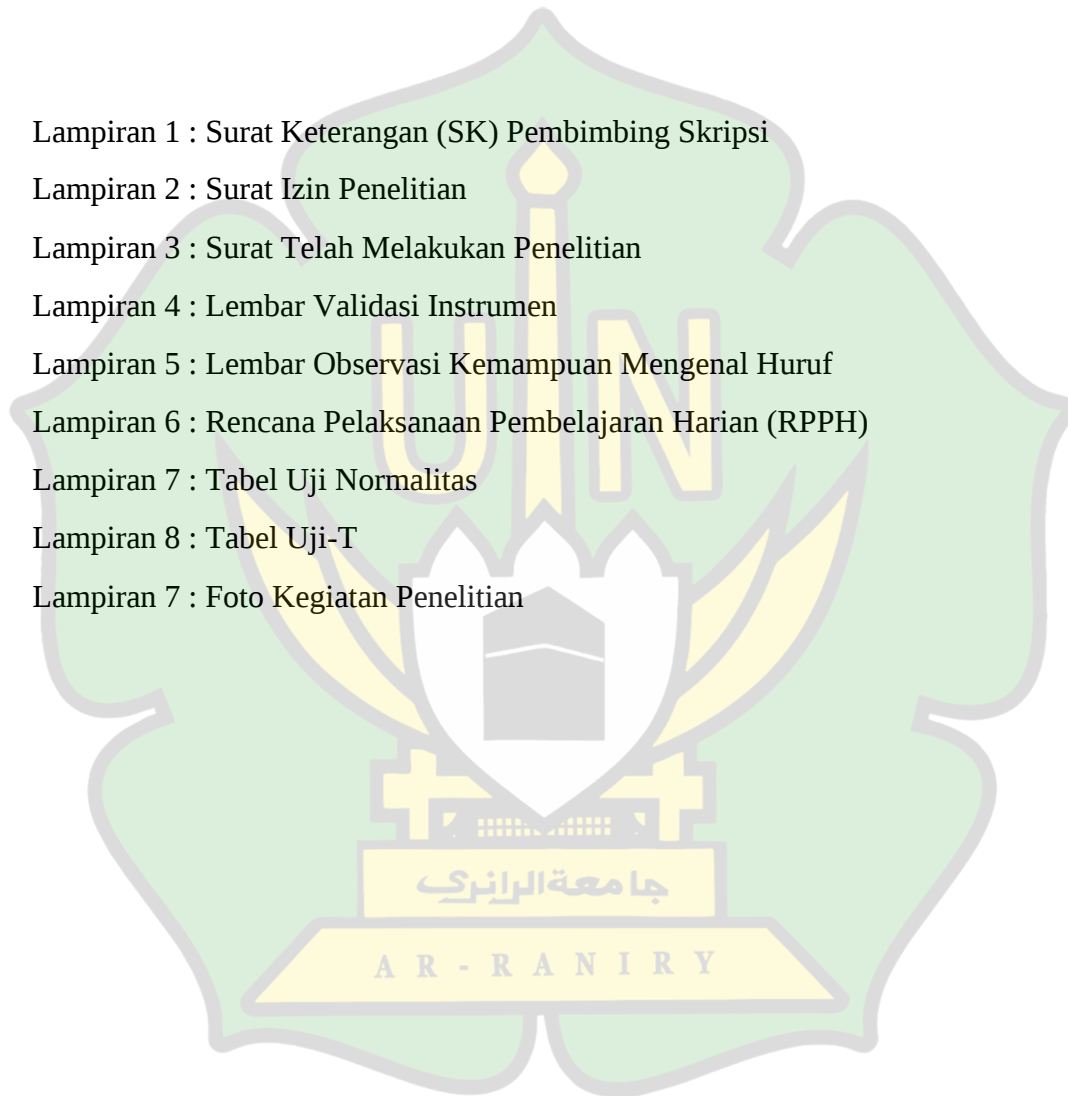
Lampiran 5 : Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 7 : Tabel Uji Normalitas

Lampiran 8 : Tabel Uji-T

Lampiran 7 : Foto Kegiatan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang mendasar untuk mencakup semua bidang perkembangan anak. Oleh sebab itu perkembangan kognitif pada anak sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Piaget menyatakan bahwa dunia yang secara aktif dapat dibangun oleh anak dengan kemampuan kognitif mereka sendiri, perkembangan kognitif tidak bisa didapatkan dengan cara berdiam diri. Pada masa ini anak-anak sangatlah aktif, oleh karena itu seharusnya orang tua tidak mengeluh, karena dengan mengeksplor lingkungan maka anak-anak akan mendapatkan kemampuan kognitif.¹

Kognitif dapat diartikan dengan kemampuan dalam berfikir atau berguru atau kecerdasan, dimana kecerdasan kemampuan untuk memahami konsep dan keterampilan, adapun maksud dari keterampilan yaitu tahu tentang apa yang akan terjadi dilingkungan sekitar, dan keterampilan untuk mencadangkan daya ingat juga menangani dari soal-soal sederhana. Perkembangan kognitif berfikir kritis adalah hal yang sangat fundamental, anak ketika terikat pada suatu objek tertentu maka akan lebih kompleks pemikiran mereka.²

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 yang berkenaan dengan standar nasional

¹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013) Hal 22

²Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishin, 2016) Hal,

pendidikan anak usia dini, perkembangan kognitif distimulasi berdasarkan usianya, perkembangan kognitif untuk rentang anak berusia 4-5 tahun bahwa pada cakupan perkembangan kognitif dipilah membentuk 3 bagian yaitu: belajar dan memecahkan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik. Dimana dalam berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun mampu: (1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (2) Mengenal konsep bilangan (3) Mengenal lambang bilangan.³

Dalam penelitian ini memfokuskan tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, perkembangan kognitif anak diperlukan stimulasi, salah satunya mengenalkan bilangan dengan menggunakan alat permainan. Seiring dengan perkembangan zaman, maka perlu adanya pembaharuan alat permainan untuk dapat mengembangkan kognitif anak.

Alat permainan merupakan alat yang dipakai sebagai sarana untuk mencapai tujuan. Jadi dalam pendidikan alat permainan yang dipakai dan dijadikan sebagai sarana dalam proses pembelajaran.⁴ Alat permainan edukatif ialah alat permainan untuk dapat meningkatkan kecerdasan untuk anak usia dini, yaitu dapat menyesuaikan dengan mengaplikasikannya berdasarkan usianya serta yang bersangkutan dengan tahap perkembangan anak. Alat permainan edukatif pada anak

³Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, *Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Anak*, Hal 25.

⁴ Endang Puspitaari, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Guemedia Group, 2018) Hal 9

merupakan sebuah alat main yang dapat menstimulasi pancaindra dan kognitif anak yakni pengraabaan dan pendengaran indra penciuman dan pengllihatan pengecapat.⁵

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang mana dapat secara optimal memberikan fungsi dalam perkembangan dan pertumbuhan anak, dengan alat permainan ini juga dapat melatih kemampuan kognitif, kemampuan dalam bahasa, dan bersosialisasi dengan baik. Alat permainan yang dapat mengasah pengetahuan dan kognitif anak seperti buku gambar, buku dongen, lego, boneka, pensil warna (cat) , dan lain-lain.⁶

Busy bag adalah alat permainan edukatif (APE) yang terdiri dari permainan-permainan sederhana dan mudah dibawa kemana-mana. *Busy bag* ini cocok untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Yang mana didalam *busy bag* terdapat beberapa permainan yaitu permainan puzzle, permainan geometri, mencocokkan gambar, dan kubi ice cream.⁷

Berdasarkan hasil observasi awal yang lakukan di TK Negeri Lhok Kaju Pidie menemukan masalah mengenai kemampuan kognitif anak yaitu sebagian dari anak-anak belum bisa mengurutkan angka dari 1-10 dan belum mengetahui lambang bilangan, pada TK tersebut dalam proses pembelajaran belum menggunakan APE. Kegiatan yang digunakan dalam pembelajaran seperti menghitung menggunakan

⁵Nuryanti, *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence*, (Banten: PT Runzune Sapta Konsultan, 2022) Hal 22

⁶Wulan Diana, 2019, “*Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)*”, *Adi Husada Nursing Jurnal*, Vol 5 No 2, Hal 11.

⁷Sri Widayati, *Buku Panduan Dasar Ape Alat Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2018) Hal, 100.

tangan dan menghitung gambar-gambar yang ada di dinding, oleh karena itu sebagian dari anak-anak kemampuan kognitifnya terbilang rendah. Adapun hasil dari wawancara dengan kepala sekolah mengenai penggunaan APE dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut “ untuk APE di sekolah sebenarnya sudah ada tetapi belum banyak di gunakan, karna terkadang ada beberapa APE yang tidak sesuai dengan tema pembelajaran, makanya dalam proses pembelajaran belum menggunakan APE, hanya saja anak memainkan APE diwaktu-waktu tertentu. Dan untuk kedepanya kami juga akan menambah APE tetapi juga melihat perkembangan anak-anak kedepannya.” Dengan adanya APE maka dapat mengoptimalkan aspek perkembangan anak khususnya dalam perkembangan kognitif. Dimana dalam berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun mampu:(1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh(2) Mengenal konsep bilangan(3) Mengenal lambang bilangan.

Untuk membahas permasalahan yang ada diatas penulis mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan APE *Busy Bag* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie”**

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah APE *Busy Bag* dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan APE *busy bag* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu mengembangkan alat permainan edukatif *busy bag* untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapun perkembangan kognitif yang difokuskan yaitu berfikir simbolik sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian dilakukanya penelitian ini untuk dapat menambah wawasan bagi peneliti dan mahasiswa

b. Bagi guru

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun

c. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan inovasi bagi guru dalam mengembangkan kognitif anak, penelitian ini juga memiliki manfaat yaitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan adanya pengembangan alat permainan edukatif *busy bag* sehingga dapat dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. APE *Busy Bag*

Permainan menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia diambil dari kata main yang memiliki arti sebagai kegiatan yang melibatkan aktivitas dan kreatifitas anak dengan tujuan menyenangkan hati anak. Arti lain dari bermain adalah sebuah aktivitas yang melibatkan media permainan untuk mengetahui kemampuan serta imajinasi anak secara mandiri maupun kelompok.⁸ APE atau Alat permainan edukatif adalah suatu alat yang sengaja dirancang untuk dijadikan media dalam kegiatan pembelajara. Dengan adanya banyak kemahiran pada anak akan berguna untuk mengembangkan aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan anak seperti aspek fisik/motori, emosi, social, bahasa, kognitif dan moral.⁹ APE yang digunakan dalam penelitan ini yaitu APE *Busy Bag* adalah alat permainan yang berbentuk tas yang bisa

⁸Deasy Hundayani Purba, Dkk, *Ilmu Kesehatan Anak*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020) Hal 50

⁹Heni Listiana, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2021) Hal 10

dimainkan oleh anak. Didalam tas tersebut terdapat beberapa permainan seperti permainan puzzle, permainan geometri, mencocokkan gambar, dan kubi ice cream.

2. Perkembangan kognitif

Dalam KBBI (Kamus besar Bahasa Indonesia) berarti perkembangan kognitif merupakan segala yang berkaitan atau meliputi semua bentuk pengenalan yang mencakup perilaku manusia, pengelolaan informasi, pemecahan persoalan, pemilihan serta berfikir.¹⁰ Teori Jean Piaget perihal perkembangan anak memberikan penjelasan kembali tentang pengetahuan, kecerdasan dan hubungan anak dengan lingkungannya.¹¹ Perkembangan kognitif artinya pengembangan dimana anak bisa mengasah kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognitif merupakan fungsi mental yang mencakup persepsi, pikiran, simbol, penalaran, serta pemecahan problem.¹² Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun pada berikir simbolik diantaranya yaitu sebagai berikut: (1) Membilang banyak

¹⁰Siti Faizah, Dkk, *Teori Belajar Matematika*, (Bandung: PT Indonesia Emas Grup 2022) Hal 11

¹¹Ari Kusuma Sulyandari, *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini*, (Jakarta: Guepedia, 2021) Hal 11

¹²Heleni Filtri, 2018, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Dipaud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1 No 2, Hal. 171

bemda satu sampai sepuluh (2) Mengenal konsep bilangan (3) Mengenal lambang bilangan.¹³

F. Kajian Relevan

Kajian relevan merupakan kajian yang terdahulu yang sudah pernah diteliti dan memiliki referensi yang akurat. Tujuan dari adanya kajian relevan ini ialah untuk membandingkan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sekarang agar tidak terjadi kesamaan dan sebagai bahan referensi bagi penelitian sekarang. Oleh karena itu penulis akan mencantumkan penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian yang dilaksanakan oleh Rafika toyba humaida yang berjudul “penggunaan media *busy book* pada anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan kognitif berhitung. Dalam penelitian menunjukkan hasil bahwa dengan penggunaan media *busy book* ini mampu mengembangkan perkembangan kognitif anak dalam berhitung. Kognitif anak juga dapat ditingkatkan dengan berbagai aktivitas yang melibatkan pemikiran anak.¹⁴ Perbedaan dalam penelitian yang telah dilakukan yaitu, penelitian ini menggunakan median *busy bag* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Adapun penelitian ini menggunakan APE *busy bag* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Sedangkan persamaan dari penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

¹³Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, *Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Anak*, Hal 25

¹⁴Rafika Toyba Humaida,”Penggunaan Media Busy Book Pada Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Raudhatul Athfal*, Vol 9 No 1

Selanjutnya penelitian yang diteliti oleh Elis Safitri yang berjudul “Pengembangan alat permainan edukatif *busy bag* untuk kemampuan motorik halus anak usia 3-4 tahun” adapun hasil dari penelitian tersebut dapat menghasilkan sebuah produk berupa permainan edukatif *busy bag* yang dapat mengembangkan motorik halus anak usia 3-4 tahun dengan prosedur yang lebih menarik, mudah seta aman.¹⁵ Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan ini yaitu pada aspek perkembangan anak, dalam penelitian sebelumnya aspek yang dikembangkan yaitu aspek motorik halus, sedangkan dalam penelitian ini aspek yang dikembangkan yaitu aspek kognitif. Terdapat juga perbedan dari usia anak, dalam penelitian sebelumnya sabjek penelitiannya apada anak usia 3-4 tahun sedangkan pada penelitian ini sabjek peneliannya pada anak usia 4-5 tahun.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh ratna guli gultom, dkk yang berjudul “Pengaruh Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Ibnu Halim TJ. Mulia Hilir Medan.” Berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa permainan lego sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Dengan menggunakan permaian lego dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapum perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu, penelitian ini dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun menggunakan permainan lego, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan permainan *busy bag* untuk

¹⁵Elis Safitri, 2021, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Bag Untuk Melatih Kemampuan Motoric Halus Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal Pembelajaran, Bumbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan, Vol 1 No 4

meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh wulan Diana dengan judul “Bermain *Puzzle* Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun).” Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan kegiatan bermain *puzzle* kemampuan kognitif anak berkembang dengan optima.¹⁶ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu keduanya memiliki variabel yang sama yaitu perkembangan kognitif untuk anak usia 4-5 tahun, pada APE yang peneliti terapkan adanya kegiatan bermain *puzzle*. Akan tetapi keduanya memiliki perbedaan yaitu pada penelitian terdahulu variabel yang diteliti yaitu kognitif dan bermain *puzzle* sedangkan yang peneliti teliti yaitu kognitif dan APE *Busy Bag*.

Selanjutnya ada juga penelitian yang dilakukan oleh Riska Hapsari dengan judul “pengembangan kognitif anak melalui kegiatan mengelompokkan benda dengan media bola warna” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media bola warna dapat menstimulasi pengembangan kognitif anak dengan media bola warna kelompok bermain permata bunda kampar kiri tengah¹⁷ perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu, penelitian ini menggunakan media bola warna untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Sedangkan penelitian yang akan

¹⁶ Wulan Diana, 2019, *Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)*, Adi Husada Nursing Jurnal Vol 5 No 2

¹⁷ Riska Hapsari, 2020, *Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna*, Generasi Emas, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol 3, No 1

diteliti menggunakan APE *busy bag* untuk mengembangkan kognitif anak. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati dengan judul “pengaruh penggunaan media kartu gambar terhadap kemampuan berfikir simbolik pada anak usia dini” hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media kartu gambar terhadap kemampuan kognitif anak usia dini khususnya dalam berfikir simbolik.¹⁸ Perbedaan dalam penelitian yang telah dilakukan yaitu, penelitian ini menggunakan media kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Adapun penelitian yang akan dilakukan menggunakan APE *busy bag* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Sedangkan persamaannya dari penelitian ini yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesi yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_a : APE *busy bag* memiliki pengaruh terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie

H_0 : APE *busy bag* tidak memiliki pengaruh terhadap kemampuan

kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie

¹⁸ Fatmawati, *Pengaruh penggunaan Media Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Pada Anak Usia Dini*, Repository.Ar-Raniry.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Alat Permainan Edukatif *Busy Bag*

1. Pengertian APE *busy Bag*

Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi insting bermain dan kesenangan anak, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur serta fungsi mendidik.¹⁹ Alat permainan edukatif juga sebagai sarana yang dapat merangsang aktifitas anak buat mengkaji sesuatu tanpa anak menyadarinya baik menggunakan teknologi terbaru maupun teknologi sederhana serta bahkan bersifat tradisional. Alat permainan edukatif pula merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak perihal sesuatu.²⁰

Mayke sugianto berpendapat bahwa alat permainan edukatif (APE) ialah alat permainan yang didesain dengan spesifik untuk kebutuhan pendidikan. Alat permainan edukatif yaitu menunjukkan bahwa pada pengembangan serta pemanfaatannya, alat permainan yang dipergunakan anak usia dini itu tidak semua didesain secara khusus untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Misalnya seperti permainan sepak bola yang bahannya dari plastik. Dalam segi ukurannya anak sulit untuk memegang dengan nyaman. Warnanya pun sering kali menggunakan satu

¹⁹ Andi Aslindah, *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Menjadi Aktif Dan Kreatif*, (Selawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2018) Hal 8

²⁰Hijriati, 2017 *Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Vol III No 2

warna saja sehingga menarik bagi anak karna anak biasanya menyenangi benda-benda yang berwarna-warni.²¹

Adapun permainan edukatif merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang memuat suatu permainan yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak misanya seperti permainan lego, gambar bongkar pasang, pengenalan bentuk serta pola. Permainan edukatif harus dibuat sesuai ciri-ciri anak usia dini. Yang isinya tidak hanya mengasah kognitif saja tetapi aspek lain juga harus dikembangkan dalam permainan tersebut. Dalam proses pembelajaran dan pengetahuan anak kognitif sangat berperan penting, sehingga dibutuhkan suatu permainan yang sesuai untuk anak dalam mengembangkannya. Permainan edukatif merupakan suatu permainan yang bisa dipergunakan dalam hal mengasah kemampuan kognitif anak.²²

Secara umum alat permainan edukatif (APE) merupakan alat-alat yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapat pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan.²³ Jadi APE adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, adapun APE juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek

²¹ Ilindra, *Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Tesis

²² Septi Fitriana, 2018, *Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak*, Al Fitrah, Vol 1 No 2

²³ Tesya Cahyani Kusuma, *Perkembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2021)

perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu APE harus memenuhi syarat seperti menarik, mudah dimainkan, aman bagi anak, dll

Busy bag adalah alat permainan edukatif yang dapat digunakan dengan beberapa macam kegiatan dalam bermain untuk anak usia dini dengan dimensi ukuran yang sudah dibentuk sehingga dapat memberikan nilai serta mengoptimalkan perkembangan pada anak. *“The busy bag educational game tool is a three dimensional game tool that has a size of 60 x 25 cm with heart foam covered with colored cloth used individually which is useful to stimulate fine motor skills for children aged 3-4 years in coordinating fingers, hands and eye muscles, as well as help teachers during the teaching and learning process. This busy bag game tool is adapted to the achievements of fine motoric development of children aged 3-4 years”*.²⁴ Jadi dapat disimpulkan *busy bag* merupakan alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak seperti motorik halus, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. *Busy bag* juga dapat dimainkan secara individual yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Busy bag merupakan APE yang digunakan dalam penelitian ini, APE *busy bag* adalah alat permainan yang berbentuk tas yang bisa dimainkan oleh anak. Dalam tas tersebut terdapat beberapa permainan seperti permainan puzzle, permainan geometri, mencocokkan gambar, dan kubi ice cream. Dengan APE tersebut anak

²⁴ Elis Safitri Dan Usep Kustiawan. *Development Of Busy Bag Educational Game Tools For Fine Motor Skills For Children Aged 3-4 Years*, In 2nd Early Childhood And Primary Childhood Education (Ecpe 2020) (Pp 140-108). Atlantis Press

merasa senang. Hal ini akan mendorong anak bermain samabil belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif.

2. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Permainan yang dijadikan sebagai alat permainan edukatif harus memiliki fungsi yang berguna dalam proses pembelajaran dan juga memiliki tujuan bagi anak yaitu untuk menyenangkan hati anak. Alat permainan edukatif (APE) berfungsi sebagai:

- a. Alat untuk membantu dan mendukung proses anak usia dini agar lebih baik, mandiri, dll
- b. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- c. Memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh kesempatan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan
- d. Memberi kesempatan kepada anak usia dini untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan kepada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.²⁵

Menurut badrun dalam Elsa Marisca fungsi alat permaina edukatif (APE) adalah sebagai berikut:

- a. Suasana belajar bagi anak lebih menyenangkan
- b. Mengembangkan percaya diri serta membentuk kepribadian yang positif
- c. Sebagai stimulasi dalam membentuk perilaku serta perkembangan kemampuan dasar pada anak

²⁵ Yasbiati, Dkk, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teori Dan Konsep Dasar)*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019) Hal 21-22

- d. Anak memiliki kesempatan dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya.²⁶

Alat permainan edukatif yang digunakan harus bersifat multifungsi, alat permainan edukatif memiliki fungsi dalam mengembangkan aspek perkembangan pada anak, setiap APE memiliki aspek perkembangan yang berda-beda, ada APE yang memiliki satu aspek perkembangan saja dan ada juga APE yang memiliki lebih dari satu aspek perkembangan. Misalnya permainan geometri berguna dalam berbagai macam ukuran besar, sedang dan kecil dengan warna yang disukai anak. Geometri disesuaikan dengan bentuk yang sesuai warna, untuk melatih motoric, kognitif, juga mengenal konsep warna dan bentuk pada anak.²⁷ Maka dari itu alat permainan edukatif (APE) sangat penting bagi anak usia dini merupakan permainan yang dapat merangsang daya fikir anak usia dini untuk melatih awal berfikir dalam belajar dan memahami berbagai jenis dan bentuk dari APE yang ada.

3. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

Adapun ciri-ciri alat permainan alat permainan edukatif bagi anak usia dini yaitu:

- a. Alat permainan edukatif bagi anak didesain menggunakan ide yang kreatif dan juga menyesuaikan dengan umur anak. Alat permainan edukatif untuk anak usia 4-5 tahun berbeda dengan alat permainan edukatif untuk anak

²⁶Elsa Marisca, 2019, Wayan Dharmayana, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika*, Triadik, Vol 18, No, 1

²⁷ Endang Puspitaari, *Alat Permainan....*hal 11

umur 5-6 tahun. Misalnya *puzzle*, *puzzle* artinya alat permainan edukatif yang ditujukan untuk anak usia dini, *puzzle* bagi anak umur 4-5 tahun harus berbentuk sederhana yang mana bagian dari kepingan *puzzle* tidak begitu banyak.²⁸

- b. Memiliki manfaat dalam mengembangkan aspek pada perkembangan anak. Alat permainan edukatif yang didesain dengan tujuan mengembangkan kognitif pada anak harusnya bisa mengasah daya pikir anak
- c. Dapat mendorong aktifitas dan kreatifitas anak
- d. Bersifat konstruktif.²⁹

Ciri-ciri alat permainan edukatif menurut Zaman Badrun dalam Ajeng Rizki Safira adalah sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan oleh anak pada rentang usia anak usia dini
- b. Dapat digunakan untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak
- c. Multiguna dan dapat digunakan dengan beraneka cara dan beraneka bentuk
- d. APE yang digunakan aman bagi anak
- e. Meningkatkan kreativitas dan juga memberikan aktivitas untuk anak

²⁸Cucu Eliyawati, *Pemilihan Dan Perkembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005) Hal 65

²⁹Syamsurdi, 2012, *Penggunaan Alat Permainan Eduktif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Taneta Riattang Barat Kabupaten Bone*, Publikasi, Vol 11, No 1

- f. Memiliki sifat konstruktif yaitu yang memiliki efek meningkatkan kemampuan anak.³⁰ Dalam pemilihan alat permainan edukatif untuk anak guru harus memperhatikan ciri-ciri yang sesuai untuk perkembangan anak dalam sebuah alat permainan edukatif.

4. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) banyak memiliki manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Alat permainan edukatif (APE) bermanfaat juga untuk memberikan kesempatan bersosialisasi untuk anak bisa mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan mempergunakan berbagai alat, manjalah anak, atau tempat. Alat permainan edukatif juga berguna dalam mengenal lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Berikut adalah beberapa manfaat dari APE yaitu:

- a. Mengembangkan aspek fisik, yaitu aktivitas yang bisa membantu untuk menstimulasi pertumbuhan fisik anak.
- b. Mengembangkan bahasa, dengan membiasakan berbicara, mempergunakan kalimat-kalimat yang benar.
- c. Mengembangkan aspek kognitif, yaitu dengan memperkenalkan ukuran, suara, bentuk, warna, serta tekstur.³¹

³⁰ Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020) Hal 82

³¹ Tesya Cahyani Kusuma, *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2021) Hal 11-12

Dalam pembelajaran anak usia dini APE memiliki manfaat dan tujuan, penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam pembelajaran anak usia dini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Sumber belajar yang mampu menjadi media/perantara bagi informasi nilai pembelajaran dan pendidikan yang akan disampaikan kepada anak
- b. Menarik minat dan perhatian anak melalui warna dan bentuk yang menarik
- c. Menstimulasi aspek-aspek perkembangan yang dioptimalkan semasa anak usia dini
- d. Menjelaskan informasi tentang materi tentang kegiatan belajar yang disampaikan kepada anak
- e. Memberi pengalaman baru melalui belajar yang menyenangkan bagi anak.

Selain memiliki tujuan APE juga memiliki manfaat dalam: 1) melatih kemampuan motoric pada anak, 2) mengembangkan kemampuan kognitif dan melatih konsentrasi pada anak, 3) kemampuan social dan efektif meningkat, 4) melatih keterampilan bahasa.³²

Adapun manfaat yang diperoleh dari alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut:

³² Nuryanti, *Alat Permainan Edukatif...* hal 32

- a. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak
 - b. Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan dan usia anak sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak
 - c. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi, memperkuat tingkat pemahaman dan mengembangkan daya ingat anak
 - d. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya
 - e. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak
 - f. Memiliki nilai efisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya.³³
5. Hubungan APE dengan kemampuan kognitif AUD

Hubungan APE *busy bag* dengan kemampuan kognitif sangat erat dikarenakan pembelajaran menggunakan APE *busy bag* anak mampu meningkatkan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif anak usia dini perlu distimulasi dengan benar dan tepat agar anak dapat berkembang secara optimal. Simulasi dari guru, orang tua dan lingkungan sekitar sangat penting dan harus berjalan selaras dengan

³³ Riani Ariesta, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. (Bandung: PT Sandiarta Sukses, 2020) Hal 2-3

tahapan-tahapan usia anak. Berbagai macam cara, strategi dan hal lainnya yang perlu digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.³⁴

B. Pengertian Kognitif AUD

1. Pengertian kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.³⁵ Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditinjau kepada ide-ide dan proses belajar.

Menurut Alfred Binet dalam Ahmad Susanto: 2011, intelegensi terdapat tiga aspek kemampuan yaitu:

- a. Konsentrasi (*direction*) yaitu kemampuan memfokuskan pikiran kepada salah satu yang harus diselesaikan
- b. Adaptasi (*adaptation*) yaitu kemampuan membangun adaptasi atau menyelesaikan akan masalah yang dihadapi atau fleksibel dalam menghadapi masalah

³⁴ Yasbiati, Dkk, *Alat Permainan...* hal 34

³⁵ Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2017) Hal 55

- c. Berfikir kritis (*critism*) yaitu kemampuan untuk mendapatkan masukan, dalam masalah yang dihadapi ataupun terhadap diri sendiri.³⁶

Perkembangan kognitif anak dimulai sejak dini, melalui interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangannya terhadap suatu kejadian dalam lingkungan. Kemampuan kognitif merupakan proses dimana individu atau seseorang dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.³⁷ Kemampuan kognitif juga merupakan salah satu perkembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya. Menurut Piaget kemampuan kognitif merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan dahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.³⁸

Salah satu perkembangan yang perlu disitimulasi pada anak sejak dini adalah perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan perkembangan dasar yang telah dimiliki anak secara ilmiah, misalnya seperti meningkatkan kemampuan anak dari berfikir secara konkrit kepada berfikir secara abstrak. Kemampuan kognitif juga merupakan kemampuan dasar yang penting peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan yang dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir.

³⁶Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011) Hal 47

³⁷ Muthainnah dan Nurma. 2019. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Tutup Botol Di TK Meulati Mon Pasong Aceh Barat*, Vol 5 No 2

³⁸ Heliati Fajriah, Dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Area Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*

Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan aneka macam cara berfikir untuk menuntaskan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.³⁹

Pada dasarnya kemampuan kognitif anak yaitu anak mampu melakukan eksplorasi terhadap lingkungan maupun dunia sekitar melalui panca indranya, pada anak usia dini pengetahuannya masih bersifat subjektif dan akan berkembang secara objektif apabila anak sudah mencapai perkembangan remaja dan dewasa, hal tersebut piaget mengemukakan bahwa anak mampu mendemonstrasikan berbagai pengaruh mengenai relativitas dunia sejak lahir hingga dewasa. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif pada yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan mulai dari proses konkret sampai pada proses abstrak.⁴⁰

2. Tingkat pencapaian kognitif anak usia dini

Tingkat pencapaian perkembangan kognitif menurut piaget dalam Nina Veronica anak usia 4-5 tahun dalam berfikir secara simbolik dan bahasa sudah mulai untuk menggambarkan objek dan kejadian namun belum logis dalam cara berfikir. Pada tahap ini anak juga mudah dengan bentuknya yang tinggi, anak menganggap air yang dituang dalam botol yang lebih tinggi lebih banyak dari pada yang ada dalam

³⁹Soemirti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta 2008) Hal 27

⁴⁰ Rohani, 2016, *Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain*, Jurnal Paud, Vol 1, No 2

gelas volume air tersebut sama.⁴¹ Dapat disimpulkan bahwa anak usia 4-5 tahun pada perkembangan simbolik anak sudah mulai berkembang secara optimal. Dengan adanya perkembangan kognitif pada berfikir simbolik yang baik maka anak akan mampu melakukan kegiatan yang sesuai dengan usianya.

Adapun berikut adalah langkah-langkah yang bisa dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.

a. Meningkatkan kemampuan berfikir logis

Berfikir logis sangat dibutuhkan anak-anak, karna kemampuan ini dapat mendidik kedisiplinan yang sangat kuat. Logika berperan penting dalam menjadikan anak-anak semakin menjadi dewasa dengan keputusan-keputusan matangnya

b. Menemukan hubungan sebab-akibat

Dari hubungan tersebut, dapat diketahui bahwa akibat dari suatu peristiwa ada sebabnya. Misalnya, penyebab kematian adalah sakit, penyebab rumah kebakaran adalah hubungan arus pendek dan lain sebagainya

c. Meningkatkan pengertian pada bilangan

⁴¹ Nina Veronica, *Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya (4-5 Tahun)*, (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2019) Hal 43

Cara termudah untuk mengajari anak agar mencintai bilangan dan angka adalah dengan uang. Oleh karena itu semua orang (termasuk anak-anak) sangat menyukai uang.⁴²

Menurut menteri pendidikan dan kebudayaan replublik Indonesia nomor 137 tahun 2014. Aspek-aspek perkembangan kognitif yaitu:

- a. Belajar memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima social serta merupakan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru
 - b. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat
 - c. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan kosnsep bilangan, lambang huruf, serta kemampuan mempresentasikan berbagai ..benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.⁴³
3. Berfikir simbolik

⁴² Hijriati, 2016 *Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood*, Vol 1, No 2

⁴³ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar...hal 6

Perkembangan kognitif dalam berfikir simbolik Menurut Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang indikator tingkat pencapaian perkembangan berfikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun.⁴⁴

Tabel 2.1 Indikator Kognitif Pada Berfikir Simbolik

Indikator	Sub Indikator
Berfikir simbolik	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
	Mengenal konsep bilangan
	Mengenal lambang bilangan

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, *Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Anak*

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa indikator yang diambil dalam penelitian ini yaitu: membilang banyak benda dari satu samapai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Dimana indikator tersebut mencakup kegiatan yang ada pada APE *APE busy bag* yang ingin peneliti teliti dan sesuai dengan permasalahan yaitu tidak adanya APE dalam kegiatan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, adapun kegiatan yang ada dalam APE tersebut antara lain yaitu: permainan puzzle, permainan geometri, mencocokkan gambar, dan kubi ice cream.

⁴⁴ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Pendidikan Anak Usia Dini

4. Teori kognitif

Jean Piaget dalam Hijriati berpendapat setiap individu memiliki tahapan perkembangan kognitif berupa fisik maupun mental, yang mana didasari pada perilaku dan kegiatan kecerdasan seseorang yang berhubungan erat dengan tahap perkembangan anak. Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini piaget berpendapat bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif adalah sebagai berikut:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pikiran-pikirannya dalam rangka menghubungkan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang ada disekitarnya
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan) maupun melalui proses ilmiah (percobaan)

- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.⁴⁵

Jean Piaget dalam Mukhtar Latif juga berpendapat bahwa intelektual (kognitif) senantiasa berjalan beriringan seperti layaknya sebuah koin. Teori ini percaya bahwa emosi manusia muncul dari suatu proses yang sama didalam tahapan perkembangan kognitif. Sehingga piaget mengatagorikan perkembangan kognitif kedalam empat jenis proses yaitu *asimilasi*, *akomodasi*, *konservasi* dan *reversibility*.⁴⁶ Williams mengatakan kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak laku, cara individu bertindak, cepat lambatnya individu dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Gambaran yang diberikan Williams tentang ciri-ciri kognitif adalah: berfikir lancar, berfikir luwes, berfikir orisinal, dan berfikir terperinci (elaborasi).⁴⁷

Jerome bruner dalam khadijah mengatakan perkembangan kognitif seseorang terdiri melalui tiga fase atau tahap yaitu:

- a. Tahap enaktif yaitu seseorang yang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, pada tahap ini anak melakukan pembelajaran secara nyata tanpa melibatkan imajinasi ataupun kata-katanya, sehingga anak mampu memahami sesuatu secara langsung

⁴⁵ Hijriati, 2016 *Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood*, Vol 1, No 2

⁴⁶ Mukhtar Latif. Dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2016) Hal 79

⁴⁷ Hijriati, 2016 *Tahapan Perkembangan...* Vol 1, No 2

- b. Tahap ikonik yaitu seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal, pada tahap ini dimana anak melakukan suatu kegiatan terhadap realitas akan tetapi tahap ini tidak membuat anak mengalami secara langsung, namun anak melakukan dengan gambar
- c. Tahap simbolik yaitu seseorang mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika, pada tahap ini dimana anak sudah mampu untuk menganalisis atau menafsirkan sesuatu yang dialaminya. Dan tahapan ini anak sudah mampu untuk menafsirkan simbol-simbol yang ada seperti simbol-simbol matematika dan sebagainya.⁴⁸ Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki fase atau tahapan-tahapan yang harus dilewati untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan kemampuan kognitif.

Menurut vygotsky aspek kognitif anak akan berkembang sangat baik bilamana anak-anak tidak hanya bermain melakukan eksperimen pada anak pada alat-alat mainnya akan tetapi juga berinteraksi dengan orang dewasa dan teman-teman sebayanya yang memiliki pengetahuan banyak darinya. Pada saat anak bermain didampingi oleh guru yang memberikan bimbingan lisan, bantuan fisik, dan pertanyaan-pertanyaan terbuka akan dapat membantu anak meningkatkan

⁴⁸ Khadijah, Dkk, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2020) Hal 42

keterampilan dan memperoleh kemampuan. Demikian pula teman sebaya yang memiliki keterampilan lebih akan membantu anak-anak belajar melalui pemberian contoh dan percakapan.⁴⁹ Dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Tidak hanya sekolah yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Akan tetapi lingkungan sekitar seperti keluarga dan teman-teman sebaya sangat mempengaruhi perkembangan anak terutama perkembangan kognitif.

Teori David Ausubel atau teori belajar Ausubel bisa disebut dengan teori belajar bermakna. Maka dari itu, agar tercapai belajar bermaknan tersebut, seorang guru atau pendidik perlu adanya membuat perancangan pembelajaran agar mengonsepskan keahlian dari peserta didik supaya dapat mengasah suatu keahlian baru. Adapun ciri-ciri belajar menurut David Ausubel sebagai berikut:

- a. Adanya pengetahuan yang telah dimiliki anak dan pengetahuan yang baru. Struktur pengetahuan ide, gagasan yang telah dimiliki merupakan modal belajar anak. Oleh karena itu guru harus mampu menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki anak dan apa yang akan dipelajari anak
- b. Anak memiliki kebebasan dengan apa yang dipelajari. Setiap anak memiliki kemampuan dan kemampuan yang berbeda-beda. Sehingga konsentrasi cara belajarnya juga harus berbeda-beda, dan guru berperan sebagai orang yang membantu dalam mengembangkan bakat anak tersebut

⁴⁹ Syifaузakia, Dkk, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Malang: Literasi Nusantara, 2018) Hal 45-46

- c. Kegiatan belajar memungkinkan anak untuk menarik dan menyusun pemahaman mereka sendiri, otak anak haruslah distimulasi agar dapat dikembangkan.⁵⁰

5. Tahap perkembangan kognitif

Piaget dalam Dadan Suryana mengategorikan dalam beberapa tahap kognitif anak. Piaget mempercayai setiap anak melalui 4 tahapan yang sama yaitu: sensori motor, pra-operasional, operasional-konkret, operasional normal dengan urutan tahap yang sama.

Tabel 2.2 Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Usia Anak	Karakteristik
Sensori motor	0-2	Perkembangan kognisi (kemampuan berfikir atau mental) selama masa perkembangan sensori motor intelegensi anak baru nampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi stimulasi sensorik
Pra-operasional	2-7	Pada tahap ini mulai dengan

⁵⁰ Khadijah, Dkk, *Perkembangan Kognitif*...hal 45

		penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, dan bersifat egosentrik
perasional-konkret	7-11	Cara berfikir anak kurang egosentris dan aspek dinamis dalam perubahan situasi sudah diperhatikan,
operasional normal	11- dewasa	Mampu mengatasi masalah-masalah abstrak secara logis dan menjadi lebih ilmiah dalam berfikir

Secara umum tahapan ini berkaitan untuk usia tertentu. Piaget menyatakan individu-individu dapat melewati periode transaksi yang lama antara tahapan bahwa seseorang bisa memperhatikan karakteristik salah satu tahap disebabkan keadaan, tetapi menunjukkan karakteristik tahap yang lebih tinggi atau yang lebih rendah disituasi lain.⁵¹

6. Faktor yang mempengaruhi pengembangan kognitif

⁵¹Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2018) Hal 83

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan berfikir anak, banyak factor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini. Beberapa faktor dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini ialah:

a. Faktor gen (keturunan)

Teori hereditas atau keturunan yang dicetuskan oleh seseorang pakar filsafat shopenheur, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tak dapat dipengaruhi oleh lingkungan, para ahli psikologi berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau keturunan.

b. Faktor lingkungan

Perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungan. Tingkat intelegensi sangat ditentukan dari pengalaman serta pengetahuan yang yang didapatkan dari lingkungan hidup.

c. Faktor kematangan

Setiap organ (fisik maupun psikis) bisa dikatakan matang seandainya sudah mencapai keanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan bersangkutan erat dengan usia kronologi (usia kalender).

d. Faktor pembentukan

Pembentukan merupakan semua keadaan diluar diri seseorang bisa mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan bisa dibedakan sebagai pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh lingkungan kurang lebih). Sehingga manusia membentuk intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor minat serta bakat

Minat merupakan suatu perbuatan yang mengarah pada dorongan untuk berbuat lebih giat serta lebih baik. Adapun bakat merupakan kemampuan bawaan, menjadi potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya, oleh karena itu talenta seseorang akan mempengaruhi taraf kecerdasannya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan adalah keleluasaan individu untuk memilih cara-cara dalam memecahkan permasalahan sesuai dengan kebutuhannya.⁵²

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif yang secara langsung juga mempengaruhi kemampuan kognitif pada anak. Faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi dan lingkungan sekitar anak.

⁵²Ahmat Susanto, *Pengembangan Anak Usia Dini Dan Pengantar Dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Kencana, 2011) Hal 60

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang beraturan atau penyelidikan yang cepat dan tepat dalam mencari fakta untuk membuktikan sesuatu. Penelitian kuantitatif merupakan statistik dan evaluasi dan data objek dengan perhitungan ilmiah yang sumbernya dari sampel ataupun penduduk yang dimintak untuk menjawab atas beberapa pertanyaan tentang beberapa yang diservei untuk memastikan frekuensi dan presentase tentang keterangan mereka.⁵³ Dalam penelitian ini menggunakan metode sksperimen untuk mengetahui pengaruh APE *Busy Bag* dapat mempengaruhi pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Metode penelitan yang digunakan dalam penelitim ini yaitu metode eksperimen yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan APE *Busy Bag* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, metode eksperimen merupakan metode dari penelitian kuantitatif yang dipakai untuk mengenal pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi terkendali.⁵⁴ Metode ekperimen dalam penelitian menggunakan desain penelitian “*one grup pretest-postest design*” yaitu desain yang menggunakan metode

⁵³ Sandu Siyato, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasa Media Publishing, 2015) Hal 19

⁵⁴ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, (bandung: Alfabeta, 2020), hal 111

eksperimen sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Berikut adalah tabel desain penelitian “*one grup pretest-posttest design*” :

Tabel 3.1 Desain Penelitian (*One Group Pretest-Posttest Design*)

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O ₁	X	O ₂

(sumber: Sugiyono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*)

Keterangan:

O₁ : Pre-test (tes awal) sebelum aplikasi

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

O₂ : Post-test (tes akhir) setelah aplikasi

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik

atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut.⁵⁵ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh anak disekolah TK Negeri Lhok Kaju pidie yang berjumlah 18 anak.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti oleh karna tidak memungkinkan mengambil populasi keseluruhan. Sampel yang di pilih hendaknya mampu mempresentasikan populasi secara keseluruhan.⁵⁶ Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelompok A yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling*. Menurut Sugiono sampel *random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.⁵⁷

C. Prosedur penelitian

1. Pre-test

pada awal penelitian ini terhadap perkembangan kognitif anak dilakukan pengukuran awal (*Pre-test*). *Pre-test* bertujuan untuk mendapatkan data awal

⁵⁵ Slamet Riyanto, Dkk, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Ekperimen*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020) Hal 11

⁵⁶ Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistic Dengan Spss*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018) Hal 20

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), Hal 119

penelitian mengenai pengaruh penerapan APE *busy bag* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun sebelum diterapkan *treatment* dengan menggunakan APE *busy bag*. Langkah-langkah pelaksanaan *pre-test* yaitu sebagai berikut:

- a. Anak melihat lambang bilangan yang telah tulis oleh guru
- b. Anak membilang angka 1-10
- c. Anak menyebutkan angka yang sudah diacak
- d. Anak menghitung benda-benda yang ada di dalam kelas

2. *Treatment*

Treatment dilakukan pada saat proses pembelajaran berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dalam kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen. Adapun langkah-langkah pelajaran dengan menggunakan APE *busy bag* dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Guru memperlihatkan APE *busy bag* kepada anak
- b. Guru menjelaskan APE *busy bag* yang terdapat empat permainan
- c. Permainan yang pertama yaitu: permainan puzzle , cara bermainnya: menggabungkan kepingan-kepingan yang sudah di acak menjadi sebuah gambar yang utuh
- d. Permainan yang kedua yaitu: permainan geometri, cara bermainnya: menempel gambar geometri sesuai warna

- e. Permainan yang ketiga yaitu: permainan mencocokkan gambar, cara bermainnya: mencocokkan angka sesuai gambar yang telah disediakan
- f. Permainan yang ke empat yaitu: permainan kubi ice cream, cara bermainnya: mencocokkan ice cream dengan parlour

3. *Post-test*

Pelaksanaan *post-test* setelah adanya perlakuan / *treatmen*. *Post-test* dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh penerapan APE *busy bag* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun setelah diterapkan perlakuan atau *treatmen* dengan APE *busy bag* untuk menilai seberapa efektif menggunakan APE *busy bag* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Adapun langkah-langkah yang sebagai berikut:

- a. Anak melihat lambang bilangan yang telah tulis oleh guru
- b. Anak membilang angka 1-10
- c. Anak menyebutkan angka yang sudah diacak
- d. Anak menghitung benda-benda yang ada di dalam kelas

D. Instrumen Penelitian

Menyusun instrumen merupakan tindakan penting dalam tata cara penelitian, fungsi instrumen yaitu sebagai alat pelengkap dalam pengumpulan data yang dibutuhkan. Penyusunan instrumen dari dasarnya merupakan jajaran alat penilaian, dikarnakan tujuannya yaitu untuk mendapatkan data tentang sesuatu yang diteliti,

yang hasilnya dapat diperkirakan dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti.⁵⁸ Tingkat keberhasilan anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak

Nilai	Kategori	Skor
0-25	Belum berkembang (BB)	1
26-50	Mulai berkembang (MB)	2
51-75	Berkembang sesuai harapan (BSH)	3
76-100	Berkembang sangat baik (BSB)	4

(sumber: Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)*, (Jakarta, Erlangga, 2013) Hal 47

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Indikator Kognitif Anak

NO	Indikator	Kriteria	Aspek yang di kembangkan	Skor
1	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	BB	Anak belum mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh	1
		MB	Anak mulai mampu membilang banyak benda	2

⁵⁸ Sandu Siyoto, *Dasar Metodelogi Penelitian*,, hal. 78

			dari satu sampai sepuluh	
		BSH	Anak sudah mampu mengurutkan banyak benda sesuai urutan dari satu sampai sepuluh	3
		BSB	Anak Anak sudah mampu mengurutkan banyak benda sesuai urutan dari satu sampai sepuluh tanpa adanya bantuan	4
2	Mengenal konsep bilangan dengan menggunakan APE <i>busy bag</i>	BB	Anak belum mampu mengenal konsep bilangan dengan menggunakan APE <i>busy bag</i>	1
		MB	Anak mulai mampu mengenal konsep bilangan	2
		BSH	Anak sudah mampu mengenal konsep bilangan dengan menggunakan APE	3

			<i>busy bag</i>	
		BSB	Anak sudah mampu mengenal konsep bilangan dengan menggunakan APE <i>busy bag</i> tanpa adanya bantuan	4
3	Mengenal lambang bilangan	BB	Anak belum mengenal lambang bilangan	1
		MB	Anak mulai mampu mengenal lambang bilangan	2
		BSH	Anak sudah mampu mengenal konsep bilangan dengan arahan guru	3
		BSB	Anak sudah mampu mengenal konsep bilangan tanpa adanya arahan guru	4

(Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, *Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Anak*)

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian.⁵⁹ Teknik pengumpulan data yang dilakukan ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi penelitian dengan menggunakan seluruh panca indra.⁶⁰ pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati kecerdasan interpersonal anak yang telah dilihat berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Observasi dilakukan yaitu untuk mengumpulkan semua data tentang kecerdasan interpersonal anak yang telah di teliti sebelum *APE Busy Bag* diterapkan. pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian penelitian yang terdiri dari buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, peraturan-peraturan, foto-foto, data yang relevan penelitian. Dokumen tasi bisa berbentuk gambar, tulisan atau karya-karya monumental dari individu itu sendiri.⁶¹

Adapun dokumentasi dalam penelitian ini yaitu sesuatu yang berhubungan pada saat

⁵⁹ Johni Dimyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)*, (Jakarta, Erlangga, 2013) Hal 47

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003)

⁶¹ Sudaryono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016) Hal 76

melakukan penelitian berupa foto dan video kegiatan anak saat bermain APE *busy bag*.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah kegiatan yang dilaksanakan setelah data dari semua responder ataupun sumber data lain tergabung. Aktivitas yang dilakukan dalam analisis data adalah mengelompokkan data sesuai dengan jenis responder dan variabel, memtabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mengurutkan data dari seluruh responden dan variabel yang diteliti, untuk menjawab rumusan masalah harus melakukan perhitungan dan untuk memferikasi hipotesis yang telah diajukan.⁶²

1. Uji Normalitas

Uji normaitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal.⁶³ Untuk menguji normalitas digunakan SPSS versi 26.0 *for windows*. Fungs dari pengujian ini untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data. Apabila nilai signitifikan $> 0,05$ maka distribusi adalah normal. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

H_a : data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2020), Hal 206

⁶³ Endang Sri Utami, *Dasar-Dasar Statistic Penelitian*, (Yogyakarta: Mercu Buana 2017) Hal

H_0 : data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *p-value* atau *significance* (sig) ialah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 diterima atau data tidak berdistribusi normal

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_a diterima atau data berdistribusi normal

Berikut langkah-langkah Pengujian Normalitas dengan IBM SPSS versi 26.0 for windows:

- a) Aktifkan program SPSS versi 26.0 for windows.
- b) Buka data view SPSS, klik menu *analyze-descriptive*.
- c) Muncul kotak *explore*, masukkan *variable pretest* dan *posttest* ke *dependent list*, kemudian klik *plots*.
- d) Pada bagian *descriptive* berikan tanda *ceklis* pada *Stem-and-leaf*.
- e) Berikan tanda *ceklis* di *Normality plots with test* lalu klik *continue* dan terakhir di klik *ok*.

2. Uji-T

Uji-T digunakan untuk menguji hipotesis, dimana uji-t dalam penelitian ini akan dianalisis dengan cara dibandingkan data sebelumnya dengan data sesudah dilakukan tindakan eksperimen. Penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 26.0.

Adapun rumus yang dipakai saat menentukan nilai rata-rata yaitu sebagai berikut:

$$N = \frac{\sum x}{\sum y}$$

Keterangan :

N = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Total nilai anak

$\sum y$ = Jumlah anak⁶⁴

Berikut langkah-langkah Pengujian Paired Sampel T dengan IBM SPSS versi 26.0 *for windows*:

- a) Aktifkan program SPSS versi 26.0 *for windows*.
- b) Buka data view SPSS, klik menu *analyze-compare means-pairedt sampel t test*.
- c) Muncul kotak *paired sampel t test*, masukan *variable pretest* ke *pair 1 variable 1* dan *variable posttest* ke *pair 1 variable 2*, kemudian klik *ok*.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah pendat atau pernyataan yang masih bersifat sementara atau belum selesai disimpulkan. Adapun kriteria pengujian hipotesis (H_0) yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka diterima

H_0 = APE *busy bag* tidak memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di TK Negeri Lhok Kaju

⁶⁴ Khudriyah, *Metodelogi Penelitian Dan Statistic Pendidikan*, (Malang: Madani, 2021) Hal 61

H_a = APE *busy bag* memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif
anak di TK Negeri Lhok Kaju



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Lhok Kaju yang bertempat di Jln Lhok Kaju, Gampong Yub Mee, Kec. Indrajaya Kab. Pidie. Bangunan TK Negeri Lhok Kaju termasuk kategori sekolah yang baik karena memiliki bangunan yang kokoh dan cukup luas serta memiliki hubungan baik antara sekolah, lingkungan sekitar dan masyarakat. TK Negeri Lhok Kaju memiliki luas tanah $315 M^2$ yang terdiri dari 3 ruangan. Dua ruangan kelas, satu ruangan kantor serta memiliki ruangan yang luas.⁶⁵

TK Negeri Lhok Kaju terletak di lingkungan yang sangat baik dan strategis, yaitu dekat dengan jalan desa dan berada di lingkungan penduduk, akan tetapi sekolah tersebut tidak terganggu dengan suara kendaraan dikarenakan bersebelahan dengan rumah penduduk. TK Negeri Lhok Kaju di fasilitas dengan perkarangan yang luas dan dilingkari dengan pagar, sehingga anak-anak aman di lingkungan sekolah. Adapun visi misi dan tujuan di TK Negeri Lhok Kaju adalah:

a. Visi

Membentuk generasi yang cerdas, ceria, kreatif, berakhlak mulia dan bertanggung jawab.

⁶⁵ Dokumentasi data profil TK Negeri Lhok Kaju, Mei 2023

b. Misi

- 1) Meningkatkan kegiatan yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan dan potensi anak
- 2) Membiasakan perilaku hidup sehat, bertanggung jawab dan berakhlak mulia serta mandiri
- 3) Membangun kerjasama dengan orang tua, masyarakat dan lingkungan dalam pengelolaan TK yang bermutu

c. Tujuan

- 1) Membantu anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal dalam menghasilkan generasi bangsa yang sehat, cerdas, ceria, beriman dan berakhlak mulia
- 2) Dapat bekerjasama dengan orang tua, masyarakat, dan lingkungan yang terkait dalam pengelolaan TK yang lebih baik
- 3) Adanya pelayanan yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak⁶⁶

Adapun sarana dan prasarana di TK Negeri Lhok Kaju

Tabel 4.1 Sarana di TK Negeri Lhok Kaju

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kelas	2	Baik
2	Ruang kantor	1	Baik

⁶⁶ Dokumentasi data profil TK Negeri Lhok Kaju, Mei 2023

3	Kamar mandi/WC	1	Baik
---	----------------	---	------

Sumber: Dokumentasi data profil TK Negeri Lhok Kaju, Mei 2023

Tabel 4.2 Prasarana di TK Negeri Lhok Kaju

No	Jenis Prasarana	Kondisi
1	Lemari	Ada/Baik
2	Kursi	Ada/Baik
3	Meja	Ada/Baik
4	P3K	Ada/Baik
5	Wastafel	Ada/Baik

Sumber: Dokumentasi data profil TK Negeri Lhok Kaju, Mei 2023

2. Pendidik dan tenaga kependidikan

Pendidik di TK Negeri Lhok Kaju berjumlah 3 orang, sedangkan tenaga kependidikan terdiri dari 1 orang, berikut data guru di TK Negeri Lhok Kaju.⁶⁷

Tabel 4.3 Data Pendidik Di TK Negeri Lhok Kaju

No	Nama	Lulusan	Jabatan
1	Martiasari S.Pd	S1 PIAUD	Kepala sekolah
2	Yulianti S.Pd	S1 PGMI	Guru
3	Agus maulina	SMA	Guru
4	Mursyida S.Pd	S1 PIAUD	Guru

Sumber: Dokumentasi data profil TK Negeri Lhok Kaju, Mei 2023

3. Peserta didik

⁶⁷ Dokumentasi data profil TK Negeri Lhok Kaju, Mei 2023

TK Negeri Lhok Kaju memiliki peserta didik yang berjumlah sebanyak 21 peserta didik. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 10 peserta didik. Berikut data peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Anak Di TK Negeri Lhok Kaju

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Usia 4-5 tahun	4	6	10

Sumber: Dokumentasi data profil TK Negeri Lhok Kaju, Mei 2023

4. Pelaksanaan Penelitian

Tabel 4.5 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Selasa/02 Mei 2023	Tes Awal/ <i>Pre-Test</i>
2.	Rabu/03 Mei 2023	Perlakuan/ <i>Treatment 1</i>
3.	Kamis/04 Mei 2023	Perlakuan/ <i>Treatment 2</i>
4.	Jumat/05 Mei 2023	Perlakuan/ <i>Treatment 3</i>
5.	Senin/08 Mei 2023	Tes Akhir/ <i>Post-Test</i>

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pre-Test*

Pada tanggal 02 Mei peneliti melakukan kegiatan *pre-test* pada anak yang berjumlah 10 orang anak kelas A usia 4-5 tahun kegiatan *pre-test* dilakukan dengan kegiatan menghitung angka secara bersama sama, menyuruh anak menyebutkan

angka-angka yang telah diacak dan menyuruh anak untuk menghitung benda-benda yang di dalam kelas tersebut. Data dikumpulkan dengan cara mengamati secara langsung, skor hasil yang di peroleh pada kegiatan *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Skor Pre-Test Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Nama Anak	Jumlah Item Dan Skor			Total Skor
		1	2	3	
1	AL	2	2	3	7
2	AM	3	2	3	8
3	AN	2	2	2	6
4	AR	2	3	3	8
5	FA	2	2	3	7
6	JR	3	2	3	8
7	NS	2	2	2	6
8	MF	2	2	2	6
9	RF	3	3	2	8
10	QW	3	3	3	9

2. Kegiatan Perlakuan (*Treatment*)

Kegiatan perlakuan/*treatment* pertama dilakukan pada tanggal 03 Mei Kegiatan *treatment* yaitu peneliti memperlihatkan dan menjelaskan APE *busy bag*, memberikan arahan serta langkah-langkah dari APE *busy bag*, selanjutnya peneliti membagikan anak menjadi 2 kelompok untuk memudahkan anak dalam memainkan

APE *busy bag*, setiap kelompok memiliki dua permainan. dimana anak harus menghitung dan mencocok gambar dengan arahan yang telah ditentukan. Berikut adalah hasil dari *treatment* pertama dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Skor *Treatmen* Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Nama Anak	Jumlah Item Dan Skor			Total Skor
		1	2	3	
1	AL	2	3	3	8
2	AM	3	2	3	8
3	AN	2	2	3	7
4	AR	2	3	3	8
5	FA	2	2	3	7
6	JR	3	2	3	8
7	NS	2	3	2	7
8	MF	2	2	2	6
9	RF	3	3	2	8
10	QW	3	3	3	9

Kegiatan perlakuan/*treatment* kedua dilakukan pada tanggal 04 Mei Kegiatan *treatment* yaitu peneliti memperlihatkan dan menjelaskan APE *busy bag*, memberikan arahan serta langkah-langkah dari APE *busy bag*, dan menukar permainan dengan kelompok pertemuan pertama. Berikut adalah hasil yang di peroleh pada *treatment* ke dua dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Skor *Treatmen* Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Nama Anak	Jumlah Item Dan Skor			Total Skor
		1	2	3	
1	AL	2	3	3	8
2	AM	3	3	3	9
3	AN	2	2	3	7
4	AR	3	3	3	9
5	FA	2	2	3	7
6	JR	3	2	3	8
7	NS	2	3	3	8
8	MF	2	2	3	7
9	RF	3	3	2	8
10	QW	3	3	4	10

Kegiatan perlakuan/*treatment* ketiga dilakukan pada tanggal 05 Mei Kegiatan *treatment* yaitu peneliti melakukan kegiatan yang sama dengan *treatment* sebelumnya. Sehingga mendapatkan hasil pada *treatment* ketiga yaitu dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Skor *Treatmen* Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Nama Anak	Jumlah Item Dan Skor			Total Skor
		1	2	3	
1	AL	3	3	3	9
2	AM	3	3	4	10
3	AN	2	2	3	7

4	AR	3	3	3	9
5	FA	2	3	3	8
6	JR	3	3	3	9
7	NS	2	3	3	8
8	MF	3	2	3	8
9	RF	3	3	3	9
10	QW	3	4	4	11

Setelah melakukan tiga kali kegiatan *treatment* adanya perbandingan skor antara *treatment 1*, *treatment 2*, dan *treatment 3* maka dapat dilihat hasil rekapitulasi pada tabel dibawah ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.11
Rekapitulasi Hasil *Treatment* Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Nama Anak	Skor Pelolehan		
		<i>Treatmen 1</i>	<i>Treatmen 2</i>	<i>Treatmen 3</i>
1	AL	8	8	9
2	AM	8	9	10
3	AN	7	7	7
4	AR	8	9	9
5	FA	7	7	8
6	JR	8	8	9
7	NS	7	8	8
8	MF	6	7	8
9	RF	8	8	9
10	QW	9	10	10

Jumlah skor	76	81	88
Rata-rata skor	7,60	8,10	8,80

3. Deskripsi Hasil *Post-Test*

Setelah melakukan kegiatan *treatment* selanjutnya pada tanggal 08 Mei 2023, peneliti melakukan tes akhri/ *Post-Test* dengan kegiatan yang sama dengan kegiatan *pre-test*. Adapun hasil dari analisis data *post-test* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.12
Skor *Post-Test* Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Nama Anak	Jumlah Item Dan Skor			Total Skor
		1	2	3	
1	AL	3	3	4	10
2	AM	4	3	4	11
3	AN	3	3	3	9
4	AR	3	4	4	11
5	FA	3	3	4	10
6	JR	4	3	3	10
7	NS	3	3	3	9
8	MF	3	3	3	9
9	RF	4	4	3	11
10	QW	4	4	4	12

4. Deskripsi Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kemampuan Kognitif

Adapun hasil data dari skor *pre-test* kemudian dibandingkan dengan dengan data skor *post-test* untuk melihat ataupun selisih nilai (skor) data diberikan perlakuan (*treatment*) dan data sesudah diberikan (*treatment*) dengan APE busy bag untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Tabel 4.13
Data Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kemampuan Kognitif

NO	Nama Anak	Skor Perolehan	
		Pretest	Posttest
1	AL	7	10
2	AM	8	11
3	AN	6	9
4	AR	8	11
5	FA	7	10
6	JR	8	10
7	NS	6	9
8	MF	6	9
9	RF	8	11
10	QW	9	12
Skor Tertinggi		9	12
Skor Terendah		6	9
Jumlah Skor		73	102
Rata-Rata Skor		7.30	10.20

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa subjek penelitian mengalami peningkatan pada kemampuan kognitif setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan APE *busy bag* dan masih ada anak didik yang masih harus meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Berikut adalah cara mencari nilai rata-rata *pre-test* dan nilai rata-rata *post-test*.

Nilai rata-rata *pre-test*

$$N = \frac{37}{10} 7.30$$

Nilai rata-rata *post-test*

$$N = \frac{102}{10} 10.20$$

C. Pengolahan dan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang akan dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang akan diteliti berdistribusi normal ataupun tidak normal. Uji normalitas dilakukan melalui aplikasi SPSS versi 26.0 *for windows* yang menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Adapun yang menjadi ketentuan yang diambil untuk kesimpulan uji normalitas uni adalah jika nilai pada kolom signifikan (*sig*) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal dan jika nilai signifikan (*sig*) < 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal. Adapun hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.246	10	.089	.874	10	.111
Posttest	.181	10	.200	.895	10	.191
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil dari tabel diatas, maka dapat diamati nilai signifikan untuk menguji data dengan uji *Shapiro-Wilk* adalah lebih besar dari nilai 0.05. Nilai signifikan *pre-test* adalah $0,111 > 0,05$ serta nilai *post-test* adalah $0,191 > 0,05$. Jadi bisa diambil kesimpulan bahwasanya data tersebut lebih besar dari nilai signifikan 0.05 yang berarti terdistribusi normal.

2. Uji-T

Berikut ini adalah hasil pengujian uji-t dengan menggunakan metode uji *paired sample T-test*, menggunakan bantuan program SPSS versi 26.0 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.13 Uji-T

Paired Samples Test								
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper

Pair 1	Pretest - Posttest	-2.900	.316	.100	-3.126	-2.674	-29.000	9	.000
--------	--------------------	--------	------	------	--------	--------	---------	---	------

Nilai minus menandakan nilai rata-rata *pre-test* lebih rendah dari nilai rata-rata *post-test*

Adapun perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel}

$t_{hitung} = 29.000$

$t_{tabel} = (a/2) ; (df)$

$= 0.05/2; 9$

$= 0.025; 9$

$= 2.262$

Maka dari itu t_{hitung} sebesar $29.000 > t_{tabel} 2.262$

3. Uji hipotesis

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *p-value* atau *significance* (sig) ialah jika $sig < 0,05$ maka H_0 diterima atau data tidak berdistribusi normal dan jika $sig > 0,05$ maka H_a diterima atau data berdistribusi normal. Adapun standar pengujiannya sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan menunjukan bahwa Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya terdapat pengaruh APE *busy bag* terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju

D. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Lhok Kaju Indrajaya Pidie, dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu anak usia 4-5 tahun dengan jumlah anak 10 orang yang terdiri dari 4 laki-laki 6 perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh APE *busy bag* terhadap perkembangan kognitif anak. Penelitian ini dilakukan dengan 5 kali pertemuan yang terdiri dari 1 kali pertemuan *pre-test*, 3 kali pertemuan *Treatment* dan 1 kali pertemuan *post-test*.

Adapun untuk mengetahui hasil penelitian pengaruh kegiatan pembelajaran menggunakan APE *busy bag* terhadap kemampuan kognitif anak, peneliti memakai uji normalitas agar dapat melihat apakah data tersebut berdistribusi normal ataupun berdistribusi tidak normal. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.0 *for windows* dengan metode *Shapiro-Wilk* dengan memperoleh nilai $> 0,05$ sehingga dikatakan terdistribusi normal.

Berikutnya peneliti melakukan uji hipotesis agar dapat menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis ini memakai aplikasi SPSS versi 26.0 *for windows*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh APE *busy bag* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju. Dan jika dilihat dari hasil *paired samples test* diperoleh nilai signifikan rata-rata adalah $0,00 < 0.05$, maka H_0 di terima dan H_a diterima, yaitu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh APE *busy bag* terhadap kemampuan kognitif anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian. Pada penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa *APE busy bag* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie. Hal tersebut dapat dibuktikan dimana peneliti telah melakukan uji normalita, uji-t dan uji hipotesis. Hal tersebut dapat dilihat melalui perolehan hasil data *pre-test* dengan total skor sebesar 7.3. Namun, pada saat *post-test* setelah diberikan perlakuan melalui *APE busy bag* total skor mengalami peningkatan sebesar 10,20. Setelah dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dimana nilai t_{hitung} sebesar $29.000 > t_{tabel}$ 2.262. sehingga H_a diterima kemudian H_o ditolak. Dengan demikian, terbukti bahwa *APE busy bag* berpengaruh terhadap kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Lhok Kaju.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian yang sudah dilakukan dapat digunakan sebagai informasi dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif melalui pembelajaran menggunakan *APE busy bag*.

2. Kepada guru khususnya PAUD diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan APE *busy bag* khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan aspek-aspek lainnya
3. Kemudian saran peneliti kepada sekolah untuk menyediakan APE dalam pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, Riani. 2020. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. Bandung: PT Sandiarta Sukses
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Aslindah, Andi. 2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Menjadi Aktif Dan Kreatif*, Selawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center
- Asrori. 2017. *Psikologi Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima
- Diana, Wulan. 2019. *Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)*, Adi Husada Nursing Jurnal Vol 5 No 2
- Diana, Wulan. 2019. *Bermain Puzzle Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)*. Adi Husada Nursing Jurnal, Vol 5 No 2
- Dimyati, Johni. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)*, Jakarta, Erlangga
- Faizah, Siti, Dkk. 2022. *Teori Belajar Matematika*. Bandung: PT Indonesia Emas Grup
- Fajriah, Heliati, Dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Area Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*
- Fatmawati. *Pengaruh penggunaan Media Kartu Gambar Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Pada Anak Usia Dini*, Repository.Ar-Raniry.ac.id
- Filtri, Heleni. 2018. *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Dipaud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1 No 2
- Fitriana, Septi. 2018. *Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak*, Al Fitrah, Vol 1 No 2
- Hapsari, Riska. 2020. *Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna*, Generasi Emas, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol 3, No 1

Hijriati, 2016 *Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood*, Vol 1, No 2

Hijriati. 2017. *Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Vol III No 2

Humaida, Rafika Toyba Humaida *Penggunaan Media Busy Book Pada Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung*, Jurnal Inovasi Pendidikan Raudhatul Athfal, Vol 9 No 1

Ilindra. *Model Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Tesis

Jayantika, Ngurah Trisna. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistic Dengan SPSS*, Yogyakarta: Deepublish

Khadijah, Dkk. 2020. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik Edisi Pertama*, Jakarta: Kencana

Khadijah. 2016 *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishin

Kusuma, Tesya Cahyani. 2021. *Perkembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini* Jakarta: Kencana

Latif, Mukhtar, Dkk, 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana

Listiana, Heni. 2021. *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana

Marisca, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Perkembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasiaona Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

Marisca, Elsa. 2019. *Wayan Dharmayana, Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Matematika*, Triadik, Vol 18, No, 1

- Muthainnah, Nurma. 2019. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Tutup Botol Di TK Meulati Mon Pasong Aceh Barat*, Vol 5 No 2
- Nuryanti. 2022. *Alat Permainan Edukatif Berbasis Multiple Intelligence*. Banten: PT Runzune Sapta Konsultan
- Patmonodewo, Soemirti. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Anak*
- Purba, Deasy Hundayani Dkk. 2020. *Ilmu Kesehatan Anak*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Puspitaari, Endang. 2018. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Jawa Barat: Guemedia Group
- Riyanto, Slamet. Dkk. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Ekperimen*, Yogyakarta: Deepublish
- Rohani, 2016, *Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain*, Jurnal Paud, Vol 1, No 2
- Safira, Ajeng Rizki. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caremedia Communication
- Safitri, Elis. 2020. *Development Of Busy Bag Educational Game Tools For Fine Motor Skills For Children Aged 3-4 Years*, Advances In Social Science, Education And Humanities Research Volume 487
- Safitri, Elis. 2021, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Busy Bag Untuk Melatih Kemampuan Motoric Halus Anak Usia 3-4 Tahun*, Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan, Vol 1 No 4

- Siyato, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasa Media Publishing
- Sudaryono. 2016 *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2020. *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, bandung: Alfabeta
- Sulyandari, Ari Kusuma. 2021. *Perkembangan Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini*,. Jakarta: Guepedia
- Suryana, Dadan. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencan
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana
- Susanto, Ahmat. 2011. *Pengembangan Anak Usia Dini Dan Pengantar Dalam Berbagai Aspek*, Jakarta: Kencana
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja grafindo persada
- Syamsurdi. 2012. *Penggunaan Alat Permainan Eduktif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Taneta Riattang Barat Kabupaten Bone*, Publikasi, Vol 11, No 1
- Syifauzakia, Dkk. 2018. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Malang: Literasi Nusantara
- Utami, Endang Sri. 2017. *Dasar-Dasar Statistic Penelitian*, Yogyakarta: Mercu Buana
- Veronica, Nina. 2019. *Kemampuan Mengelompokkan Benda Berdasarkan Jenisnya (4-5 Tahun)*, Surabaya: UM Surabaya Publishing
- Widayati, Sri. 2018. *Buku Panduan Dasar Ape Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Yasbiati, Dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini (Teoti Dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi

LEMBAR OBSERVASI

PENGARUH PENGGUNAAN APE *BUSY BAG* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI LHOK KAJU PIDIE

Nama Sekolah : TK Negeri Lhok Kaju Pidie

Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun

Hari/Tanggal : Selasa, 02 Mei 2023

Nama Anak :

Pengamat : Yulianti S.Pd

Pertemuan : *Pre-test*

Petunjuk pengisian

1. Amatilah dengan seksama aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB)
2. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

No	INDIKATOR	ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	PENILAIAN			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Membilang banyak benda satu sampai	Anak belum mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh				

	sepuluh	Anak mulai mampu membilang banyak benda dari satu sampai sepuluh				
		Anak sudah mampu mengurutkan banyak benda sesuai urutan dari satu sampai sepuluh				
		Anak sudah mampu mengurutkan banyak benda sesuai urutan dari satu sampai sepuluh tanpa adanya bantuan				
2.	Menenal konsep bilangan menggunakan APE <i>busy bag</i>	Anak belum mampu menenal konsep bilangan menggunakan APE <i>busy bag</i>				
		Anak mulai mampu menenal konsep bilangan menggunakan APE <i>busy bag</i>				
		Anak sudah mampu menenal konsep bilangan menggunakan APE <i>busy bag</i>				
		Anak sudah mampu menenal konsep bilangan				

		tanpa adanya bantuan menggunakan APE <i>busy bag</i>				
3.	Mengenal lambang bilangan	Anak belum mengenal lambang bilangan				
		Anak mulai mampu mengenal lambang bilangan				
		Anak sudah mampu mengenal konsep bilangan dengan arahan guru				
		Anak sudah mampu mengenal konsep bilangan tanpa adanya arahan guru				

Pidie , 02 Mei 2023

Mengetahui

Peneliti

Pengamat

Dhuhraini

Yulianti S.Pd

LEMBAR OBSERVASI

PENGARUH PENGGUNAAN APE *BUSY BAG* TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI LHOK KAJU PIDIE

Nama Sekolah : TK Negeri Lhok Kaju Pidie

Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun

Hari/Tanggal : Senin, 08 Mei 2023

Nama Anak :

Pengamat : Yulianti S.Pd

Pertemuan : *Post-Test*

Petunjuk pengisian

1. Amatilah dengan seksama aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB)
2. Isilah dengan menggunakan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia.

No	INDIKATOR	ASPEK YANG DIKEMBANGKAN	PENILAIAN			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Membilang banyak benda satu sampai	Anak belum mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh				

	sepuluh	Anak mulai mampu membilang banyak benda dari satu sampai sepuluh				
		Anak sudah mampu mengurutkan banyak benda sesuai urutan dari satu sampai sepuluh				
		Anak sudah mampu mengurutkan banyak benda sesuai urutan dari satu sampai sepuluh tanpa adanya bantuan				
2.	Menenal konsep bilangan menggunakan APE <i>busy bag</i>	Anak belum mampu menenal konsep bilangan menggunakan APE <i>busy bag</i>				
		Anak mulai mampu menenal konsep bilangan menggunakan APE <i>busy bag</i>				
		Anak sudah mampu menenal konsep bilangan menggunakan APE <i>busy bag</i>				
		Anak sudah mampu menenal konsep bilangan				

		tanpa adanya bantuan menggunakan APE <i>busy bag</i>				
3.	Mengenai lambang bilangan	Anak belum mengenal lambang bilangan				
		Anak mulai mampu mengenal lambang bilangan				
		Anak sudah mampu mengenal konsep bilangan dengan arahan guru				
		Anak sudah mampu mengenal konsep bilangan tanpa adanya arahan guru				

Pidie , 08 Mei 2023

Mengetahui

Peneliti

Pengamat

Dhuhraini

Yulianti S.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Pengaruh Penggunaan APE *Busy Bag* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak

Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Lhok Kaju Pidie

Nama sekolah : TK Negeri Lhok Kaju

Usia anak : 4-5 Tahun

Peneliti : Dhuhraini

Pembimbing 1 : Dr. Heliati Fajriah, M.A

Pembimbing 2 : Munawwarah, M.Pd

A. Petunjuk

Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Yang Diamati	Skala Penilaian	Skor
I	Format		
	1. Sistem penomoran	1. Penomoran yang tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas 4. Seluruh penomoran sudah sangat jelas	

	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur 4. Pengaturan tataa letak sudah sangat teratur	
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data yang sama 3. Seluruhnya sama 4. Seluruh penggunaan jenis ukuran dan huruf sudah sangat jelas	
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa yang menarik 3. Seluruh bagian instrument menarik 4. Seluruh bagian instrumen sudah sangat menarik	
II	Bahasa		
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Tapat dipahami dengan baik 4. Seluruh tata bahasa tapat dipahami dengan baik	
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana 3. Menggunakan kalimat sederhana 4. Seluruhnya menggunakan struktur kalimat yang sangat sederhana	
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrument	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian jelas	

		3. Seluruhnya jelas 4. Seluruhnya sudah sangat jelas	
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik 4. Sangat baik	
III	Konsen Substansi		
	9. Kesesuaian antar aspek yang diamati dengan indikator dari variabel	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai yang diteliti 4. Seluruhnya sangat sesuai yang diteliti	
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil memuat seluruh indikator 3. Lengkap dan memuat seluruh indikator 4. Seluruh indikator sudah sangat lengkap	

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

1. Lembar pengamatan

- a. Kurang baik
- b. Cukup baik
- c. Baik
- d. Sangat baik

2. Lembar pengamatan

- a. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- b. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- c. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- d. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Penilaian Umum

.....

.....

.....

.....

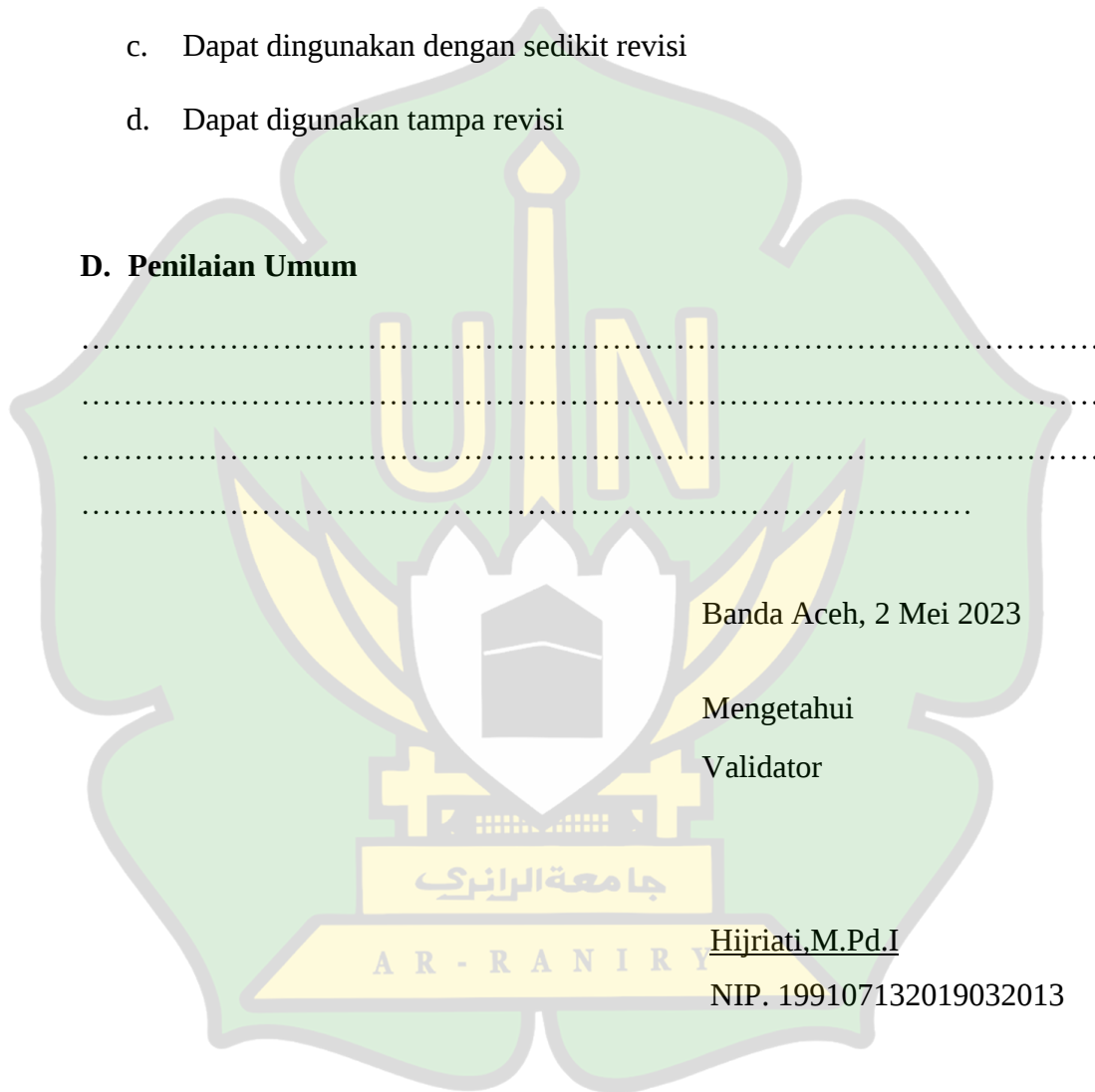
Banda Aceh, 2 Mei 2023

Mengetahui

Validator

Hijriati, M.Pd.I

NIP. 199107132019032013



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI LHOK KAJU

MODEL KELOMPOK

Semester	:	2
Hari / Tanggal	:	Selasa / 02 Mei 2023
Kelompok / Usia	:	A / 4-5 Tahun
Tema / Sub Tema	:	Diriku/Kesukaanku (makanan)
Pertemuan	:	<i>Pretest</i>
Materi	:	1. Mengucapkan salam 2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, dll) 3. Membaca surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq, dll) 4. Membaca kalimat Tayyibah 5. Mengenalkan makanan-makanan sehat 6. Mengenalkan angka 1-10 7. Memperkenalkan angka dalam bahasa inggris dan bahasa arab. 8. Menyebutkan angka secara acak
Alat dan sumber belajar	:	Kertas hvs, spidol, gambar yang ada didalam kelas
Kompetensi Dasar (KD)	:	1.1, 1.2, 2.1 2.2, 2.5, 2.12, 3.4, 3.6, 3.13, 4.4, 4.6, 4.13
Tujuan	:	1. Anak terbiasa mengucapkan salam 2. Anak terbiasa berdoa sebelum memulai

		pembelajaran 3. Anak terbiasa membaca surah pendek 4. Anak terbiasa membaca kalimat tayyibah 5. Anak mampu mengenal makanan-makanan sehat 6. Anak mampu mengenal angka 1-10 7. Anak mampu menyebutkan angka dalam bahasa inggris dan bahasa arab 8. Anak mampu Menyebutkan angka secara acak.
--	--	---

Langkah-Langkah Kegiatan

No.	Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Ket.
1.	Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan belajar anak	
2.	Kegiatan Awal 40 Menit		Penyambutan pagi dan penenangan anak	Transisi

		Kegiatan berkumpul dalam kelompok	1. Salam dan menanyakan kabar 2. SOP berdoa (doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dll) 3. Mengulang surah surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq) 4. Menggunakan kata: Alhamdulillah, Allahu Akbar, Subhanallah dan Astaqrillullah. 5. Mengenal kegiatan hari ini	
3.	Kegiatan Inti 45 Menit		1. Guru menjelaskan tentang tema hari ini 2. Guru menulis atau memperlihatkan angka 1-10 3. Guru menjelaskan angka-angka dan membedakan angka-angka 4. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan angka-angka tersebut 5. Guru menulis angka dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan angka-angka	

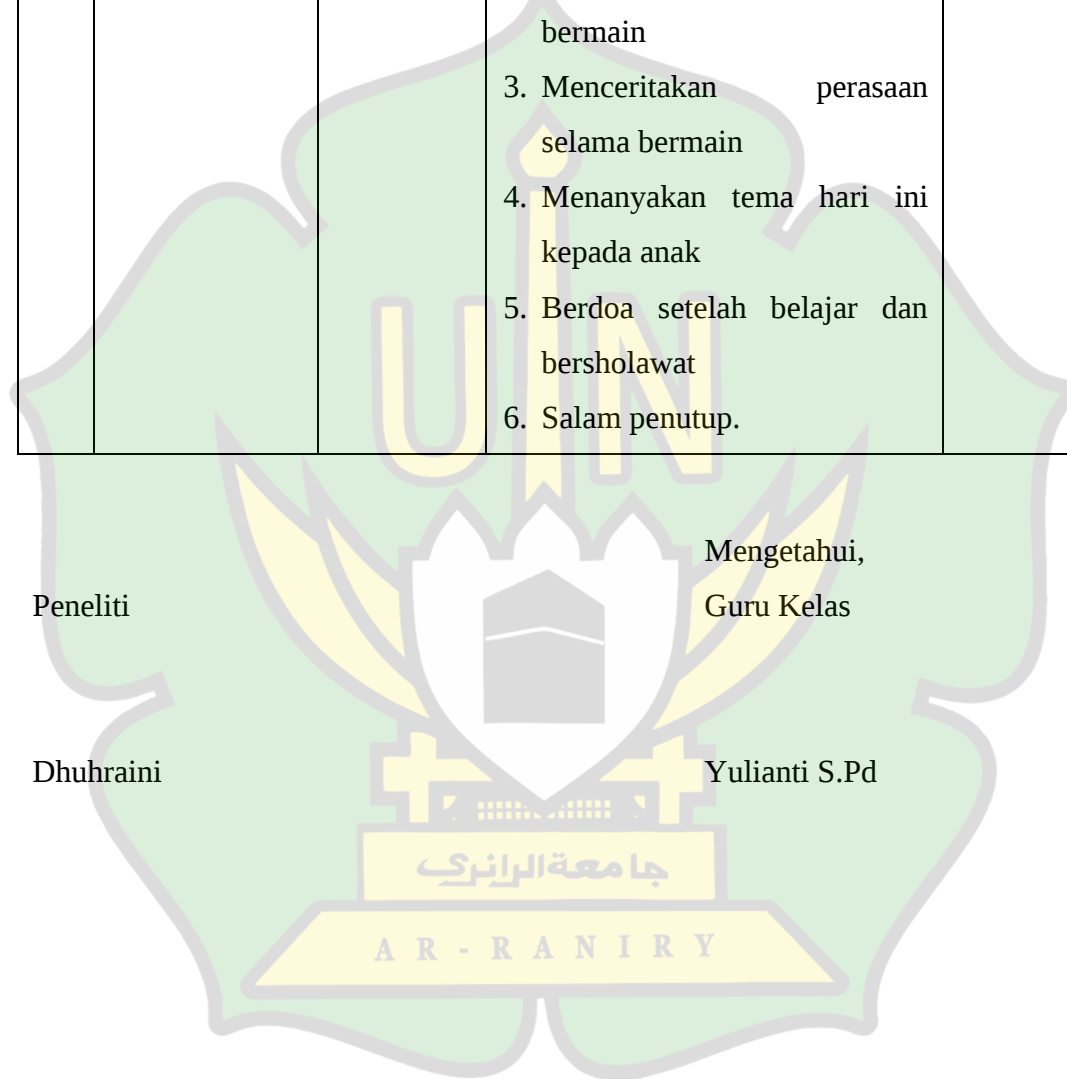
			yang sudah diacak	
4.	Kegiatan Akhir 40 Menit		Recalling: 1. Merapikan mainan 2. Diskusi perasaan selama bermain 3. Menceritakan perasaan selama bermain 4. Menanyakan tema hari ini kepada anak 5. Berdoa setelah belajar dan bersholawat 6. Salam penutup.	

Peneliti

Mengetahui,
Guru Kelas

Dhuhraini

Yulianti S.Pd



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI LHOK KAJU

MODEL KELOMPOK

Semester	:	2
Hari / Tanggal	:	Rabu/ 03 Mei 2023
Kelompok / Usia	:	A / 4-5 Tahun
Tema / Sub Tema	:	Diriku/Kesukaanku (makanan)
Pertemuan	:	<i>Treatment 1</i>
Materi	:	1. Mengucapkan salam 2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, dll) 3. Membaca surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq, dll) 4. Membaca kalimat Tayyibah 5. Mengenalkan makanan-makanan sehat 6. Mengenalkan angka 1-10 7. Memperkenalkan angka dalam bahasa inggris dan bahasa arab. 8. Menyebutkan angka secara acak
Alat dan sumber belajar	:	Kertas hvs, spidol, gambar yang ada didalam kelas
Kompetensi Dasar (KD)	:	1.1, 1.2, 2.1 2.2, 2.5, 2.12, 3.4, 3.6, 3.13, 4.4, 4.6, 4.13
Tujuan	:	1. Anak terbiasa mengucapkan salam

		2. Anak terbiasa berdoa sebelum memulai pembelajaran 3. Anak terbiasa membaca surah pendek 4. Anak terbiasa membaca kalimat tayyibah 5. Anak mampu mengenal makanan-makanan sehat 6. Anak mampu mengenal angka 1-10 7. Anak mampu menyebutkan angka dalam bahasa inggris dan bahasa arab 8. Anak mampu Menyebutkan angka secara acak.
--	--	---

Langkah-Langkah Kegiatan

No.	Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Ket.
1.	Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan belajar anak	
2.	Kegiatan Awal 40 Menit		Penyambutan pagi dan penenangan anak	Transisi

		Kegiatan berkumpul dalam kelompok	1. Salam dan menanyakan kabar 2. SOP berdoa (doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dll) 3. Mengulang surah surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq) 4. Menggunakan kata: Alhamdulillah, Allahu Akbar, Subhanallah dan Astaghfirullah. 5. Mengenal kegiatan hari ini	
3.	Kegiatan Inti 45 Menit		1. Guru menjelaskan tentang tema hari ini 2. Guru memperlihatkan APE <i>busy bag</i> kepada anak 3. Guru menjelaskan APE <i>busy bag</i> yang terdapat empat permainan 4. Permainan yang pertama yaitu: permainan puzzle , cara bermainnya: menggabungkan kepingan-kepingan yang	

			sudah di acak menjadi sebuah gambar yang utuh 5. Permainan yang kedua yaitu: permainan geometri, cara bermainnya: menempel gambar geometri sesuai warna 6. Permainan yang ketiga yaitu: permainan mencocokkan gambar, cara bermainnya: mencocokkan angka sesuai gambar yang telah disediakan 7. Permainan yang ke empat yaitu: permainan kubi ice cream, cara bermainnya: mencocokkan ice cream dengan parlour	
4.	Kegiatan Akhir 40 Menit		Recalling: 1. Merapikan mainan 2. Diskusi perasaan selama bermain 3. Menceritakan perasaan selama bermain 4. Menanyakan tema hari ini kepada anak 5. Berdoa setelah belajar	

			dan bersholawat	
			6. Salam penutup.	

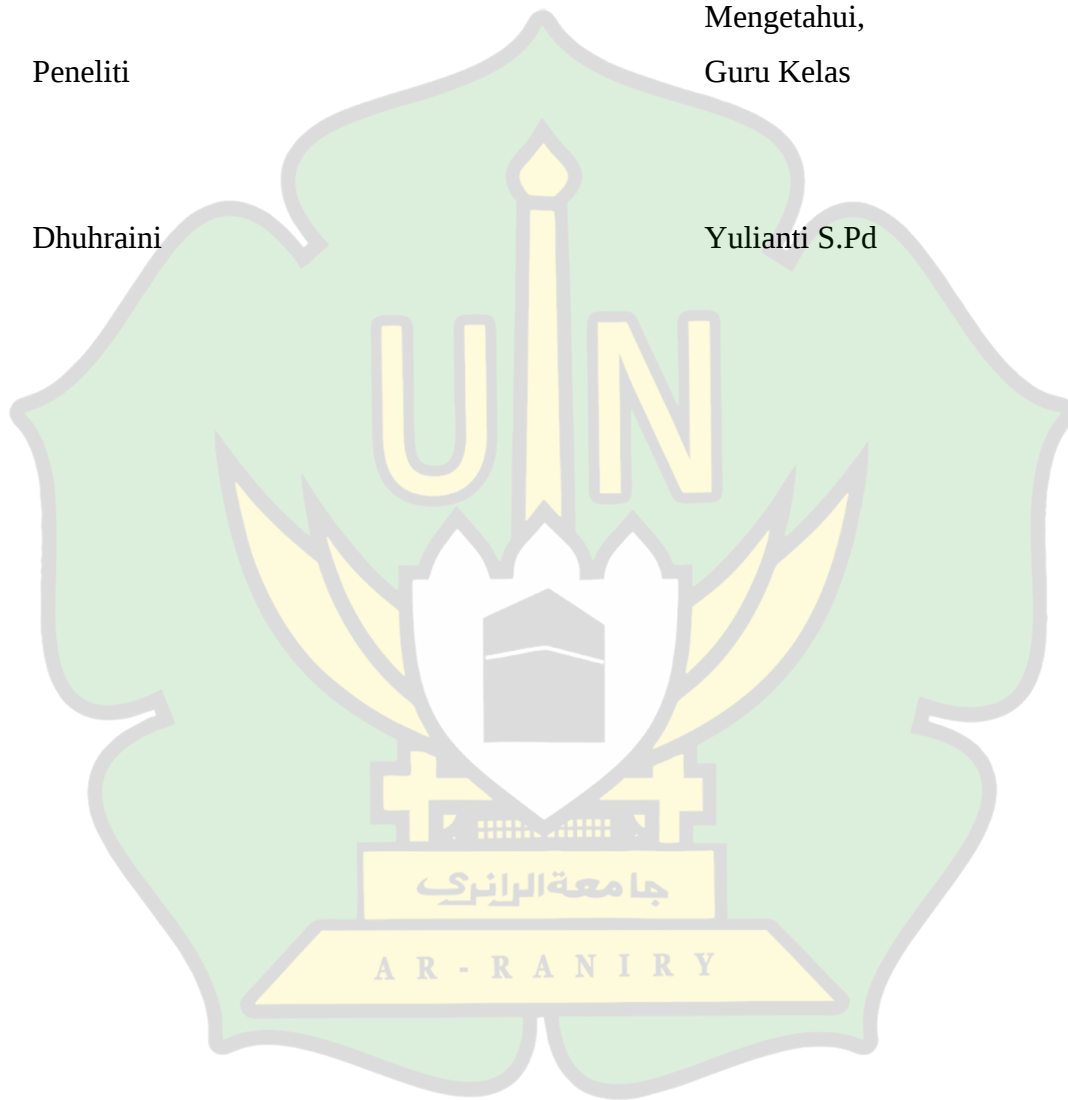
Peneliti

Mengetahui,

Guru Kelas

Dhuhraini

Yulianti S.Pd



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI LHOK KAJU

MODEL KELOMPOK

Semester	:	2
Hari / Tanggal	:	Kamis / 03 Mei 2023
Kelompok / Usia	:	A / 4-5 Tahun
Tema / Sub Tema	:	Diriku/Kesukaanku (makanan)
Pertemuan	:	<i>Treatment 2</i>
Materi	:	9. Mengucapkan salam 10. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, dll) 11. Membaca surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq, dll) 12. Membaca kalimat Tayyibah 13. Mengenalkan makanan-makanan sehat 14. Mengenalkan angka 1-10 15. Memperkenalkan angka dalam bahasa inggris dan bahasa arab. 16. Menyebutkan angka secara acak
Alat dan sumber belajar	:	Kertas hvs, spidol, gambar yang ada didalam kelas
Kompetensi Dasar (KD)	:	1.1, 1.2, 2.1 2.2, 2.5, 2.12, 3.4, 3.6, 3.13, 4.4, 4.6, 4.13
Tujuan	:	9. Anak terbiasa mengucapkan salam

		10. Anak terbiasa berdoa sebelum memulai pembelajaran 11. Anak terbiasa membaca surah pendek 12. Anak terbiasa membaca kalimat tayyibah 13. Anak mampu mengenal makanan-makanan sehat 14. Anak mampu mengenal angka 1-10 15. Anak mampu menyebutkan angka dalam bahasa inggris dan bahasa arab 16. Anak mampu Menyebutkan angka secara acak.
--	--	--

Langkah-Langkah Kegiatan

No.	Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Ket.
1.	Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan belajar anak	
2.	Kegiatan Awal 40 Menit		Penyambutan pagi dan penenangan anak	Transisi

		Kegiatan berkumpul dalam kelompok	6. Salam dan menanyakan kabar 7. SOP berdoa (doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dll) 8. Mengulang surah surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq) 9. Menggunakan kata: Alhamdulillah, Allahu Akbar, Subhanallah dan Astaghfirullah. 10. Mengenal kegiatan hari ini	
3.	Kegiatan Inti 45 Menit		8. Guru menjelaskan tentang tema hari ini 9. Guru memperlihatkan APE <i>busy bag</i> kepada anak 10. Guru menjelaskan APE <i>busy bag</i> yang terdapat empat permainan 11. Permainan yang pertama yaitu: permainan puzzle , cara bermainnya: menggabungkan kepingan-kepingan yang	

			sudah di acak menjadi sebuah gambar yang utuh 12. Permainan yang kedua yaitu: permainan geometri, cara bermainnya: menempel gambar geometri sesuai warna 13. Permainan yang ketiga yaitu: permainan mencocokkan gambar, cara bermainnya: mencocokkan angka sesuai gambar yang telah disediakan 14. Permainan yang ke empat yaitu: permainan kubi ice cream, cara bermainnya: mencocokkan ice cream dengan parlour	
4.	Kegiatan Akhir 40 Menit		Recalling: 7. Merapikan mainan 8. Diskusi perasaan selama bermain 9. Menceritakan perasaan selama bermain 10. Menanyakan tema hari ini kepada anak 11. Berdoa setelah belajar	

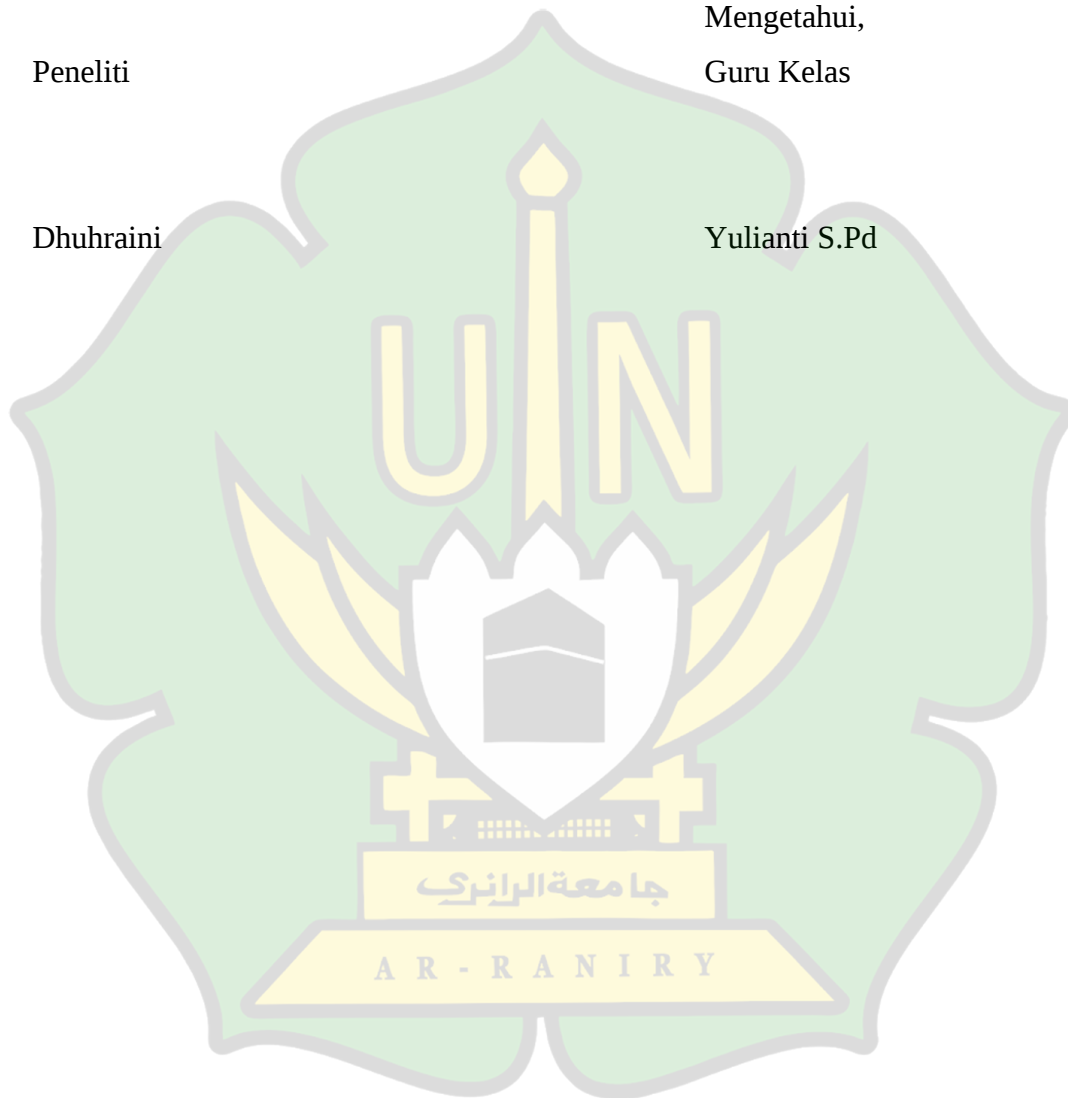
			dan bersholawat 12. Salam penutup.	
--	--	--	---------------------------------------	--

Peneliti

Mengetahui,
Guru Kelas

Dhuhraini

Yulianti S.Pd



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK NEGERI LHOK KAJU

MODEL KELOMPOK

Semester	:	2
Hari / Tanggal	:	Jum'at/ 05 Mei 2023
Kelompok / Usia	:	A / 4-5 Tahun
Tema / Sub Tema	:	Diriku/Kesukaanku (makanan)
Pertemuan	:	<i>Treatment 3</i>
Materi	:	17. Mengucapkan salam 18. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, dll) 19. Membaca surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq, dll) 20. Membaca kalimat Tayyibah 21. Mengenalkan makanan-makanan sehat 22. Mengenalkan angka 1-10 23. Memperkenalkan angka dalam bahasa inggris dan bahasa arab. 24. Menyebutkan angka secara acak
Alat dan sumber belajar	:	Kertas hvs, spidol, gambar yang ada didalam kelas
Kompetensi Dasar (KD)	:	1.1, 1.2, 2.1 2.2, 2.5, 2.12, 3.4, 3.6, 3.13, 4.4, 4.6, 4.13

Tujuan	:	17. Anak terbiasa mengucapkan salam 18. Anak terbiasa berdoa sebelum memulai pembelajaran 19. Anak terbiasa membaca surah pendek 20. Anak terbiasa membaca kalimat tayyibah 21. Anak mampu mengenal makanan-makanan sehat 22. Anak mampu mengenal angka 1-10 23. Anak mampu menyebutkan angka dalam bahasa inggris dan bahasa arab 24. Anak mampu Menyebutkan angka secara acak.
--------	---	---

Langkah-Langkah Kegiatan

No.	Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Ket.
1.	Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan belajar anak	
2.	Kegiatan Awal 40 Menit		Penyambutan pagi dan penenagan anak	Transisi

		Kegiatan berkumpul dalam kelompok	11. Salam dan menanyakan kabar 12. SOP berdoa (doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dll) 13. Mengulang surah surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq) 14. Menggunakan kata: Alhamdulillah, Allahu Akbar, Subhanallah dan Astaghfirullah. 15. Mengenal kegiatan hari ini	
3.	Kegiatan Inti 45 Menit		15. Guru menjelaskan tentang tema hari ini 16. Guru memperlihatkan APE <i>busy bag</i> kepada anak 17. Guru menjelaskan APE <i>busy bag</i> yang terdapat empat permainan 18. Permainan yang pertama yaitu: permainan puzzle , cara bermainnya: menggabungkan kepingan-kepingan yang	

			sudah di acak menjadi sebuah gambar yang utuh 19. Permainan yang kedua yaitu: permainan geometri, cara bermainnya: menempel gambar geometri sesuai warna 20. Permainan yang ketiga yaitu: permainan mencocokkan gambar, cara bermainnya: mencocokkan angka sesuai gambar yang telah disediakan 21. Permainan yang ke empat yaitu: permainan kubi ice cream, cara bermainnya: mencocokkan ice cream dengan parlour	
4.	Kegiatan Akhir 40 Menit		Recalling: 13. Merapikan mainan 14. Diskusi perasaan selama bermain 15. Menceritakan perasaan selama bermain 16. Menanyakan tema hari ini kepada anak 17. Berdoa setelah belajar	

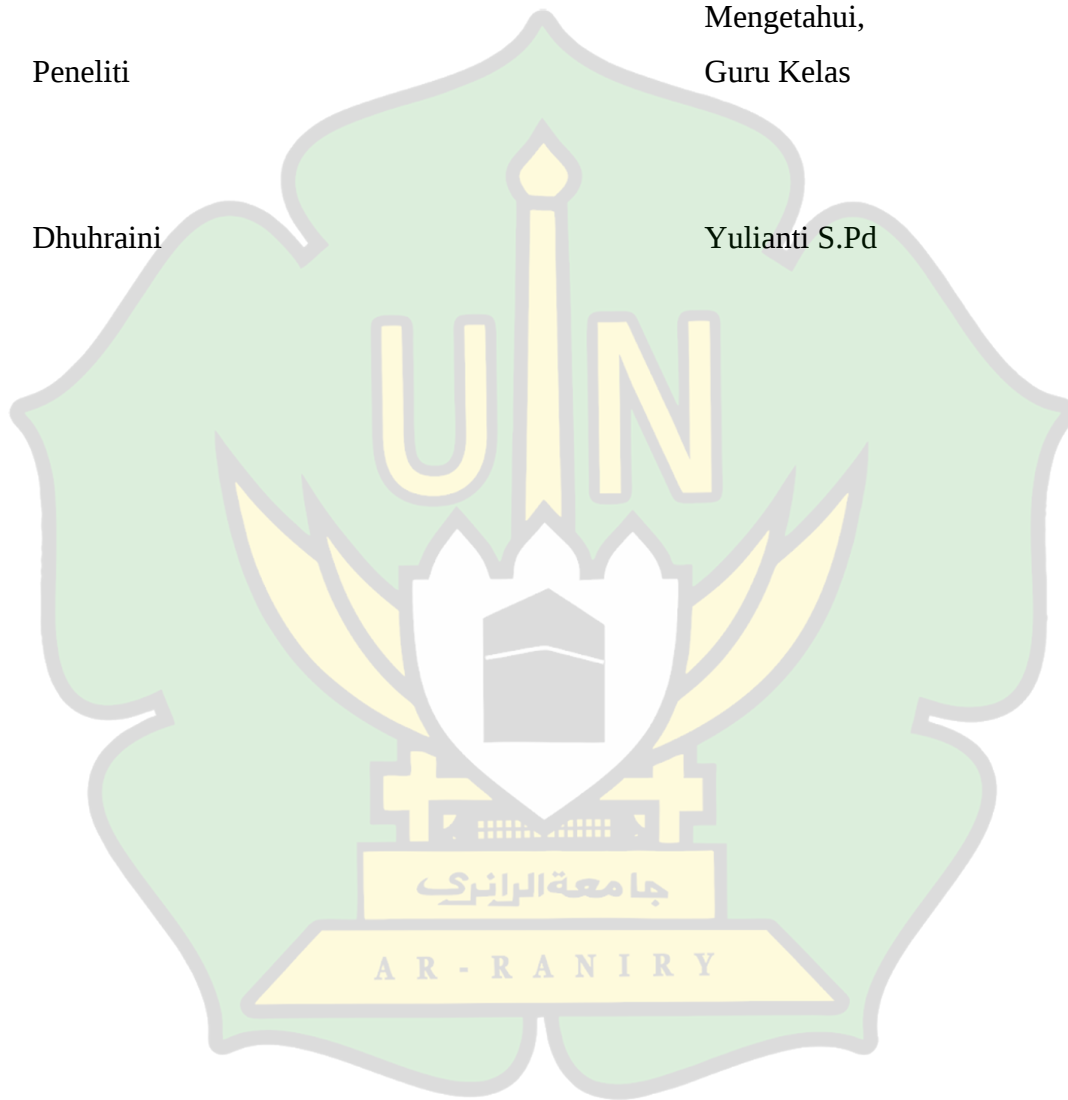
			dan bersholawat 18. Salam penutup.	
--	--	--	---------------------------------------	--

Peneliti

Mengetahui,
Guru Kelas

Dhuhraini

Yulianti S.Pd



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK NEGERI LHOK KAJU
MODEL KELOMPOK

Semester	:	2
Hari / Tanggal	:	Senin/ 08 Mei 2023
Kelompok / Usia	:	A / 4-5 Tahun
Tema / Sub Tema	:	Diriku/Kesukaanku (makanan)
Pertemuan	:	<i>Posttest</i>
Materi	:	9. Mengucapkan salam 10. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, dll) 11. Membaca surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlâs, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq, dll) 12. Membaca kalimat Tayyibah 13. Mengenalkan makanan-makanan sehat 14. Mengenalkan angka 1-10 15. Memperkenalkan angka dalam bahasa Inggris dan bahasa Arab. 16. Menyebutkan angka secara acak
Alat dan sumber belajar	:	Kertas HVS, spidol, gambar yang ada di dalam kelas
Kompetensi Dasar (KD)	:	1.1, 1.2, 2.1 2.2, 2.5, 2.12, 3.4, 3.6, 3.13, 4.4, 4.6, 4.13

Tujuan	:	9. Anak terbiasa mengucapkan salam 10. Anak terbiasa berdoa sebelum memulai pembelajaran 11. Anak terbiasa membaca surah pendek 12. Anak terbiasa membaca kalimat tayyibah 13. Anak mampu mengenal makanan-makanan sehat 14. Anak mampu mengenal angka 1-10 15. Anak mampu menyebutkan angka dalam bahasa inggris dan bahasa arab 16. Anak mampu Menyebutkan angka secara acak.
--------	---	--

Langkah-Langkah Kegiatan

No.	Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Ket.
1.	Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan belajar anak	
2.	Kegiatan Awal 40 Menit		Penyambutan pagi dan penenangan anak	Transisi

		Kegiatan berkumpul dalam kelompok	6. Salam dan menanyakan kabar 7. SOP berdoa (doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dll) 8. Mengulang surah surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq) 9. Menggunakan kata: Alhamdulillah, Allahu Akbar, Subhanallah dan Astaqrillullah. 10. Mengenal kegiatan hari ini	
3.	Kegiatan Inti 45 Menit		6. Guru menjelaskan tentang tema hari ini 7. Guru menulis atau memperlihatkan angka 1-10 8. Guru menjelaskan angka-angka dan membedakan angka-angka 9. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan angka-angka tersebut 10. Guru menulis angka dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan angka-angka	

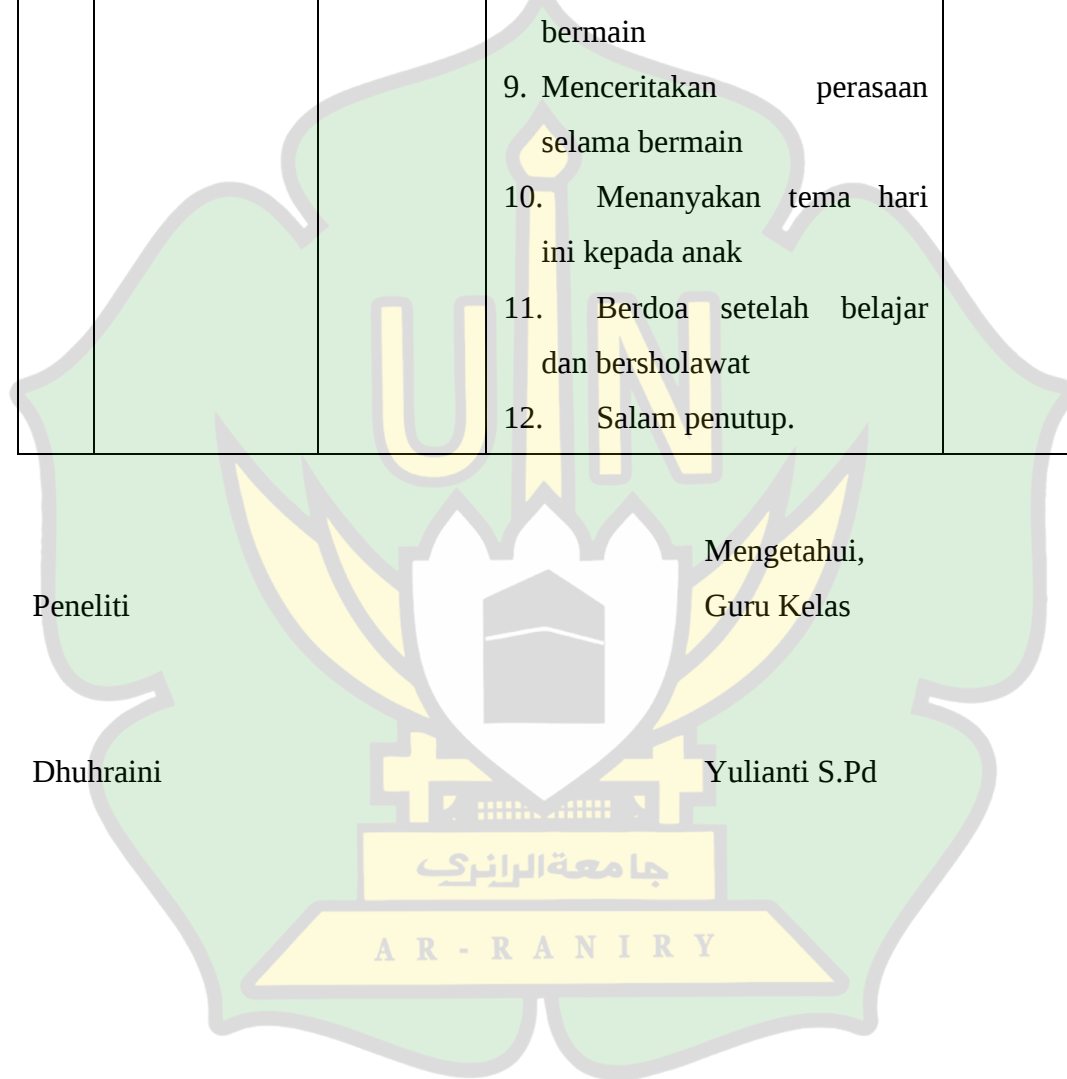
			yang sudah diacak	
4.	Kegiatan Akhir 40 Menit		Recalling: 7. Merapikan mainan 8. Diskusi perasaan selama bermain 9. Menceritakan perasaan selama bermain 10. Menanyakan tema hari ini kepada anak 11. Berdoa setelah belajar dan bersholawat 12. Salam penutup.	

Peneliti

Mengetahui,
Guru Kelas

Dhuhraini

Yulianti S.Pd



Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretest	10	90.9%	1	9.1%	11	100.0%
posttest	10	90.9%	1	9.1%	11	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
pretest	Mean	7.3000	.33500
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 6.5422 Upper Bound 8.0578	
	5% Trimmed Mean	7.2778	
	Median	7.5000	
	Variance	1.122	
	Std. Deviation	1.05935	
	Minimum	6.00	
	Maximum	9.00	
	Range	3.00	
	Interquartile Range	2.00	
	Skewness	-.042	.687
	Kurtosis	-1.238	1.334
posttest	Mean	10.2000	.32660
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 9.4612 Upper Bound 10.9388	
	5% Trimmed Mean	10.1667	
	Median	10.0000	
	Variance	1.067	
	Std. Deviation	1.03280	
	Minimum	9.00	
	Maximum	12.00	
	Range	3.00	

Interquartile Range	2.00	
Skewness	.272	.687
Kurtosis	-.896	1.334

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.246	10	.089	.874	10	.111
posttest	.181	10	.200*	.895	10	.191

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Uji-T

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	7.3000	10	1.05935	.33500
	posttest	10.2000	10	1.03280	.32660

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	10	.955	.000

Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-2.900	.316	.100	-3.126	-2.674	-29.000	9	.000

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Lokasi penelitian



2. Kegiatan penelitian

a. *Pre-test* / Tes awal



b. *Treatment* / perlakuan



Kegiatan hari pertama *treatment*



Kegiatan hari pertama *treatment*



Kegiatan hari pertama *treatment*



Kegiatan hari ke dua *treatment*



Kegiatan hari ke dua *treatment*



Kegiatan hari ke dua *treatment*



Kegiatan hari ke dua *treatment*



Kegiatan hari ke dua *treatment*



Kegiatan hari ke dua *treatment*

c. *Post-test* / Tes akhir



3. Kegiatan sebelum pembelajaran



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Dhuhraini
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Tempat/Tanggal Lahir : Sigli , 17 januari 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Domisili : Komplek Vila Raja Phonna, Lampermai, Krueng Barona Jaya, Aceh Besar
Alamat Asal : Mesjid Andeue, kec. Mila, kab. pidie
No. HP : 081370 427220
E-mail : dhuhraini2000@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD : SD Mesjid Andeue
SMP : MTsN Kota Bakti
SMA : SMA Darussa'adah

Data Orang Tua

Nama Ayah : Ramli
Pekerjaan : Pensiunan
Nama Ibu : Mutia
Pekerjaan : PNS
Alamat : Mesjid Andeue, kec. Mila, kab. pidie