

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN KOTAK ABACUS
ANGKA DOMINO DALAM MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI PAUD DHIA QUINN
KELURAHAN SUKARAJA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam
Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu untuk Memenuhi Sebagai
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
TAHUN 2023 M/1444H**



ISITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
ISITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
ISITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
ISITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
ISITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
ISITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jalan Kaden Fatah Pagardewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfashengkulu.ac.id
PENGESAHAN
Skripsi dengan judul: **"Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja"** yang disusun oleh Putri Angriani Widia Sari, NIM. 1811250085, telah dipertahankan di depan dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Selasa 24 Januari 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang pendidikan/Tarbiyah PIAUD.
Ketua
Dr. Hi. Asiyah M.Pd
NIP. 196510272003122001
Sekretaris
Budrianto, M.Sn
NIDN. 2028089103
Penguji I
Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004
Penguji II
Fatrica Svafri, M.Pd.I
NIP. 198510202011012011
Bengkulu, 13 Februari 2023
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004
ii

(Handwritten signatures)

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU**

NOTA PEMBIMBING

Hal Atm **Skripsi Putri Angriani Widia Sari**
NIM 1811250085


Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu


Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan
perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa
skripsi Sdr/i :

Nama	: Putri Angriani Widia Sari
NIM	: 1811250085
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaoqsyah guna
memperoleh gelar 'Sarjana' dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas
perhatiannya diucapkan terima kasih. **Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Bengkulu, 9 Februari 2023
Pembimbing I
Pembimbing II


Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
NIP. 1977702182007012018


Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Dhia Quinn Kelurahan sukaraja”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 5 Januari 2023
Yang Menyatakan



Putri Angriani Widia Sari
NIM. 1811250085

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Dhia Quinn Kelurahan sukaraja”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 5 Januari 2023
Yang Menyatakan



Putri Angriani Widia Sari
NIM. 1811250085

MOTTO

Karunia Allah SWT Yang Paling Lengkap adalah Kehidupan
yang Didasarkan pada Ilmu Pengetahuan

-Ali bin Abi Thalib



SLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
SLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
SLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
SLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
SLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil alamin

Suka duka telah banyak kulalui dalam menggapai cita-citaku. Tidak terasa sudah 4 tahun berlalu saya menuntun ilmu dibangku kuliah. Selama 4 tahun ini banyak sekali canda, tawa, sedih, bahagia maupun air mata yang kulalui dalam menggapai cita-citaku. Alhamdulillah atas izin Allah SWT akhirnya aku berada di titik sekarang ini. Karya sederhana ini kupersembahkan untuk orang-orang yang selama ini mensupport dan membantuku.

Allah SWT pencipta alam semesta yang telah memberiku, rizki, nikmat, karunia yang tak henti-hentinya.

Kedua orang tua tercinta Bapak (Trisno) yang telah rela memperjuangkan letih dan keringat setiap waktu dan ibu (Suprihatin) yang telah banyak memberika dukungn, kasih sayang dan cinta luar biasa. Terima kasih kepada dua orang hebat dalam hidup saya. Atas segala pengorbanan, nasihat, doa, dukungan yang kalian berikan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Keluarga besarku, yang telah memberikan doa dan dukungan di setiap langkahku dalam berjalan, dan Saudara-saudariku tercinta terima kasih atas motivasi dan dukungannya.

4. Guru dari pendidikan anak usia dini paud Dhia Quinn kelurahan sukaraja, terimakasih telah memberikan izin untuk peneliti dalam penelitian menyelesaikan skripsi ini.

5. Buat teman spesialku Heri Nurkapiman, S.Sos yang selalu support dan membantu dalam kelancaran skripsi ini, serta dukungannya dalam mencari referensi untuk Skripsi sehingga pada sampai titik ini.

6. Sahabat seperjuanganku terkhusus Pejuang Toga : Dahlia umi, Zolika zul, Amel bontet, Reza ezak

7. Sahabat motivasi: Gesti, Alfa, Safrelien, Aya, Puput, Kotem, Tiara

8. Serta kawan-kawan seperjuangan angkatan 2018 yang telah mensupport dan membantu selama proses dalam menyelesaikan skripsi ini.

SLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
SLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
SLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
SLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
SLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

ABSTRAK

Putri Anggriani Widia Sari, Nim. 1811250085. Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja. Pembimbing I :Dr. Evi Selva Nirwana. Pembimbing II: Ahmad Syarifin, M.Ag

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh media permainan kotak abacus angka domino terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu dalam uji normalitas dari perhitungan tersebut diketahui bahwa data kelas Eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti juga melakukan uji homogenitas. Dari hasil uji homogenitas, ditemukan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen, hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1.46 < 3.18$). Setelah itu, peneliti juga melakukan uji Hipotesis (uji t) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil uji-t ditemukan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($68,96 < 2.101$). dengan demikian dapat diartikan bahwa Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Jadi, dapat disimpulkan setelah menggunakan media permainan kotak abacus angka domino di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma, ditemukan bahwa Kemampuan kognitif anak meningkat.

Kata kunci :Media Permainan, Kotak Abacus Angka Domino, Perkembangan Kognitif, Anak Usia 5-6 Tahun.

ABSTRACT

Putri Anggriani Widia Sari, Nim. 1811250085. The Effect of Domino Number Abacus Box Game Media in Improving Cognitive Development in Children Aged 5-6 Years at Early Childhood Education Dhia Quin, Sukaraja Village. Advisor I :Dr. Evi Selva Nirwana. Advisor II : Ahmad Syarifin, M.Ag

The purpose of this study was to identify the influence of the domino number abacus box game media on cognitive development in children aged 5-6 years at PAUD Dhia Quinn, Sukaraja Village, Seluma Regency. The research method used is quantitative research. The results of this study are that in the normality test of the calculation it is known that the experimental class data and the control class are normally distributed. Furthermore, the researchers also conducted a homogeneity test. From the results of the homogeneity test, it was found that the experimental class and the control class came from a homogeneous population, this is evidenced by $F_{count} < F_{table}$ ($1.46 < 3.18$). After that, the researcher also conducted a hypothesis test (t test) in the experimental class and the control class. From the results of the t -test, it is stated that H_0 is accepted and H_a is rejected because $T_{count} < T_{table}$ ($68,96 < 2.101$). Thus it can be stated that the Domino Number Abacus Box Game Media has an effect on increasing cognitive development. So, it can be concluded that after using the domino number abacus box game media in PAUD Dhia Quinn, Sukaraja Village, Seluma Regency, it was found that children's cognitive abilities increased.

Keywords: Game Media, Domino Number Abacus Box, Cognitive Development, Children Aged 5-6 Years.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan nikmat dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawatan beriring salam semoga selalu tercurahkan kepada tauladan bagi kita, Nabi Muhammad SAW keluarga serta sahabatnya. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta tinggan doa dari penulis agar semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT

1. Bapak Prof. Dr. H. Zulkarnain, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Ibu Azizah Aryati, M. Pd selaku ketua jurusan Tarbiyah UINFAS Bengkulu
4. Bapak Adi Saputra, M.Pd selaku sekretaris jurusan yang telah membantu mengkoordinasi dan melakukan pengelolaan sumber daya yang diperlukan penulis.
5. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. Selaku Koordinator Prodi PIAUD Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah membantu membimbing dan memotivasi penulis.
6. Ibu Fatica Syafri, S.Sos.I., M.Pd selaku pembimbing akademik prodi tadris piauud Universitas Islam Negri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.
7. Ibu Dr. Evi Selva Nirwana selaku pembimbing utama dalam penulis skripsi ini, yang telah membimbing, member masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Bapak Ahmad Syarifin M.Ag, selaku pembimbing kedua yang telah membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.

9. Bapak Syahril, S.sos.I. M.Ag selaku kepala Perpustakaan UINFAS Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi bagi penulis.
10. Seluruh dosen dan Staf yang khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat, serta mengarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penulisan selanjutnya.

Bengkulu, Februari 2023

Penulis



Putri Anggriani Widia Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
PERNYATAAN KEASILIAN	v
SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12

b. Fungsi Media Pada Pembelajaran	15
c. Jenis Media Pembelajaran	16
d. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran	18
e. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran	20
2. Permainan Kotak Abacus Angka Domino	22
a. Pengertian Permainan	22
b. Pengertian Kotak Abacus Angka Domino	25
c. Cara Bermain Kotak Abacus Angka Domino ...	26
3. Perkembangan Kognitif	27
a. Pengertian Perkembangan Kognitif	27
b. Teori-Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	29
c. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Anak ...	40
d. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	44
e. Kemampuan Kognitif Anak Usia Prasekolah ...	45
f. Perbedaan Individual dalam Perkembangan Kognitif AUD	47
g. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak	48
h. Urgensi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak	52
i. Indikator Perkembangan Kognitif AUD	53
B. Kajian Pustaka	54

C. Rumusan Hipotesis	60
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	61
B. Tempat dan Waktu Penelitian	6
C. Desain Penelitian	62
D. Populasi dan Sampel	63
E. Teknik Pengumpulan Data	66
F. Instrumen Penelitian	67
G. Teknik Analisis Data	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	79
B. Uji Prasyarat	79
C. Pembahasan	98
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	107
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini...	53
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	62
Tabel 3.2 Skema/Gambar Penelitian	63
Tabel 3.3 Populasi Penelitian Kelompok B.....	64
Tabel 3.4 Sampel Penelitian Kelompok B1.....	65
Tabel 3.5 Alternatif Skor	68
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel X Perkembangan Kognitif	69
Tabel 3.7 Instrumen Penelitian Perkembangan Kognitif	70
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel Y Media Permainan Kotak Abacus Angka.....	71
Tabel 3.9 Instrumen penelitian Media Permainan Kotak Abacus Angka.....	72
Tabel 3.10 Klasifikasi Effect Size.....	78
Tabel 4.1 Pengujian Validitas Angket.....	81
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas angket Item Soal Secara Keseluruhan.....	83
Tabel 4.3 Pengujian Reliabilitas.....	84
Tabel 4.4 Koefisien Alpha	87
Tabel 4.5 Nilai Unjuk Kerja Siswa kelas Eksperimen.....	88
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	88

Tabel 4.7 Nilai Unjuk Kerja Siswa kelas Kontrol	90
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	91
Tabel 4.9 Nilai Siswa kelas Eksperimen dan Kontrol	92
Tabel 4.10 Menentukan Mean dan Simpangan Baku	93
Tabel 4.11 Menentukan X bar.....	95



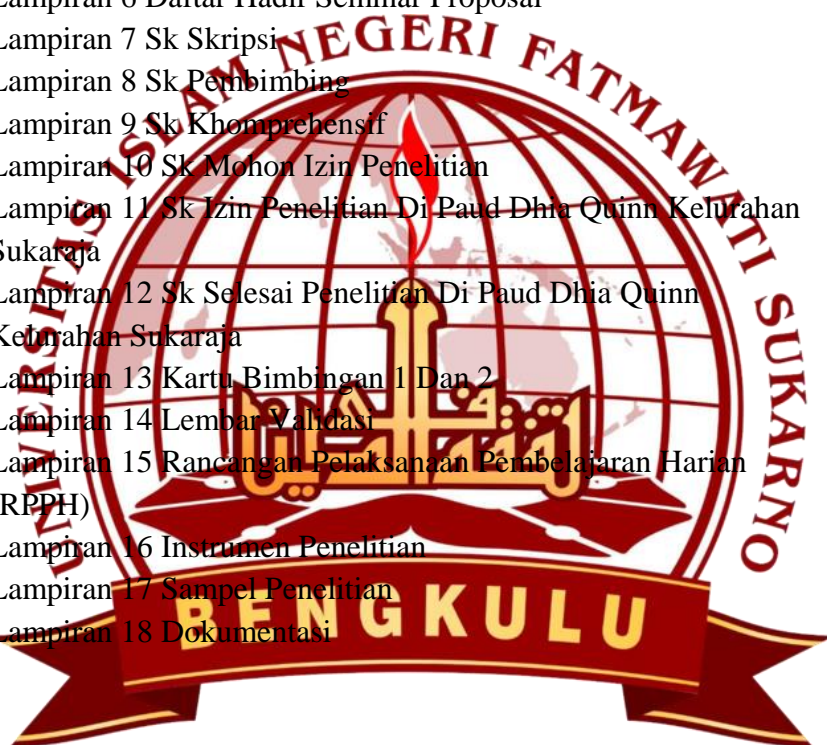
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Kotak Abacus Angka Domino25



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Nota Pempimbing
- Lampiran 2 Pengesahan Pembimbing
- Lampiran 3 Nota Penyeminar
- Lampiran 4 Pengesahan Penyemiar
- Lampiran 5 Perubah Judul
- Lampiran 6 Daftar Hadir Seminar Proposal
- Lampiran 7 Sk Skripsi
- Lampiran 8 Sk Pembimbing
- Lampiran 9 Sk Khomprehensif
- Lampiran 10 Sk Mohon Izin Penelitian
- Lampiran 11 Sk Izin Penelitian Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja
- Lampiran 12 Sk Selesai Penelitian Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja
- Lampiran 13 Kartu Bimbingan 1 Dan 2
- Lampiran 14 Lembar Validasi
- Lampiran 15 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 16 Instrumen Penelitian
- Lampiran 17 Sampel Penelitian
- Lampiran 18 Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting bagi kehidupan manusia dan bahkan tidak dapat dipisahkan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia 5-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah (*Golden Age*). Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian. Anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dan potensi anak¹.

¹ Badru Zaman dan Asep Heri Hermawan, *Media dan Sumber Belajar PAUD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), h.15.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek kognitif. Kognitif adalah suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Pada aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam STPPA meliputi belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Pada indikator berpikir logis atau logis-matematis adalah dengan memperhatikan pada kenyataan atau memberikan contoh yang nyata sehingga anak dapat menunjukkan benda berdasarkan lambang bilangan. Pengetahuan logika matematika dibangun ketika anak bermain atau memanipulasi material benda yang ada di sekitarnya. Selain itu interaksi anak dengan orang dewasa juga bisa membangun pengetahuan ini. Ketika seorang dewasa membimbing, bertanya, memberi respon, bereaksi terhadap anak saat mereka memanipulasi objek, keinginan untuk belajar logika matematika akan muncul.

Logika matematika pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, meliputi kegiatan bermain, proyek, bercerita, teka-teki, tanya jawab, mengamati, mencocokkan, memasangkan, menyanyi, dan latihan. Dunia anak adalah bermain, karena bermain merupakan kegiatan

yang menyenangkan bagi anak. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak TK.²

Dalam kemampuan aritmetika untuk meningkatkan kognitif anak dapat menggunakan kemampuan berhitung permulaan. Berhitung dapat diajarkan sejak dini dengan menggunakan berbagai alat permainan dan cara yang sederhana sehingga, bila dilakukan secara kondusif dan menyenangkan maka kemampuan anak dalam memecahkan masalah khususnya dalam berhitung permulaan akan terus berkembang. Dengan demikian anak akan menguasai bahkan menyukai matematika. Banyak anak zaman sekarang tidak menyukai matematika, maka dari itu perlunya cara yang tepat dan menyenangkan untuk mengenalkan serta mengajarkan matematika sejak dini kepada anak. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif khususnya dalam kemampuan berhitung permulaan adalah melalui bermain.

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, melalui bermain anak dapat belajar hal-hal yang baru serta dapat meningkatkan aspek yang dimiliki oleh anak. Melalui bermain anak dapat meningkatkan kognitif anak, salah satu alat permainan yang dapat digunakan adalah Kotak Abacus Angka Domino. Penting sekali di usia 5-6 tahun dikenalkan

² Wulan Patria Saroinsong, dkk, "Boosting Kognitif Pada Anak: Diseminasi Survey Domino Konvensional VS Domino Digital", *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* Vol.4 No.1 (2020), h.115.

pendidikan dasar salah satunya yaitu dengan mengenalkan angka, cara ini dianggap efektif selain anak dapat mengenal angka sejak dini. Media kotak Abacus angka domino adalah alat bantu khusus matematika yang memiliki bagian-bagian berupa bingkai, sekat, lajur yang berjumlah 13 lajur dan manik-manik dimana tiap lajur berisikan 5 manik-manik, 4 manik-manik untuk bagian bawah dan 1 manik-manik untuk bagian atas, dibawah lajur dipasang alas yang terbuat dari kain karp.

Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kognitif pada anak lebih kepada lembar kerja anak (LKA) saja belum menggunakan media yang variatif dan unik dalam pembelajaran anak yang dimana proses belajar menjadi bosan dan anak lebih sulit mengenal angka dengan baik. Sedangkan anak usia dini lebih mudah mengerti dan memahami jika pembelajaran yang diterapkan dengan cara langsung praktek/menggunakan media, anak lebih mudah mengingatnya karena secara langsung anak ikut terlibat dalam proses kegiatan dalam pembelajaran yang menyenangkan tersebut.

Sudah banyak penelitian yang mengkaji tentang pengembangan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Namun tiap hasil penelitian tentu memiliki hasil yang berbeda-beda. Selain itu, fokus masalah yang dibahas oleh para peneliti juga

berbeda. Selain itu, fokus masalah yang dibahas oleh para peneliti juga berbeda. Dalam penelitian yang terdahulu oleh Rati Audina, Kris Setyaningsih, dan Izza Fitri (2022) yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki”, melalui penelitian dalam penelitian ini diperoleh t hitung $2,0337735061228$ sedangkan $dk = 14 + 14 - 2 = 26$ dengan taraf 5% sehingga didapat t tabel $= 1.706$ karena t hitung $= 2.0337735061228 > t$ tabel maka dapat bermakna H_0 ditolak artinya ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif usia 5-6 tahun TK Dharma Wanita Pampangan Oki.³

Penelitian oleh Akhmad Nayazik, dkk juga melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka”, hasil penelitian dan kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan simbol angka yang tercetak pada kartu remi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, diterima karena itu bukti dari hasil bahwa ada peningkatan skor lebih tinggi.⁴

³ Rati Auditina, Kris Setyaningsih, Dan Izza Fitri, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Penampangan Oki” *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* Vol.9 No.2 (2019), h.160.

⁴ Akhmad Nayazik, Joko Suwignyo, & Fara Meidika, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka”, *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol.9 No.2 2019, h.160

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Ririn Dwi Wiresti, Suyadi (2019) yang berjudul “Implementasi Permainan *Jump Count* Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi”, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Jump Count* dapat diterapkan dirumah dengan menyenangkan, agar perkembangan anak terstimulus dengan optimal maka orangtua harus memperhatikan faktor faktor yang mempengaruhi permainan *Jump Count* ini. Selain itu penting juga kolaborasi orangtua dengan bunda guru untuk terus memantau perkembangan anak.⁵

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dwi Indrawati dan Dessy Farantika (2021) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Menerapkan Kegiatan Fun Cooking di TK Al Muhajirin Kota Malang”, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai kelas pada siklus I mencapai 69% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92%. Pada siklus kedua mengalami kenaikan penilaian kelas sebesar 23%.⁶

⁵ Ririn Dwi Wiresti, Suyadi, “Implementasi Permainan *Jump Count* Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi”, *Jurnal Sinda* Vol.1 No.2 (2019), h.129

⁶ Dwi Indrawati & Dessy Farantika. (2021). “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Penerapan Kegiatan Fun Cooking di TK Al Muhajirin Kota Malang”, *Jurnal Sinda* 19(1): 7.

Lalu ada juga penelitian yang dilakukan oleh Meisi Dwiredy dan Zahratul Qalbi (2021) yang berjudul “Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak”, Penelitian ini berfokus pada stimulus kemampuan aspek kognitif yang menghubungkan dengan berpikir logis yang memiliki indikator kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan membuat sebuah urutan A-B-C-D yang berurutan. Perbedaan penelitian ini ada pada media yang digunakan dan lokasi penelitiannya.⁷

Terakhir penelitian yang dilakukan oleh Nita Aprilia Sari (2014) yang berjudul “Studi Komparasi Penerapan Media Abacus Dan Media Blokjes Terhadap Prestasi Belajar Matematika Anak Tunanetra Kelas V SLB-A”, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap prestasi belajar matematika anak tunanetra kelas V di SLB-A YPAB Surabaya antara menggunakan media abacus dan media blokjes.⁸

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di PAUD Dhia Quinn pada tanggal 28 Maret 2022, didapati bahwa pelaksanaan kegiatan kognitif dalam indikator

⁷ Meisi Dwiredy dan Zahratul Qalbi, “Pengaruh Permainan Teka - Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak”, *Jurnal Recep : Research ini Early Shilhood Education and Parenting* Vol.1 No.2 (2021), h. 108.

⁸ Nita Aprilia Sari, "Studi Komparasi Penerapan Media Abacus Dan Media Blokjes Terhadap Prestasi Belajar Matemtika Anak Tunanetra Kelas V SLB-A", *Jurnal Anak Usia Dini* Vol.2 No.2 (2014), h.110.

thinking logis sudah dilakukan namun masih belum maksimal, di karenakan kurangnya ketertarikan anak dalam pembelajaran yang disebabkan kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi anak. Dalam pengamatan yang dilakukan peneliti menemui kesan kognitif sangat cenderung dengan pengerjaan LKA (Lembar Kerja Anak), yang sering kali membuat anak merasa bosan dan jenuh.⁹

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Yantik Indayani, S.Pd selaku salah satu guru yang ada di PAUD Dhia Quinn, mengatakan bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan kotak Abacus angka domino belum diterapkan. Hal ini disebabkan karena belum tersedia media permainan kotak abacus angka domino di PAUD Dhia Quinn. Berdasarkan pengamatan peneliti melihat pada saat kegiatan berlangsung didalam mengembangkan kognitif anak masih menitik beratkan kepada hasil akhir bukan pada proses berlangsungnya pemahaman tentang kegiatan, sehingga indikator pengembangan kognitif yang diharapkan belum berkembang optimal. Hasil observasi sebanyak 20 orang anak dikelas B1 terdapat 10 anak dan dikelas B2 10 anak yang tergolong kemampuan kognitifnya masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada saat guru mengajak anak menyebutkan bilangan, anak sudah dapat menyebutkan akan tetapi belum mengerti lambang

⁹ Observasi awal di PAUD Dhia Quinn pada 23 Maret 2022.

bilangannya, anak masih merasa kebingungan ketika diminta menyebutkan beberapa lambang bilangan secara runtut, dalam menghubungkan benda dengan lambang bilangannya masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam menghubungkan atau memasangkannya.¹⁰

Dari hasil penjelasan diatas, masih kurangnya perkembangan kognitif pada anak, hal itu dapat dibuktikan dari hasil observasi dan wawancara peneliti dengan informan. bahwasanya masih kurang media permainan yang disukai anak untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak, dari sini peneliti akan memberikan permainan kotak abacus domino angka untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lain yaitu dalam peningkatan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun lebih terfokus pada kegiatan permainan kotak sempoa angka. Penelitian ini berbeda karena pada penelitian lain memang banyak yang diteliti mengenai perkembangan kognitif anak usia dini, hanya saja menggunakan media permainan yang berbeda dari media permainan yang peneliti gunakan yaitu kotak sempoa angka. Media kotak abacus angka berupa angka-angka yang dapat mempercepat anak dalam belajar berhitung.

¹⁰ Wawancara kepada Ibu Yantik Indayani, S.Pd selaku guru PAUD Dhia Quinn

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian, yang berjudul **"Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Adakah pengaruh media permainan kotak abacus angka domino terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma?

C. Tujuan Penelitian

Melihat pemaparan rumusan masalah diatas dapat diketahui tujuan penelitian ini, yakni sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh media permainan kotak abacus angka domino terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran khususnya tentang teori peningkatan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat mengoptimalkan perkembangan kognitifnya.
- b. Bagi guru, sebagai bahan intropeksi dan masukan dalam mengembangkan kognitif anak melalui media permainan kotak abacus angka domino.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pengkoreksian dalam mengembangkan aspek perkembangan anak khususnya kognitif
- d. Bagi peneliti, sebagai sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kognitif anak dan pengalaman yang berarti



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerimapesan.¹¹

Menurut Sadiman, media adalah segala sesuatu yang mendapat digunakan untuk mengalirkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹²

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat diartikan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepenerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Menurut Muhibbin Syah, belajar merupakan *key term* (istilah kunci) yang paling vital dalam setiap usaha

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h.3.

¹² Arief S SAdiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.7

pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya kependidikan, misalnya psikologi pendidikan.¹³

Menurut Dhieni, menyatakan bahwa media berasal dari kata jamak *medium*, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak di tengah-tengah. Maksudnya psikologi pendidikan disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya kependidikan, misalnya. Sedangkan menurut Dhieni, menyatakan bahwa media berasal dari kata jamak *medium*, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak di tengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

¹³ Muhabbin Syah, Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), h.93.

Sedangkan menurut Daryanto, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.¹⁴

Pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya merupakan suatu system yang di dalamnya terdiri dari beberapa komponen atau unsur. Dalam system pembelajaran anak usia dini komponen inputnya adalah anak, komponen prosesnya kegiatan pembelajaran dan output atau atau kelahirannya adalah lulusan dari lembaga PAUD. Keseluruhan aspek atau unsur tersebut pada hakikatnya saling berkaitan, saling berhubungan, saling ketergantungan dan saling menerobos dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.¹⁵

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2011), h.4.

¹⁵ Badru Zaman Dan Asep Heri Hermawan, *Media Dan Sumber Belajar PAUD*, (Tangerang Selatan: Unuversitas Terbuka, 2019), h.128.

Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*) seperti komputer, televisi, proyektor dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar dan kondusif.

b. Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru¹⁶. Sedangkan menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad, bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Arif S. Sadiman, dkk, menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h.15.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Memberikan perangsang belajar yang sama.
- 5) Menyamakan pengalaman.
- 6) Menimbulkan persepsi yang sama.¹⁷

c. Jenis Media Pembelajaran


Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Azhari Arsyad, membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan media tradisional

¹⁷Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h.21.

- 
- a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, *proyeksi overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
 - c) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
 - d) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
 - f) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
 - g) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - h) Media realia yaitu model, *specimen* (*contoh*), *manipulatif* (peta, boneka).
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir
- a) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
 - b) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, *compact* (video) disc.¹⁸

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h.33.

d. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Dengan keterbatasan yang dimiliki, manusia seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan

sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicernanya.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah membantu siswa dalam memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan. Peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran yang sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab berbagai macam, baik dalam pendidikan, di keluarga dan di masyarakat.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penutupan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkritkan, dan hal-hal yang kompleks dapat di sederhanakan.

e. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media Pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain:

- 1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- 2) Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- 4) Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
- 5) Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- 6) Jika sekiranya suatu pokok bahasa memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multi media yang digunakan dan meperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.¹⁹

¹⁹ Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran.....* ", h.19

2. Permainan Kotak Abacus Angka Domino

a. Pengertian Permainan

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main yang mendapat imbuhan “peran”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertunjukkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja. Sedangkan menurut Mulawan, permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main” wujudnya dapat berbentuk benda konkret dan benda abstrak.

Menurut Halimah Leli, bermain merupakan aktivitas yang dilakukan anak bereksplori mengenal berbagai hal yang ada disekitarnya. Bermain merupakan kegiatan yang dapat membantu anak mengaktualisasikan diri. Jika anak-anak mendapat kesempatan untuk bermain atas kemauannya sendiri dan menjadi minatnya dengan berbagai hal yang ada disekitarnya (aktivitas yang tidak membahayakan) maka kuatifitas bermain dapat melejitkan potensinya.²⁰

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbutnya sampai

²⁰ Leli Halimah, Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, (Bandung, Refika Aditama, 2016), h.84

mampu melakukannya. Menurut Suyadi menjelaskan bahwa “Permainan dimaksud bukan sebagai mainan semata, melainkan permainan yang dapat menstimulasi minat belajar anak”.²¹

Permainan adalah aktivitas yang menyenangkan yang membantu anak menjadi kreatif sehingga anak yang kreatif itu akan mampu dan menjadi: Lancar berpikir, fleksibel dalam berpikir, orisinal (asli) dalam berpikir, elaborasi, *imaginatif*, senang menjajaki lingkungannya, banyak ajukan pertanyaan, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, suka melakukan eksperimen, suka menerima rangsangan baru, berminat melakukan banyak hal, tidak mudah merasa bosan. Permainan merupakan alat pendidikan karena selain memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan juga dapat memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, juga berlaku jujur, setia dan lain sebagainya.

Permainan membantu anak menjadi kreatif sehingga anak yang kreatif itu akan mampu dan menjadi lancar berfikir, fleksibel dalam berfikir, orisinal (asli) dalam berfikir, elaborasi, *imaginative*, senang menjajaki lingkungannya, banyak ajukan pertanyaan, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, suka melakukan eksperimen,

²¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.183.

suka menerima rangsangan baru, berminat melakukan banyak hal, tidak mudah merasa bosan.²²

Menurut Sadiman, dkk sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu:²³

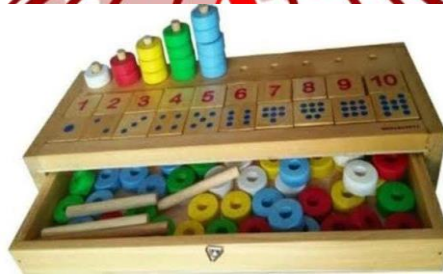
- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan sesuatu yang menghibur dan menarik.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata.
- 5) Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki.
- 6) Membentuk siswa meningkatkan kemampuan kognitifnya.
- 7) Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.
- 8) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan.

²² Ramaikis Jwati, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Umami II, *Jurnal Spektrum PLS* Vol.1 No.1 Tahun 2013, h.255

²³ Sasmita, dkk, "Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas Iv SD N 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018", *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol.8 No.1 Tahun 2018, h.64.

9) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

b. Pengertian Kotak Abacus Angka Domino



Gambar 2.1 Permainan Kotak Abacus Angka Domino

Sumber: siplah.pesonaedu.id

Abacus angka merupakan permainan yang sangat disarankan untuk anak-anak agar mempercepat belajar berhitung, permainan ini terdiri dari 10 buah tiang yang dibuat seperti anak tangga, fungsinya tiang-tiang tersebut diisi dengan komponen manik-manik nya, dari 1 buah sampai 10 buah, dibawahnya ada kepingan yang ada angka dan ada juga gambar titik berjumlah sesuai dengan angka dan abacusnya.

Media Abacus adalah alat bantu khusus matematika yang memiliki bagian-bagian sebagai berikut:bingkai,

sekat, lajur yang berjumlah 13 lajur dan manik-manik dimana tiap lajur berisikan 5 manik-manik, 4 manik-manik untuk bagian bawah dan 1 manik-manik untuk bagian atas, di bawah lajur dipasang alas yang terbuat dari kain karp. Abacus angka sudah bersertifikat SNI, jadi aman untuk dimainkan anak-anak.

Abacus atau biasa dikenal juga dengan namasempo adalah alat kuno untuk penghitungan yang terbuat dari rangka kayu dengan sederetan poros yang berisi manik-manik yang bisa di geser. Abacus berfungsi untuk

- 1) Mengenal nilai tempat
- 2) Mengerjakan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah dan bilangan decimal
- 3) Konversi ukuran panjang pada sistem metris
- 4) Penerangan dalam jual beli dan secara tepat menentukan uang

c. Cara Bermain Kotak Abacus Angka Domino

Lepaskan dan susun berdasarkan bentuk dan ukuran. Ajak si kecil memasangkan terlebih dulu kepingan angka dan kepingan domino (titik-titik) pada tempat yang tepat. Ajak kembali anak menyusun kepingan biji mengikuti susunan angka & domino yang telah terpasang tadi. Ajak anak berhitung saat melakukan ini sambil menyusun, ajarkan juga si kecil tentang warna. Adapun manfaat

bermain Kotak Abacus Angka Domino mengenal bentuk dan warna, belajar mengelompokan angka dan jumlah.

3. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognition* yang padannanya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesenjangan, dan keyakinan.²⁴

Dalam konsep umum menurut Drever yang dikutip oleh Desmita, kognitif adalah istilah yang mencakup segenap metode pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran²⁵. Oleh karena itu, secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamaran kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena

²⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru.....*”, h.65.

²⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h.97.

penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.

Menurut Sujiono kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terlihat pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur, disamping itu pengembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung sangat penting dikuasai oleh anak meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitungan-hitungan.

Menurut Naga kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Lebih lanjut Sudaryanti mengungkapkan bahwa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian merupakan operasi bilangan yang sangat dasar. Namun, untuk anak

usia dini dapat menjumlahkan atau menambahkan itu sudah sangat baik.

Menurut Pupuh Faturrahman, perkembangan kognitif meliputi peningkatan pengetahuan serta pemahaman, yang sering juga disebut perkembangan intelektual, dan perluasan kemampuan berbahasa, sebagai contoh, seorang anak mulai mengenal benda-benda tertentu yang dapat dipakai sebagai tempat duduk. Kemudian, anak ini mulai mengerti bahwa ada variasi ukuran dan warna semua benda itu dengan sejumlah ciri yang sama antara benda-benda itu dengan demikian, anak memperoleh suatu konsep yang mencakup semua benda itu dan mengenal serta menggunakan kata menjadi namanya.²⁶

Berdasarkan pengertian kognitif diatas dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang berhubungan dengan pikiran yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia dan dikenalkan sejak usia dini.

b. Teori-Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1) Teori Perkembangan Kognitif Menurut Vygotsky

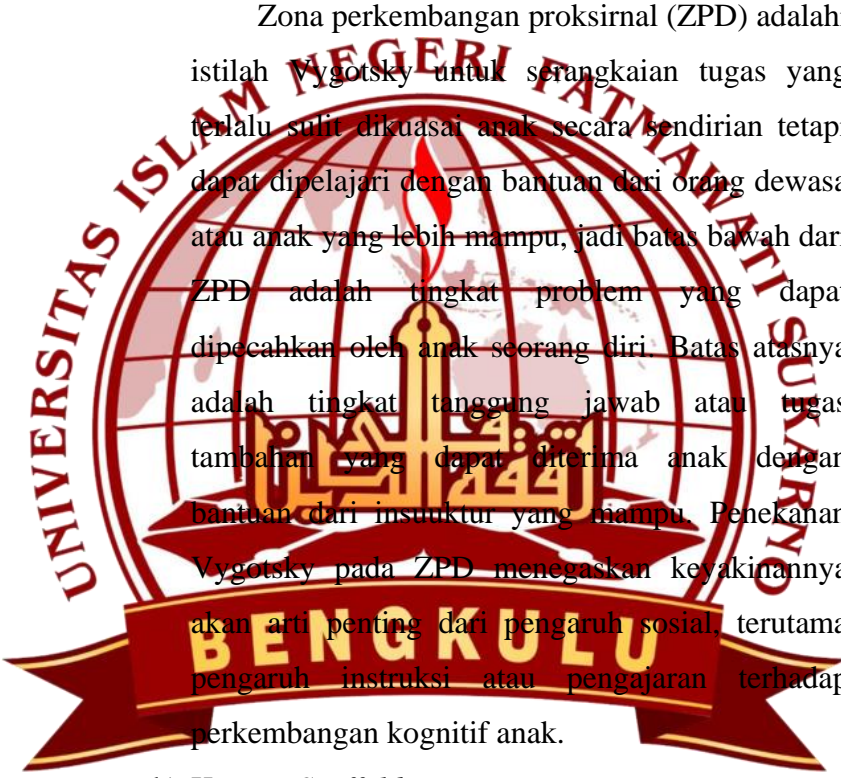
²⁶ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2017), h.346

Teori Vygotsky difokuskan pada bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky, kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebaya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Artinya, anak-anak dapat membangun pengetahuannya dari belajar melalui orang dewasa (guru dan tidak semata-mata dari benda atau objek). Belajar dan bekerja dengan orang lain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk merespons orang lain melalui saran, komentar, pertanyaan, atau tindakan. Guru harus menjadi seorang ahli pengamat bagi anak, memahami tingkat belajar mereka, dan mempertimbangkan apa langkah berikut untuk memenuhi kebutuhan anak secara individual. Posisi Guru sangat kuat dalam proses ini, baik untuk menjawab pertanyaan maupun lawan bicara bagi anak. Menurut Vygotsky, interaksi sosial inilah kunci dari belajar.²⁷

²⁷ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: teori dan*

Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli.

a) Konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)



Zona perkembangan proksimal (ZPD) adalah istilah Vygotsky untuk serangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak secara sendiri tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dari orang dewasa atau anak yang lebih mampu, jadi batas bawah dari ZPD adalah tingkat problem yang dapat dipecahkan oleh anak seorang diri. Batas atasnya adalah tingkat tanggung jawab atau tugas tambahan yang dapat diterima anak dengan bantuan dari insruktur yang mampu. Penekanan Vygotsky pada ZPD menegaskan keyakinan akan arti penting dari pengaruh sosial, terutama pengaruh instruksi atau pengajaran terhadap perkembangan kognitif anak.

b) Konsep *Scaffolding*

Scaffolding erat kaitannya dengan gagasan *zone of proximal development* (ZPD) adalah *scaffolding*. Sebuah teknik untuk mengubah level dukungan. Selama sesi pengajaran orang yang

lebih ahli (guru, atau murid yang lebih mampu) menyesuaikan jumlah bimbingan dengan level kinerja murid yang telah dicapai. Ketika tugas yang akan dipelajari si murid adalah tugas yang baru, maka orang yang lebih ahli dapat menggunakan teknik instruksi langsung. Saat kemampuan murid meningkat maka semakin sedikit bimbingan yang diberikan.

o) Bahasa dan Pemikiran

Vygotsky bahwa anak-anak menggunakan bahasa bukan hanya untuk komunikasi sosial, tetapi juga untuk merencanakan, memonitor perilaku mereka dengan caranya sendiri. Penggunaan bahasa untuk mengatur diri sendiri ini dinamakan "pembicaraan batin" (*inner speech*) atau "pembicaraan privat"? (*private speech*). Menurut Piaget *private speech* adalah alat penting bagi pemikiran selama masa kanak-kanak (*early childhood*).²⁸

Vygotsky membuat empat kerangka dasar yang menjadi prinsip dalam memahami aspek psikologis pendidikan anak, yaitu:

a) Anak membangun berbagai pengetahuan

²⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: teori dan Pengembangannya...*, h.57-59.

- b) Perkembangan kognitif tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial
- c) Tingkatan sosial dan budaya secara umum yang mencakup ciri-ciri masyarakat seperti bahasa, sistem *numeric*, dan penggunaan teknologi.

2) Teori Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

Piaget mengemukakan bahwa seorang individu dalam hidupnya akan selalu berinteraksi dengan lingkungan, dimana dalam interaksi ini akan memperoleh:

- a) Skemata, yaitu skema yang berupa kategori pengetahuan yang membantu dalam menginterpretasi dan memahami dunia.
- b) Akomodasi, yaitu bentuk penyesuaian lain yang melibatkan perubahan atau penggantian skema akibat adanya informasi baru yang tidak sesuai dengan skema yang telah ada.
- c) Ekuilibrium

Ekuilibrium, adalah berupa keadaan seimbang antar struktur kognisi dan pengalamannya di lingkungan.

Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan, masing-masing

tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda.²⁹

a) Tahap sensorimotor

Tahap ini, yang berilagsung sejak kelahiran sampai sekitar usia dua tahun, adalah tahap piagetian pertama. Dalam tahap ini, bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera (*sensory*) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motor (otot) mereka (menggapai, menyentuh) dan karenanya diistilahkan sebagai sensorimotor. Pada awal tahap ini, bayi memperlihatkan tak lebih dari pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia, menjelang akhir tahap ini, bayi menunjukkan pola sensorimotor yang lebih kompleks.

Piaget berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan dan pemahaman spasial penting dalam enam sub-tahapan yaitu sub-tahapan skema *reflex*, Sub-tahapan fase reaksi sirkular primer, Sub-tahapan fase reaksi sirkular sekunder, Sub-tahapan koordinasi reaksi sirkular sekunder, Sub-tahapan fase reaksi sirkular tersier, dan Sub-tahapan awal representasi simbolis.

²⁹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: teori dan Pengembangannya...*, h.66-76.

b) Tahap pra operasional

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan. Dengan mengamati urutan permainan, Piaget dapat menunjukkan bahwa setelah akhir usia dua tahun jenis yang secara kualitatif baru dari fungsi psikologis muncul. Tahap ini adalah tahap Piagetian kedua. Tahap ini berlangsung kurang lebih mulai dari usia dua tahun sampai tujuh tahun.

Pemikiran pra operasional dapat dibagi lagi menjadi dua sub tahap: fungsi simbolis dan pemikiran intuitif. Sub tahap fungsi simbolis terjadi kira-kira antara usia dua sampai empat tahun. Sub tahap pemikiran intuitif adalah sub tahap kedua dalam pemikiran pra operasional, dimulai sekitar usia empat tahun dan berlangsung sampai usia tujuh tahun. Pada sub tahap ini, anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu dari semua pertanyaan.

c) Tahap Operasional Konkrit

Tahapan ketiga dari empat tahapan, muncul antara usia 6-12 tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai, proses-proses penting selama tahapan ini antara lain, yakni:



- (1) Pengurutan yaitu kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk atau ciri lainnya.
- (2) Klasifikasi merupakan kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut karakteristiknya lainnya, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian ini.
- (3) Decentering, yaitu anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya.
- (4) Reversibility, yaitu anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal.
- (5) Koriservasi, yaitu memahami benda-benda ialah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda ini.
- (6) Penghilangan sifat egosentrisme, yaitu kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain (bahkan saat orang ini berbicara dengan cara yang salah).³⁰

d) Tahap operasional formal

³⁰ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: teori dan Pengembangannya...*, h.75-76.

Tahap ini mulai dialami anak dalam usia 11 Tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini ialah diperolehnya kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

3) Teori Perkembangan Kognitif Menurut Bruner

Bruner dalam bukunya *Toward Theory of Instruction* mengungkapkan bahwa anak-anak belajar dari konkret ke abstrak melalui tiga tahap yaitu: *enactive*, *iconic* dan *symbolic*. Pada tahap *enactive* anak berinteraksi dengan objek berupa benda-benda, orang dan kejadian. Dari interaksi tersebut anak belajar nama dan merekam ciri benda dan kejadian. Pada proses *iconic* anak mulai belajar mengembangkan simbol dengan benda. Pada tahap *symbolic* anak mulai belajar berfikir abstrak.³¹

Angka adalah symbol suatu bilangan. Menurut teori Bruner belajar bilangan dari objek nyata perlu dibrikansebelum anak belajar angka. Oleh karena itu pada saat kegiatan menghitung, sebaiknya anak dilatih menghitung benda-benda nyata. Setelan itu baru anak dilatih menghubungkan antara jumlah berda dengan symbol bilangan. Sering kali guru tidak

³¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: teori dan Pengembangannya...*, h.81.

sabar dan ingin agar anak segera dapat mengenal bilangan dan menggunakan operasi bilangan. Hal itu bisa berakibat fatal, anak menjadi susah memahami bilangan.

4) Teori Perkembangan Kognitif Menurut David Ausubel

Teori belajar David Ausubel dikenal dengan teori belajar bermakna (*meaning full learning*). Ini dari belajar bermakna ialah bahwa apa yang dipelajari anak memiliki fungsi bagi kehidupannya. Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengkaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seorang.

Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan di ingat siswa. Ada tiga faktor yang mempengaruhi kebermaknaan dalam suatu pembelajaran, yaitu struktur kognitif yang ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu.³²

Menurut Ausubel seseorang belajar dengan mensosiasikan fenomena baru dalam skema yang telah dimiliki. Dalam proses itu seseorang dapat mengembangkan skema yang ada atau mengubahnya.

³²David Ausubel, *The Psychology of Meaning full/ Verbal Learning*, (New yurk: Grun and Straton, 1963), h.219.

Saat proses belajar siswa menyusun sendiri apa yang ia pelajari. Teori belajar bermakna Ausubel ini sangat dekkat dengan inti pokok konstruktivisme.

Selain itu, keduanya menekankan pentingnya belajar mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam sistem pengerian yang telah dimiliki. Selain itu keduanya menekankan pentingnya asimilasi pengalaman baru ke dalam struktur pengetahuan atau pengertian yang sudah dimiliki siswa. Keduanya menyatakan bahwa dalam proses belajar siswa itu aktif.

Pembelajaran bermakna ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa. Proses belajar tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Dengan demikian, agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki peserta didik dan membantu memadukannya secara harmonis

konsep-konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Jadi belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera dari pada hanya mendengarkan orang atau guru menjelaskan.

c. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan.

**Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014
Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak 5-6 Tahun**³³

D lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima social. 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan

³³ Kemendikbud.2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2017*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2015), h.48-50.

Berfikir Logis	<p>diluar kebiasaan).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenak perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari” “kurang dari” dan “paling/ter”. 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”). 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angina bertiup menyebabkan angina bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah). 5. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. 7. Mengenal pola ABCD-ABCD. 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran paling kecil ke paling besar dan sebaliknya.
Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambing bilangan 1-10. 2. Menggunakan lambing bilangan untuk menghitung. 3. Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan. 4. Mengenal berbagai macam lambing huruf vocal dan konsonan. 5. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam empat fase yaitu fase sensorimotori, fase praoperasional,

fase operasional konkret dan fase formal operasional, yaitu:

1) Sensorimotor (0-2 tahun)

Selama perkembangan dalam periode sensori-motor yang berlangsung sejak anak lahir sampai usia 2 tahun, intelegensi yang dimiliki anak tersebut masih berbentuk *primitive* dalam arti masih didasarkan dalam perilaku terbuka. Anak pada periode ini mengikuti belajar bagaimana mengikuti dunia kebendaan secara praktis dan belajar menimbulkan efek tertentu tanpa memahami apa yang sedang ia perbuat dalam rentang waktu usia 18 sampai 24 bulan ini barulah kemampuan mengenal objek *permanence* anak tersebut muncul secara bertahap dan sistematis. Pada tahap ini tindakan bayi menggunakan indra-indra dan keterampilan-keterampilan motoriknya untuk menjelajahi belajar tentang dunia.³⁴

2) Praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai mampu merangkan dunia melalui kata-kata dan gambar. Namun, anak belum mampu melakukan tindakan mental yang di internalisasikan yang memungkinkan anak melakukan secara mental hal-hal yang dahulu dilakukan secara fisik. Menurut Piaget, tahapan praoperasional

³⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.....*”, h.67.

mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua tahun sampai tujuh tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai mempresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar dan mereka masih menggunakan pemikiran atau penalaran yang bukan logis.³⁵

3) Operasional konkrit (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak-anak mulai mampu berpikir logis untuk menggantikan cara berpikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif namun membutuhkan contoh-contoh konkrit.³⁶

4) Formal operasional (11-15 tahun)

Dalam tahapan perkembangan formal operasional, anak yang sudah menjelang atau menginjak usia remaja akan dapat mengatasi masalah-masalah keterbatasan pemikiran konkrit operasional. Tahap perkembangan kognitif terakhir yang menghapus keterbatasan-keterbatasan tersebut sesungguhnya tidak hanya berlaku pada usia remaja

³⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.....*, h.69

³⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.....*, h.70

hingga 15 tahun, tapi juga bagi orang dewasa yang berusia lebih tua.³⁷

d. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan tahapan yang lainnya. Adapun cara berpikir anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) *Transductive reasoning*, artinya anak berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- 2) Ketidakjelasan hubungan sebab akibat, artinya anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
- 3) *Animism*, artinya anak menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- 4) *Artificial*, artinya anak mempercayai bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- 5) *Perceptually bound*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- 6) *Mental experiments*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.

³⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.....*”, h.72

7) *Centration*, artinya anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.

8) *Egocentrism*, artinya anak melihat dunia di lingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri³⁸

Melihat karakteristik cara berpikir anak pada tahapan ini dapat disimpulkan bahwa anak dalam tahap operasional telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal di luar dirinya. Aktivitas berpikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasi tetapi anak sudah dapat memahami realitas di lingkungannya dengan menggunakan benda-benda dan simbol-simbol. Cara berpikirnya masih bersifat tidak sistematis, tidak konsisten dan tidak logis.

e. Kemampuan Kognitif Anak Usia Prasekolah

1) Fungsi Simbolis

Fungsi simbolis merupakan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbil seperti kata-kata, angka dan gambar ketika individu meletakkan pada maknanya. Simbol dapat membantu untuk mengenal dan mempelajari satu hal yang tidak hadir secara fisik atau tidak dapat dilihat anak secara langsung saat sedang mempelajarinya.

³⁸ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020) h.105-106 .

2) Memahami identitas

Pada usia prasekolah anak mulai dapat memahami identitas dari suatu objek. Anak sudah mulai bisa membedakan bahwa objek yang satu bisa sama atau berbeda dengan objek lain.

3) Memahami sebab akibat

Anak usia prasekolah pada situasi yang ia pahami, anak sudah dapat menghubungkan sebab akibat secara akurat contohnya anak berbicara pelan-pelan karena khawatir ayahnya yang sedang tidur akan terbangun. Namun begitu, menurut piaget anak belum dapat memahami sebab dan akibat secara logis sepenuhnya.

4) Memahami klasifikasi

Pada usia sekitar 4 tahun, anak sudah dapat mengklasifikasikan dua hal yaitu warna dan bentuk. Anak sudah dapat membedakan mana yang sama mana yang berbeda. Dengan kemampuannya untuk mengklasifikasikan benda anak akan lebih dapat mengatur banyak aspek dalam kehidupannya.

5) Memahami angka-angka

Anak usia prasekolah khususnya mulai usia 4 tahun, mereka sudah dapat memahami konsep angka, mereka sudah dapat melakukan penjumlahan sederhana, memahami konsep banyak dan sedikit,

sudah mengetahui binatang mana yang paling tinggi diantara binatang lainnya yang dinamakan konsep ordinalitas. Pada usia prasekolah, anak sudah mulai mampu merasakan dan membayangkan apa yang dirasakan orang lain, contohnya saat anak melihat kakaknya sedang menangis karena benda yang dimiliki kakaknya hilang, si adik yang berusia prasekolah akan terlihat mencoba menghiburnya. Kemampuan empati dapat muncul dari stimulasi sehari-hari saat berekap-cakap dengan orang sekitarnya seperti ibu dalam membicarakan banyak hal tentang perasaan dan sebab akibat.

6) Memiliki pikiran sendiri

Teori pikiran atau *theory of mind* dikenalkan oleh piaget merupakan kesadaran atau pemahaman akan proses mental manusia seperti adanya kepercayaan, keinginan, mimpi dalam diri sendiri maupun individu lain.

f. Perbedaan Individual dalam Perkembangan Kognitif

AUD

Secara hereditas individu telah memiliki potensi-potensi yang dapat menyebabkan perbedaan dalam perkembangan berfikir mereka. Potensi tersebut berkembang atau tidak sangat tergantung pada lingkungan. Ini berarti, apakah anak memiliki

kemampuan berfikir normal di atas normal atau di bawah normal tergantung pada lingkungan, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga tempat anak tinggal dan besarkan.

Manusia berbeda satu sama lain dalam berbagai aspeknya. Seperti bakat, minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk juga intelegensi. Perbedaan-perbedaan tersebut akan terlihat jika diamati dalam proses pembelajaran di dalam kelas, yaitu ada peserta didik yang cepat di dalam proses menalar atau memahami sesuatu, dan ada pula sebagian diantara mereka yang lambat di dalam proses berfikir. Demikian juga dalam bentuk perilaku yaitu ada anak baik. Perbedaan individual dalam perkembangan intelektual menunjuk kepada perbedaan dalam kemampuan dan kecepatan belajar, dimana hal ini akan tercermin dalam sifat-sifat atau ciri-ciri mereka baik dalam kemampuan, keterampilan maupun sikap dan kebiasaan belajar, kualitas proses dan hasil belajar dalam ranah kognitif.³⁹

g. Faktor-Faktor Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan tidak berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses

³⁹ Khadijah, *pengembangan Kognitif anak usia dini, (medan: perdana mulya sarana, 2016), h. 48*

kognitif, dan perilaku. Faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak, diantaranya:⁴⁰

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari diri anak sendiri. Faktor internal meliputi:

a) Faktor Bawaan

Teori yang mendukung faktor ini adalah teori nativisme yang dipelopori oleh seorang filosof yang bernama Schopenhauer, teori tersebut berpendapat bahwa perkembangan anak telah ditentukan oleh faktor-faktor yang dibawa sejak lahir. Faktor-faktor itulah yang dinamakan dengan faktor pembawaan telah terdapat pada waktu anak dilahirkan itulah yang akan menentukan perkembangan kelak. Faktor kematangan, tiap anak memiliki organ dan organ tersebut dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan dalam menjalankan fungsinya masing-masing.

⁴⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.....*,h.108

b) Faktor Kematangan

Faktor kematangan ini berhubungan erat dengan usia kronologis atau usia kalender.

c) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan pada dorongan untuk berbuat dengan lebihgiat dan lebih baik lagi, sedangkan bakat pada dasarnya merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan agar dapat terwujud.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yang berasal dari luar. Faktor eksternal meliputi:

a) Faktor Lingkungan

Teori yang mendukung faktor ini adalah teori empirisme yang dikembangkan oleh John Locke dengan “tabula rasa” menurut John Locke anak yang dilahirkan seperti kertas putih yang bersih tanpa noda (belum ada tulisan sedikit) namun dalam perkembangannya kertas tersebut menjadi penuh dengan tulisan, dan bagaimana tulisan tersebut akan ditentukan oleh faktor lingkungan. Menurutnya perkembangan kognitif anak akan sangat ditentukan oleh berbagai

pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan sekitar.

b) Faktor Pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri anak yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan sengaja (pendidikan disekolah) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar).

c) Faktor Kebebasan

Keberadaan merupakan keleluasan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa anak dapat memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan tugasnya ataupun memecahkan masalah-masalahnya dan termasuk dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya. Faktor kebebasan ini sangat terkait dengan pola asuh pendidikan PAUD ataupun orang tua kepada anaknya. Kebebasan ini akan muncul jika pendidik PAUD atau orang tua menerapkan pola asuh demokratis pada anak. Sebaliknya, jika pendidik PAUD atau orang tua menerapkan pola asuh yang otoriter maka tidak akan muncul kebebasan, dan perkembangan kognitif anak pun menjadi terhambat.

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor bawaan anak sejak lahir, faktor orang tua atau keluarga terutama sifat dan keadaan mereka yang sifatnya menentukan arah perkembangan masa depan anak, lingkungan, tempat tinggal dan pengalaman pendidikan.

h. Urgensi Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak

Proses kognisi meliputi berbagai aspek seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan hal ini Muhammad Ikhwan berpendapat, bahwa pentingnya pendidikan mengembangkan kognitif adalah:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.

- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara alamiah (spontan) maupun melalui proses ilmiah.
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Pentingnya Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini, Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya, Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

- i. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Aspek Perkembangan	Variabel	Indikator
Perkembangan Kognitif	Belajar dan pemecahan masalah	1. Kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari

		dengan cara fleksibel dan diterima sosial
		2. menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru;
	berpikir logis	Mampu mengetahui perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebabakibat;
	berpikir simbolik	1. Kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf 2. mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar

B. Kajian Pustaka

1. Penelitian Rati Audina , Kris Setyaningsih , dan Izza Fitri (2022) yang berjudul "*Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki*".

Hasil hipotesis dalam penelitian ini diperoleh thitung 2,0337735061228 sedangkan dk = 14 + 14-2 = 26 dengan taraf 5 % sehingga didapat t tabel 1.706 karena thitung = 2.0337735061228 >t tabel maka dapat diartikan Ho ditolak artinya ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap

perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI.⁴¹

Persamaannya: sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Sama- sama membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. **Perbedaannya:** penelitian Rati Audina , Kris Setyaningsih, dan Izza Fitri menggunakan media ular tangga sedangkan peneliti menggunakan media kotak abcus angka .

2. Penelitian Akhmad Nayazik Joko Suwignyo , dan Fara Meidika (2019) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka",⁴²

Hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan pra tindakan mendapat skor 35 %, dan mencapai peningkatan pada siklus I menjadi 50 %, maka mencapai 80 % pada siklus II Dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan simbol angka yang tercetak pada kartu remi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, diterima karena itu bukti dari hasil bahwa ada peningkatan skor lebih tinggi.

⁴¹Rati Audina, Kris Setyaningsih, dan Izza Fitri, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Dharma Tk Dharma Wanita Pampangan Oki". *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* Vol.1 No.3 (2022), h.295-304

⁴²Akhmad Nayazik Joko Suwignyo , dan Fara Meidika (2019) yang berjudul" Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol.9 No.2 (2019), h.160-171.

Persamaannya: sama-sama membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. Teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. **Perbedaannya:** jenis penelitian Akhmad Nayazik, Joko Suwignyo, dan Fara Meidika menggunakan penelitian PTK, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif.

3. Penelitian Ririn Dwi Wiresti, Suyadi (2019) yang berjudul “Implementasi Permainan *Jump Count* Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Jump Count* dapat diterapkan di rumah dengan menyenangkan, agar perkembangan anak terstimulus dengan optimal maka orangtua harus memperhatikan faktor faktor yang mempengaruhi permainan *Jump Count* ini. Selain itu penting juga kolaborasi orangtua dengan bunda guru untuk terus memantau perkembangan anak⁴³.

Persamaannya: sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan sama-sama membahas peningkatan perkembangan kognitif anak. **Perbedaannya:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan *Jump Count* dengan bantuan

⁴³ Ririn Dwi Wiresti, Suyadi (2019) yang berjudul “Implementasi Permainan *Jump Count* Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi”, Jurnal Sinda Vol.1 No.2 (2019), h.129-140.

sempoa tangga jika menerapkan dirumah. Sedangkan tujuan penelitian peneliti untuk mendeskripsikan penerapan media permainan kotak abacus angka domino dalam meningkatkan kecerdasan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma.

4. Penelitian Dwi Indrawati dan Dessy Farantika (2021) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Penerapan Kegiatan *Fun Cooking* di TK Al Muhajirin Kota Malang". Analisis data ini berupa teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif bertujuan untuk paparan hasil ketercapaian aspek perkembangan kognitif dengan pelaksanaan kegiatan *Fun Cooking* dalam proses pembelajaran.⁴⁴

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai kelas pada siklus I mencapai 69 % dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92 %. Pada siklus kedua mengalami kenaikan penilaian kelas sebesar 23 %.

Persamaannya: sama-sama membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. Teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. **Perbedaannya:** jenis penelitian Dwi Indrawati dan Dessy Farantika

⁴⁴ Dwi Indrawati dan Dessy Farantika (2021) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Penerapan Kegiatan *Fun Cooking* di TK Al Muhajirin Kota Malang", *Jurnal Sinda* 19 (1):7

menggunakan penelitian PTK, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif .

5. Penelitian Meisi Dwiredy dan Zahratul Qalbi (2021) yang berjudul “Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak”. Penelitian ini berfokus pada stimulus kemampuan aspek kognitif yang berkaitan dengan berpikir logis yang memiliki indikator kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran dan buat urutan A-B-C-D yang berurutan.⁴⁵

Hasil penelitian menunjukkan adanya kenaikan nilai kelas pada siklus I mencapai 69 % dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92 % . Pada siklus kedua mengalami kenaikan penilaian kelas sebesar 23 %
45.

Persamaannya: sama-sama membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif anak 5-6 tahun.

Perbedaannya: jenis penelitian Dwi Indrawati dan DessyFarantikamenggunakan penelitian PTK, sedangkan peneliti menggunakan metode deskriptif deskriptif .

6. Penelitian Nita Aprilia Sari (2014) yang berjudul " Studi Komparasi Penerapan Media Abacus Dan Media Blokjes

⁴⁵ Meisi Dwiredy dan Zahratul Qalbi (2021) yang berjudul " Pengaruh Permainan Teka - Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak, *Jurnal RECEP: Research in Early Shilhood Education and Parenting* Vol.1 No.2. (2012), h.108-118.

Terhadap Prestasi Belajar Matematika Anak Tunanetra Kelas V SLB - A "⁴⁶

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai post tes soal matematika dengan menggunakan blokjes menunjukkan rata - rata paling rendah yaitu 40 dan rata-rata paling tinggi 60. Hal tersebut dikarenakan anak masih menggunakan cara penjumlahan susun ke bawah, cara ini kurang praktis dan membuat anak ceroboh dalam melakukan perhitungan, sedangkan nilai post tes soal matematika dengan menggunakan sempoa menunjukkan rata-rata paling rendah yaitu 66,7 dan rata-rata paling tinggi 86,7. Berdasarkan hasil analisis menggunakan U Test (*Man Withney Test*), diperoleh hasil ZH adalah, -1,97 dengan nilai kritis 5 % (pengujian dilakukan 2 sisi). Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima karena $ZH < -1,96$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap prestasi belajar matematika anak tunanetra kelas V di SLB-A YPAB Surabaya antara menggunakan media abacus dan media blokjes.

Persamaannya: sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif Sama-sama membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. **Perbedaannya:** variabel penelitian Nita Aprilia Sari menggunakan media

⁴⁶ Nita Aprilia Sari (2014) yang berjudul "Studi Komparasi Penerapan Media Abacus Dan Media Blokjes Terhadap Prestasi Belajar Matematika Anak Tunanetra Kelas V SLB – A" *Jurnal Anak Usia Dini* 2(2):10.

ular tangga sedangkan peneliti menggunakan media kotak abacus angka .

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dalam penelitian telah dinyatakan dalam pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴⁷

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan dan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka hipotesis kerja yang ditetapkan dalam penelitian adalah:

Ha: Terdapat pengaruh media permainan kotak abacus angka domino dalam meningkatkan kecerdasan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja.

Ho: Tidak ada pengaruh media permainan kotak abacus angka domino dalam meningkatkan kecerdasan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja.

⁴⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h.63.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dilakukan pada uji statistic inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) Penelitian ini termaksud dalam penelitian kuantitatif karena menekankan pada analisis data-data *numerical* (angka) yang diolah dengan metode statistik, terkait penilaian dari pengamatan pengaruh media kotak abacus angka dominon.

Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, dengan pendekatan kuantitatif yang mengetahui pengaruh variabel independen variabel dependen dalam kondisi yang terkendali.⁴⁸ Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *Quasi Experimental Design* dan pendekatan yang di gunakan adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali dan serta adanya control.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian adalah di PAUD Dhia Quinn

⁴⁸ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung : Alfabeta CV, 2019). h.111.

Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada saat SK penelitian sudah dikeluarkan dan sudah diterima oleh peneliti, yaitu pada 26 September sampai dengan 26 Oktober 2022.

C. Desain Penelitian

Dalam rancangan ini peneliti memberikan pretest atau tes awal kepada objek penelitian sebelum diberi perlakuan untuk memperoleh nilai awal siswa dan Post test juga diberikan di akhir penelitian yang akan di analisis untuk menarik kesimpulan penelitian, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum di beri perlakuan.⁴⁹

Tabel 3.1
Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
O ₃	-	O ₄

Keterangan:

X = Perlakuan dengan menggunakan pendekatan eksperimen.

O₁ = Kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan.

O₂ = Kelas eksperimen setelah diberi perlakuan.

O₃ = Kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

O₄ = Kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta Cv, 2018), h. 74.

Tabel 3.2
Skema/Gambar Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y3	-	Y4

Keterangan:

X = Pretest dengan menggunakan media Loose parts.

Y1 dan Y3 = Pretest kedua kelompok diobservasi untuk mengetahui nilai awal.

Y2= Hasil dari menggunakan media bahan alam pada kelas eksperimen.

Y4 = Hasil dari menggunakan media pembelajaran lain pada kelas control.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁵⁰ Populasi adalah keseluruhan subyek yang diteliti. Pupolasi dalam penelitian ini adalah seuruh anak kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja populasi berjumlah 21 murid.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2018). h. 81

Tabel 3.3
Populasi Penelitian Kelompok B

No	Kelompok	Murid
1	B1	10 orang
2	B2	10 orang
Jumlah		20 orang

Sumber : Data anak PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti sampel juga bagian anggota populasi yang telah dipilih melalui prosedur yang digunakan untuk mewakili populasi.⁵¹ Sampling adalah cara yang digunakan untuk pengambilan sampel dengan menggunakan berbagai teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian. Teknik sampling ada dua macam yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. *Probability sampling* adalah memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsure atau anggota populasi untuk dipilih sampel.⁵²

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah *non probability*. Teknik penarikan sampel ini dilakukan berdasarkan karakteristik kepada pemilihan

⁵¹ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisa Isi dan Analisa data Sekunder)...*, h.77.

⁵² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h.118.

sampel dimana populasi dan tujuan yang diketahui oleh peneliti sejak awal.⁵³ Alasan menggunakan *non probability sampling* karena mengacu pada kemampuan peserta didik dengan bantuan guru kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 2 anak laki-laki.

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 10 anak, yakni terdiri dari 5 anak kelas eksperimen dan 5 anak kelas kontrol, dengan nama anak dalam tiap kelas sebagai berikut:

Tabel 3.4
Sampel Penelitian Kelompok B1

Kelas	Nama	Kelas	Nama
Eksperimen	Ahlya Khoirul W	Kontrol	Abgoriah shaqila. H
	Arafah Queensya		Elsha ankhana
	Azka Wira. A		Fernando Septiansyah
	Khairen aqila		Florenza
	Mahardika		Clorinda. A
	Khairul rafa. M		Gibran Ardiansyah. P
	M. Rafa Azka		M. Aprilio Irwan
	Moza Mutiara. A		Prilisya Evelin
	Nabila Tria. P		Syafira Putri
	Nur Nazila. W		Vallent Prameswari
Nayzila Fitri. D.	Zakie Bahtiar. R		
N			

Sumber : Data anak PAUD Dhia Quinn kelurahan sukaraja

⁵³ Yatim Rianto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: SIC, 2001), h.80.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data Penulis akan terjun langsung kelapangan untuk melakukan wawancara dengan informan, baik dengan guru maupun dengan peserta didik di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma, pengamatan (observasi) terhadap situasi dan kondisi sekolah, dan membuat dokumentasi atas segala kegiatan yang diteliti. Untuk lebih jelasnya berikut penulis jabarkan:

1. Observasi

Kegiatan observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.⁵⁴

2. Tes Kinerja (unjuk kerja)

Teknik unjuk kerja atau tes kinerja ini digunakan untuk menilai kemampuan berbicara siswa dalam menceritakan tokoh idola. Menurut Khaerudin, penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Selain itu penilaian unjuk kerja juga dapat

⁵⁴ Pudji Muljono Djaali, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana, 2008), h.16.

dilakukan dengan menggunakan daftar ceklis (ya atau tidak).⁵⁵

3. Dokumentasi

Menurut SuharsimiArikunto, “dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen rapat, dan sebagainya”.⁵⁶ Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam melakukan penelitian, maksudnya adalah pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari tempat penelitian. Peneliti menggunakan dokumentasi buku penilaian, data siswa dan guru, serta dokumen yang berkaitan dengan penelitian yakni PAUD Dhia Quirn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas. Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen akan di deskripsikan, dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian. Untuk instrument observasi peneliti membuat beberapa daftar periksa sehingga penulis hanya menandai kolom yang tersedia sesuai

⁵⁵ Khaerudin, *Penelitian Eksperimen*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012), h.182.

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta Edisi Revisi V, 2002), h.206.

dengan hasil kegiatan yang dilakukan oleh anak selama kegiatan bermain congklak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi dengan skala penilaian menurut sugiyono, untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.⁵⁷

Adapun skala penilaian menurut Sugiyono yaitu sebagai berikut:

1. Berkembang Sangat Baik (BSB) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi, asalkan anak menyelesaikan 80% hingga 100% kegiatan yang dilakukan.
2. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan 70% hingga 79% kegiatan yang dilakukan.
3. Mulai Berkembang (MB) jika anak dapat menguasai semua kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan 60% hingga 69% kegiatan yang dilakukan.
4. Belum Berkembang (BB) jika anak dapat menguasai kegiatan materi asalkan anak menyelesaikan kegiatan kurang dari 60% kegiatan yang dilakukan.

Tabel 3.5 Alternatif Skor

Alternatif	Skor
Belum Berkembang (BB)	1
Mulai Berkembang (MB)	2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

⁵⁷ Suhartini Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Eineka Cipta, 2014), h. 205.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel X
Perkembangan Kognitif

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item	Jml
Perkembangan kognitif	Menyelesaikan permasalahan dan belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Menegal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari - Menegal berdasarkan fungsi - Mengetahui konsep banyak dan sedikit, Gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda - Menegal pola suatu kegiatan dan menyadari pentingnya waktu - Memahami kedudukan/posisi di dalam keluarga, ruang, dan lingkungan social 	1,2,3,4,5, dan 6.	6
	Berpikir logis	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran, - Mengelompokan benda yang 	7, 8, 9	3

		sejenis, atau yang sama - Mengurutkan benda berdasarkan ukuran maupun warna		
	Berfikir simbolik	- Mengenal konsep bilangan, - Mengenal berbagai aspek anak - Membilang benda dari satu sampai sepuluh.	10, 11, 12	3
Total				12

Tabel 3.74
Instrumen Penelitian Perkembangan Kognitif

No	Aspek Yang Dimilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.				
2	Mengenal berdasarkan fungsi.				
3	Mengetahui konsep banyak dan sedikit,				
4	Gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda				
5	Mengenal pola suatu kegiatan dan menyadari pentingnya waktu				
6	Memahami kedudukan/posisi di dalam keluarga, ruang, dan lingkungan social				
7	Mengelompokan benda berdasarkan fungsi, bentuk,				

	warna dan ukuran,				
8	Mengelompokan benda yang sejenis, atau yang sama				
9	mengurutkan benda berdasarkan ukuran maupun warna				
10	Mengenal konsep bilangan,				
11	Mengenal berbagai aspek anak				
12	Membilang benda dari satu sampai sepuluh				

Tabel 3.8
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel Y Media
Permainan Kotak Abacus Angka

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Item	Jumlah
Penggunaan media permainan kotak abacus angka	Cara bermain kotak abacus angka	1. Anak dapat mengenal angka	1	1
		2. Anak dapat Mengenal jumlah setiap kepingan permainan	2	1
		3. Anak dapat Mengetahui warna-warna kepingan	3	1
		4. Anak Mampu menyusun kepingan berdasarkan jumlah angka	4	1
		5. Anak Mampu menyusun kepingan dari terkecil hingga	5	1

		terbesar		
		6. Melatih kejujuran anak	6	1
		7. Melatih kepercayaan diri pada anak	7	1
		8. Merasa senang dan ceria	8	1
Total				8

Tabel 3.9
Instrumen penelitian Media Permainan Kotak Abacus Angka

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Anak dapat mengenal angka				
2	Anak dapat Mengenal jumlah setiap kepingan permainan				
3	Anak dapat Mengetahui warna-warna kepingan				
4	Anak Mampu menyusun kepingan berdasarkan jumlah angka				
5	Anak Mampu menyusun kepingan dari terkecil hingga terbesar				
6	Melatih kejujuran anak				
7	Melatih kepercayaan diri pada anak				
8	Merasa senang dan ceria				

Dari tabel di atas maka, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif di bagi menjadi

tiga yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan simbolik.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data kuantitatif karena data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang diperoleh dari lapangan. Selanjutnya data kuantitatif tersebut diolah menggunakan analisis statistik, yaitu statistika deskriptif dan statistika inferensi. Statistika deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan variabel penelitian yang diperoleh melalui hasil pengukuran. Dalam penelitian ini statistika inferensial digunakan untuk mencari pengaruh variabel satu (variabel X) terhadap variabel lainnya (variabel Y).⁵⁸

1. Analisis diskripsi

Analisis diskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul bagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian yang dilakukan pada

⁵⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2010) h.148.

populasi atau (tanpa diambil sampelnya) jelas akan menggunakan statistik deskriptif dalam analisisnya.⁵⁹

2. Uji Instrumen

Uji instrument disini menggunakan uji validasi, Analisis uji instrument ini dilakukan agar peneliti valid dari realibilitas. Valid disini maksudnya yaitu agar instrument yang digunakan mampu memberikan informasi yang tepat dan obyektif. Sugiyono mengatakan bahwa “valid dan realibilitas berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harusnya diukur”.⁶⁰ Dalam penelitian ini digunakan dilakukan pengujian validitas konstruksi adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai yang didefinisikan untuk menguji validitas konstruksi dilakukan melalui pengujian instrument secara rasional melalui pendapat ahli (*Judgement experts*).

3. Uji prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Penggunaan statistic deskriptif mensyaratkan bahwa variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu

⁵⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2010) h.147.

⁶⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2010) h.121.

sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data.⁶¹

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan jika Asymp. Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dalam pengujian normalitas data yang digunakan adalah seluruh data pretest dan post test. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$\chi^2 = \sum_i \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

- χ^2 = koefisien Chi Kuadrat
- f_o = frekuensi yang di observasi
- f_h = frekuensi yang diharapkan

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat dua sampel yang digunakan (pretest dan posttest) apakah memiliki tingkat kemampuan yang sama dengan menguji apakah kedua data tersebut homogen yaitu

⁶¹ Usman & Akbar, *Pengantar Statistika*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h.241.

dengan membandingkan kedua variansinya.⁶² Sehingga kita akan berhadapan dengan kelompok yang dari awalnya dalam kondisi yang sama.⁶³ Kriteria pengujian adalah membandingkan hasil hitung rumus dengan nilai-nilai f pada signifikan 5% sebagai berikut.⁶⁴

- 1) Terima H_0 jika f hitung = f tabel
- 2) Tolak H_0 jika f hitung > f tabel

Uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}} \quad \text{dan} \quad S_y^2 = \sqrt{\frac{n \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}}$$

- 1) Nilai signifikansi < 0,05 maka data dari populasi yang mempunyai varians tidak sama/tidak homogen.
- 2) Nilai signifikansi > 0.05 maka data dari populasi yang mempunyai varians sama/homogen.

4. Uji Hipotesis

Setelah pengujian prasyarat diatas terpenuhi, selanjutnya peneliti melakukan analisis data lanjutan. Analisis data selanjutnya adalah analisis dari nilai pretest dan post test yang digunakan untuk mengetahui kreativitas peserta didik antara sebelum diberi media bahan alam dan setelah diberi media loose parts. Analisa data yang digunakan untuk mengetahui perbedaan kreativitas peserta

⁶² Usman & Akbar, *Pengantar Statistika...*, h.133.

⁶³ Agus Irianto, *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), h.272.

⁶⁴ Usman & Akbar, *Pengantar Statistika...*, h.134.

didik adalah dengan statistic parametrik dengan analisa uji paired sample t-test.

a. Uji t

Sampel T-Test digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Test ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel Independent terhadap variable dependent. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh bahan alam terhadap kreativitas anak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

- 1) Jika t hitung \geq t table maka H₀ ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika t hitung = t table maka H₀ diterima dan H_a ditolak

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah

1. H₀ diterima dan H_a ditolak jika t table = t hitung < t table
2. H₀ ditolak dan H_a diterima t hitung > t table

Dari rumus penelitian tersebut dapat ditentukan indicator keberhasilan secara individu yaitu *criteria* indikator keberhasilan tiap siswa, serta mengetahui adanya pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak. Untuk mengetahui perkembangan penggunaan media bahan alam terhadap kreativitas anak usia dini dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan *effect size*, untuk

mengetahui *effect size* digunakan rumus *Cohen's* sebagai berikut:⁶⁵

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-2)S_2^2}{n_1+n_2-2}}$$

$$d = \frac{x_1 - x_2}{S_{gab}}$$

Keterangan :

X1 : rata-rata kelompok eksperimen

X2 : rata-rata kelompok kontrol

n1 : jumlah sampel kelompok eksperimen

n2 : jumlah sampel kelompok kontrol

S1² : varians kelompok eksperimen

S2² : varians kelompok kontrol

Hasil perhitungan *effect size* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi menurut *Cohen's* yaitu

Tabel 3.10

Klasifikasi *Effect Size*

Besarnya D	Interpretasi
$0,8 \leq d \leq 2,0$	Besar
$0,5 \leq d \leq 0,8$	Sedang
$0,2 \leq d \leq 0,5$	Kecil

⁶⁵ Agus Santoso, *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian- Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*, (Yogyakarta: Jurnal Penelitian, 2010), h.3.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil penelitian

Proses yang di deskripsikan di bagian ini merupakan hasil dari perencanaan dan pelaksanaan. Penelitian ini dilaksanakan di Paud Dharma Qur'an Kelurahan Sukaraja. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data yang diperoleh dari Unjuk kerja peserta didik pada Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino (variabel X), dan Perkembangan Kognitif (variabel Y). Hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti dideskripsikan secara rinci untuk masing-masing variabel. Pembahasan variabel dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif, maksudnya data yang diolah berbentuk angka atau skor yang kemudian ditafsirkan deskriptif.

B. Uji Prasyarat

1. Uji Validitas

Validitas suatu alat ukur merupakan indikasi keakuratannya. Apa yang diukur, dapat diukur. Alat ukur yang valid menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sah. Valid artinya pengukuran dapat dilakukan dengan alat tersebut.⁶⁶

⁶⁶ Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, h. 121.

Validasi ini berkaitan dengan keakuratan alat yang digunakan untuk menguji validitas kuesioner yang diberikan kepada subjek penelitian, untuk melihat seberapa banyak pertanyaan yang dijawab oleh responden.

Pada tingkat signifikansi 1% dan 5%, dilakukan dengan mengkorelasikan item pertanyaan. Sederhananya, hitungan yang lebih besar dari satu dari tabel dianggap valid, sedangkan hitungan yang lebih kecil dari satu dari tabel 1 dianggap tidak valid. Akibatnya, survei harus benar memvalidasi setiap item yang digunakan. Teknik korelasi *product moment* digunakan oleh penulis untuk mengevaluasi tingkat validasi. Ikuti rumusnya

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara x dan y

$\sum xy$: Nilai hasil variabel (perkalian x dan y)

$\sum x$: jumlah seluruh nilai x

$\sum y$: jumlah seluruh nilai y

N : Jumlah masyarakat yang dijadikan sampel

Pelaksanaan uji validitas terdiri dari 20 item yang terdiri dari 12 soal perkembangan kognitif dan 8 soal media permainan kotak abacus. Selain itu, hasil skor komunitas dapat dihitung sebagai berikut:

Tabel 4.1
Pengujian Validitas Angket

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	2	67	4	4489	134
2	4	79	16	6241	316
3	3	62	9	3844	186
4	4	96	16	9216	384
5	4	97	16	9409	388
6	3	73	9	5319	219
7	3	85	9	7225	255
8	4	88	16	7744	352
9	3	86	9	7396	258
10	4	78	16	6084	312
11	2	80	4	6400	160
12	4	70	16	4900	280
13	4	76	16	5776	304
14	3	73	9	5329	219
15	3	73	9	5329	225
16	2	57	4	3249	114
17	3	75	9	5625	225
18	3	81	9	6561	243
19	3	80	9	6400	240
20	3	93	9	8649	279
	$\sum x$ =64	$\sum y$ =157	$\sum X^2$ =214	$\sum y^2$ =125491	$\sum XY=5093$
		57	=2	5491	
		1	14		

Dari tabel diatas dapat diketahui:

N= 20	$\sum y =$ 1571	$\sum y^2=$ 125491
$\sum x = 64$	$\sum X^2=$ 214	$\sum XY =$ 5093

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20 \cdot 5093 - 64 \cdot 1571}{\sqrt{\{20 \cdot 214 - (64)^2\} \{20 \cdot 125491 - (1571)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{101860 - 100544}{\sqrt{\{4280 - 4096\} \{2509820 - 2468041\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1316}{\sqrt{\{184\} \{41779\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{1316}{\sqrt{7687336}}$$

$$r_{xy} = \frac{1316}{2772604}$$

$$r_{xy} = 0,475$$

Kita dapat melihat bahwa hasil r_{xy} atau r hitung adalah 0,475 dari data masuk. Kemudian dapat diketahui dari tabel untuk melihat apakah item angket nomor 1 dikatakan valid product moment untuk nilai 0,444 adalah tingkat signifikansi pada 5% untuk 20 responden. Setelah dibandingkan, Anda dapat melihat bahwa r hitung lebih tinggi dari r tabel, atau 0,475 lebih tinggi dari 0,444. Hasilnya, item angket pertama Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari ini dianggap valid.

Tes 2 sampai 20 dapat diselesaikan dengan cara yang sama seperti tes 1 di atas. Tabel berikut menampilkan hasil tes item secara keseluruhan:

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas angket Item Soal Secara Keseluruhan

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,475	0,444	Valid
2	0,505	0,444	Valid
3	0,665	0,444	Valid
4	0,509	0,444	Valid
5	0,796	0,444	Valid
6	0,568	0,444	Valid
7	0,750	0,444	Valid
8	0,663	0,444	Valid
9	0,622	0,444	Valid
10	0,698	0,444	Valid
11	0,697	0,444	Valid
12	0,838	0,444	Valid
13	0,836	0,444	Valid
14	0,608	0,444	Valid
15	0,585	0,444	Valid
16	0,611	0,444	Valid
17	0,718	0,444	Valid
18	0,455	0,444	Valid
19	0,698	0,444	Valid
20	0,639	0,444	Valid

Hasil: 20 pertanyaan dianggap valid. Angket yang digunakan untuk sampai pada kesimpulan tentang Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja. Itu adalah jenis pilihan dengan 20 item pernyataan, dan setiap pernyataan memiliki empat kemungkinan jawaban menggunakan item a (skor 4), b (skor 3), c (skor 2), dan d (skor 1).

2. Uji Reabilitas

Setelah itu, uji reliabilitas menghasilkan 20 soal yang valid, dan Cronbach Alpha digunakan untuk menilai reliabilitas instrumen penelitian:

$$r = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{1 - \sum \sigma^2_b}{\sigma^2_t} \right)$$

Keterangan:

r = Koefisien reliabilitas alpha

K = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2_b$ = Jumlah varian butir

σ^2_t = Varians total

Rumus untuk Varians total dan Varians item: σ^2_b

$$\sigma^2_t = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Tabel 4.3 Pengujian Reliabilitas

No Res	Item No 1	Skor Total	Kuadrat Skor Total	Jumlah Kuadrat
1	2	52	2704	4
2	4	66	4356	6
3	3	51	2601	9
4	4	80	6400	16
5	4	79	6241	16
6	3	57	3249	9
7	3	69	4761	9
8	4	71	5041	16
9	3	69	4761	9
10	4	62	3844	16
11	2	65	4225	4

12	4	53	2809	16
13	4	61	3721	16
14	3	57	3249	9
15	3	60	3600	9
16	2	45	2025	4
17	3	60	3600	9
18	3	64	4096	9
19	3	63	3969	9
20	3	77	5929	9
N=20	$\sum x_i f_i = 64$	$\sum x_i = 1261$	$\sum x_i^2 = 81181$	$\sum x_i f_i^2 = 214$
	$\sum x_i f_i^2 = 4096$			
	96			

Mencari varian total

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2 = \frac{81181 - \frac{(1261)^2}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 = \frac{81181 - \frac{1590121}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 = \frac{81181 - 79506,05}{20}$$

$$\sigma^2 = \frac{1674,95}{20}$$

$$\sigma^2 = 83,74$$

Mencari varian skor tiap-tiap

$$\sigma^2_{bl} = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{214 - \frac{(64)^2}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{214 - \frac{4096}{20}}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{214 - 204,8}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = \frac{9,2}{20}$$

$$\sigma^2 b_1 = 0,46$$

Untuk mencari varians skor item nomor 2 dan item soal nomor berikutnya dilakukan dengan cara yang sama seperti pada item nomor 1.

Adapun hasil keseluruhan varians skor item sebagai berikut:

$$\sigma^2 b = \sigma^2 b_1 + \sigma^2 b_2 + \sigma^2 b_3 + \sigma^2 b_4 + \sigma^2 b_5 + \dots + \sigma^2 b_{20}$$

$$\sigma^2 b = 0,46 + 0,38 + 0,39 + 0,41 + 0,38 + 0,42 + 0,49 + 0,56 + 0,42 + 0,49 + 0,64 + 0,52 + 0,59 + 0,54 + 0,54 + 0,99 + 0,41 + 0,59 + 0,87 + 0,56 = 10,65$$

Selanjutnya, memasukan nilai *Alpha* dengan rumus:

$$r = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{1 - \sum \sigma^2_b}{\sigma^2_t} \right)$$

$$r = \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(1 - \frac{10,65}{83,74} \right)$$

$$r = \left(\frac{20}{19}\right) (1 - 0,127)$$

$$r = (1,052)(0,873)$$

$$r = 0,918$$

Selanjutnya, melihat pada tabel koefisien Alpha sebagai berikut:

Tabel 4.4 Koefisien Alpha

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
>0,90	Very highly reliable
0,80 - 0,90	Highly reliable
0,70 - 0,79	Reliable
0,60 - 0,59	Marginally/minimal reliable
<0,60	Unacceptably low reliability

Jadi nilai koefisien Cronbach Alpha adalah (0,918) lebih besar dari 0,70 yang berarti keseluruhan item pertanyaan angket adalah reliabel.

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data penelitian berdistribusi normal atau tidak, sehingga selanjutnya dapat digunakan metode statistika yang akan digunakan apakah menggunakan statistic para metris atau non para metris. Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat*. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan berdistribusi normal jika harga *Chi*

Kuadrat hitung lebih besar dari harga *Chi Kuadrat* tabel.

Berikut merupakan hasil uji normalitas:

Tabel 4.5 Nilai Unjuk Kerja Siswa kelas Eksperimen

Sampel	X	X ²
1	3	9
2	3	9
3	4	16
4	3	9
5	4	16
6	3	9
7	3	9
8	4	16
9	4	16
10	3	9
Jumlah	∑X = 34	∑X² = 118

Dari tabel diatas, maka dapat dihitung menjadi:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n} = \frac{34}{10} = 3,4$$

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{10 \cdot 118 - (34)^2}{10(10-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1180 - 1156}{10(9)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{24}{90}}$$

$$S = 0,054$$

Kemudian, dikelompokkan ke dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Sampel	Xi	$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$	F (Zi)	S (Zi)	F (Zi) - S (Zi)
1	3	$\frac{3-3,4}{0,054} = -59,9$	0,2224	$\frac{1}{10} = 0,1$	0,122

2	3	$\frac{3-3,4}{0.054} = -59,9$	0.2224	$\frac{2}{10} = 0.2$	0.022
3	3	$\frac{3-3,4}{0.054} = -59,9$	0.2224	$\frac{3}{10} = 0.3$	0.077
4	3	$\frac{3-3,4}{0.054} = -59,9$	0.2224	$\frac{4}{10} = 0.4$	0.177
5	3	$\frac{3-3,4}{0.054} = -59,9$	0.2224	$\frac{5}{10} = 0.5$	-0.277 dibuat menjadi 0.277
6	3	$\frac{3-3,4}{0.054} = -59,9$	0.2224	$\frac{6}{10} = 0.6$	-0.377 dibuat menjadi 0.377
7	4	$\frac{4-3,4}{0.054} = -58,8$	0.219	$\frac{7}{10} = 0.7$	-0.481 dibuat menjadi 0.481
8	4	$\frac{4-3,4}{0.054} = -58,8$	0.219	$\frac{8}{10} = 0.8$	-0.581 dibuat menjadi 0.581
9	4	$\frac{4-3,4}{0.054} = -58,8$	0.219	$\frac{9}{10} = 0.9$	-0.681 dibuat menjadi 0.681
10	4	$\frac{4-3,4}{0.054} = -58,8$	0.219	$\frac{10}{10} = 1$	-0.781 dibuat menjadi 0.781

Catatan :

$$F(-59,9) = P(Z \leq -59,9)$$

$$= 0,5 - 0,2776$$

$$= 0.2224$$

$$F(-58,8) = P(Z \leq -58,8)$$

$$= 0,5 - 0.2810$$

$$= 0.219$$

$$L_{hitung} = \text{Maks } F(Z_i) - S(Z_i)$$

$$= 0.781$$

$$Dk = L_{sig,n} = L_{0.05 ; 10} = 0.220$$

Lihat di tabel Nilai Uji kritis L Untuk uji Liliefors = 0.220

$L_{hitung} = 0.781 > 0.220$ (H_0 diterima)

Maka dari perhitungan tersebut diketahui bahwa data kelas Eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, peneliti juga melakukan uji normalitas pada kelas kontrol :

Tabel 4.7 Nilai Unjuk Kerja Siswa kelas Kontrol

Sampel	Y	Y ²
1	2	4
2	2	4
3	3	9
4	2	4
5	3	9
6	3	9
7	2	4
8	3	9
9	2	4
10	3	9
Jumlah	$\Sigma Y = 25$	$\Sigma Y^2 = 65$

Dari tabel diatas, maka dapat dihitung menjadi :

$$\bar{X} = \frac{\Sigma y}{n} = \frac{25}{10} = 2,5$$

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{10 \cdot 625 - (25)^2}{10(10-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{6250 - 625}{10(9)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{10}{90}}$$

$$S = 0.035$$

Kemudian, dikelompokkaankedalam tabel berikut ini :

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

Sampel	X_i	$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$	F (Z_i)	S (Z_i)	F (Z_i) - S (Z_i)
1	2	$\frac{2-2,5}{0,035} = -14,28$	0.4306	$\frac{1}{10} = 0.1$	0.330
2	2	$\frac{2-2,5}{0,035} = -14,28$	0.4306	$\frac{2}{10} = 0.2$	0.023
3	2	$\frac{2-2,5}{0,035} = -14,28$	0.4306	$\frac{3}{10} = 0.3$	0.130
4	2	$\frac{2-2,5}{0,035} = -14,28$	0.4306	$\frac{4}{10} = 0.4$	0.030
5	2	$\frac{2-2,5}{0,035} = -14,28$	0.4306	$\frac{5}{10} = 0.5$	-0.169 dibuat menjadi 0.169
6	3	$\frac{3-2,5}{0,035} = 14,28$	0.4306	$\frac{6}{10} = 0.6$	-0.169 dibuat menjadi 0.169
7	3	$\frac{3-2,5}{0,035} = 14,28$	0.4306	$\frac{7}{10} = 0.7$	-0.269 dibuat menjadi 0.291
8	3	$\frac{3-2,5}{0,035} = 14,28$	0.4306	$\frac{8}{10} = 0.8$	-0.369 dibuat menjadi 0.369
9	3	$\frac{3-2,5}{0,035} = 14,28$	0.4306	$\frac{9}{10} = 0.9$	-0.469 dibuat menjadi 0.469
10	3	$\frac{3-2,5}{0,035} = 14,28$	0.4306	$\frac{10}{10} = 1$	-0.569 dibuat menjadi 0.569

Catatan :

$$F (-14,28) = P (Z \leq -14,28)$$

$$= 0,5 - 0.0694$$

$$= 0.4306$$

$$F (14,28) = P (Z \leq - 14,28)$$

$$= 0,5 - 0.0694$$

$$= 0.4306$$

$$L_{hitung} = \text{Maks } F(Z_i) - S(Z_i)$$

$$= 0.569$$

$$Dk = L_{\text{sig},n} = L_{0.05; 10} = 0.287$$

Lihat di tabel Nilai Uji kritis L Untuk uji Liliefors = 0.287

$$L_{hitung} = 0.569 > 0.287 (\text{Ho diterima})$$

Maka dari perhitungan tersebut diketahui bahwa data kelas Kontrol berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi variasi dua buah distribusi atau lebih berasal dari populasi yang homogeny atau tidak, yaitu dengan membandingkan dua atau lebih variannya. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogeny atau tidak, serta menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistic parametric benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok.

Tabel 4.9 Nilai Siswa kelas Eksperimen dan Kontrol

Sampel	X	Y
1	3	2
2	3	2
3	4	3
4	3	2
5	4	3
6	3	3

7	3	2
8	4	3
9	4	2
10	3	3
Jumlah	$\sum X = 34$	$\sum Y = 25$

a) Membuat Hipotesis

- $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Hasil belajar di kelas Eksperimen dan di kelas Kontrol berasal dari populasi yang homogen)
- $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ (Hasil belajar di kelas Eksperimen dan di kelas Kontrol berasal dari populasi yang tidak homogen)

b) Menentukan Mean dan Simpangan Baku

Tabel 4.10 Menentukan Mean dan Simpangan Baku

Sampel	Kelas Eksperimen (Kelas A) X_A	$X_A - \bar{X}_{bar}^A$	$(X_A - \bar{X}_{bar}^A)^2$	Kelas Kontrol (Kelas B) X_B	$X_B - \bar{X}_{bar}^B$	$(X_B - \bar{X}_{bar}^B)^2$
1	3	-0,4	0,16	2	-0,4	0,16
2	3	-0,4	0,16	2	-0,4	0,16
3	4	0,6	0,36	3	0,6	0,36
4	3	-0,4	0,16	2	-0,4	0,16
5	4	0,6	0,36	3	0,6	0,36
6	3	-0,4	0,16	3	0,6	0,36
7	3	-0,4	0,16	2	-0,4	0,16
8	4	0,6	0,36	3	0,6	0,36
9	4	0,6	0,36	2	-0,4	0,16
10	3	-0,4	0,16	3	0,6	0,36
Jumlah	34		2,4	25		3,42
\bar{X}_{bar}	3,4			2,5		

$$\text{Catatan : } X_{\text{bar}} = \frac{\sum xA}{nA} = \frac{34}{10} = 3,4$$

$$X_{\text{bar}} = \frac{\sum yB}{nB} = \frac{25}{10} = 2,5$$

$$S_A^2 = \frac{\sum (XA - X_{\text{bar}}A)^2}{n-1}$$

$$= \frac{2,4}{10-1} = 0,26$$

$$S_B^2 = \frac{\sum (XB - X_{\text{bar}}B)^2}{n-1}$$

$$= \frac{3,42}{10-1} = 0,38$$

c) Menentukan nilai F hitung

$$F = \frac{S2 \text{ terbesar}}{S2 \text{ terkecil}}$$

$$F = \frac{0,38}{0,26} = 1,46$$

d) Menentukan Nilai F tabel

$$F_{\text{tabel}} = \frac{dk(A)}{dk(B)}$$

$$= \frac{10-1}{10-1}$$

$$= 0,05 ; \frac{9(\text{Pembilang})}{9(\text{Penyebut})} = 3,18$$

Maka dari data di atas, selanjutnya peneliti menarik kesimpulan yaitu kedua data di atas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) berasal dari populasi yang homogen, hal ini dibuktikan dengan $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ ($1,46 < 3,18$).

5. Uji Hipotesis

a) Uji T

Independen sampel t-test merupakan uji parametric yang digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan

mean antara dua kelompok bebas atau dua kelompok yang tidak berpasangan dengan maksud bahwa kedua kelompok data berasal dari subyek yang berbeda.

Fungsi pengujian uji T adalah untuk memperkirakan interval rata-rata, menguji hipotesis tentang rata-rata suatu sampel, mengetahui batas penerimaan suatu hipotesis, dan untuk menguji layak tidaknya sebuah pernyataan dapat dipercaya atau tidak. Berikut hasil uji hypothesis uji T :

1) Membuat Hipotesis dengan nilai signifikansi 5% (0.05)

- $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan kognitif)
- $H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$ (Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino tidak berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan kognitif)

2) Uji Statistik

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) - d_0}{sp \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Tabel 4.11 menentukan \bar{X}_{bar}

Sampel	X (X1)	X ²	Y (X2)	Y ²
1	4	9	2	4
2	4	9	2	4
3	4	16	3	9
4	4	9	2	4
5	4	16	2	9
6	4	9	2	9
7	4	9	2	4

8	4	16	3	9
9	4	16	2	4
10	4	9	2	9
Jumlah	$\Sigma X = 40$	$\Sigma X^2 = 118$	$\Sigma Y = 20$	$\Sigma Y^2 = 65$

Catatan X1 :

$$X_{\text{bar}} = \frac{\Sigma x_1}{n_1} = \frac{40}{10} = 4,0$$

$$S_1 = \sqrt{\frac{n_1 \Sigma x_1^2 - (\Sigma x_1)^2}{n_1(n_1 - 1)}}$$

$$S_1 = \sqrt{\frac{10 \cdot 118 - (40)^2}{10 \cdot (10 - 1)}}$$

$$S_1 = \sqrt{\frac{1880 - 1156}{90}} = \sqrt{\frac{724}{90}} = 0,29$$

Catatan X2 :

$$X_{\text{bar}} = \frac{\Sigma x_2}{n_2} = \frac{20}{10} = 2,0$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{n_2 \Sigma x_2^2 - (\Sigma x_2)^2}{n_2(n_2 - 1)}}$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{10 \cdot 65 - (20)^2}{10 \cdot (10 - 1)}}$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{650 - 400}{90}} = \sqrt{\frac{610}{90}} = 0,274$$

Catatan Uji Sp :

$$Sp^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$Sp^2 = \frac{(10 - 1)((0,29)^2) + (10 - 1)(0,05)^2}{10 + 10 - 2}$$

$$Sp^2 = \frac{9(0,0841) + 9(0,0025)}{18}$$

$$Sp^2 = \frac{0,7569 + 0,0225}{18}$$

$$Sp^2 = \frac{0,7795}{18} = 0,0433$$

Kemudian dijadikan akar :

$$S_p = \sqrt{0.0433} = 0.2080$$

Selanjutnya seluruh nilai dari perhitungan diatas, dimasukkan kedalam rumus uji hipotesis :

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) - d_0}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{(4.0 - 2.0) - 0}{0.2080 \sqrt{\frac{1}{10} + \frac{1}{10}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0.1}{0.2080 \sqrt{\frac{1.11}{10}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{2}{0.2080 \sqrt{\frac{2}{10}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{2}{0.2080 (0.1414)}$$

$$t_{hitung} = \frac{2}{0.029}$$

$$t_{hitung} = 68,96$$

D) Mencari dk

$$t = \frac{0.05}{2}; n_1 + n_2 - 2$$

$$t = \frac{0.05}{2}; 10 + 10 - 2$$

$$t = \frac{0.05}{2}; 20 - 2$$

$$t = 0.025; 18 = 2.101 \text{ (lihat di t-test tabel)}$$

$$Dk = T_{hitung} < T_{tabel} (68,96 < 2.101)$$

Berdasarkan hasil uji tersebut, maka disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($68,96 < 2.101$). dengan demikian dapat diarikan bahwa

Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan kognitif.

C. Pembahasan

Teori perkembangan kognitif menurut Vygotsky difokuskan pada bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky, kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebaya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Artinya, anak-anak dapat membangun pengetahuannya dari belajar melalui orang dewasa (guru) dan tidak semata-mata dari benda atau objek. Belajar dan bekerja dengan orang lain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk merespons orang lain melalui saran, komentar, pertanyaan, atau tindakan. Guru harus menjadi seorang ahli pengamat bagi anak, memahami tingkat belajar mereka, dan mempertimbangkan apa langkah berikut untuk memenuhi kebutuhan anak secara individual. Posisi Guru sangat kuat dalam proses ini, baik untuk menjawab pertanyaan maupun lawan bicara bagi anak. Menurut Vygotsky, interaksi sosial inilah kunci dari belajar.

Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran .

Menurut Azhar Arsyad, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.⁶⁷ Sedangkan menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad, bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang

⁶⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h.15.

bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Dengan keterbatasan yang dimiliki, mahasiswa seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terdengar dalam ingatannya. Untuk menjembatani proses internalisasi belajar mengajar yang demikian, diperlukan media pendidikan yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan. Oleh karena itu, semakin banyak peserta didik disuguhkan dengan berbagai media dan sarana prasarana yang mendukung, maka semakin besar kemungkinan nilai-nilai pendidikan mampu diserap dan dicernya.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah membantu siswa dalam memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan. Peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran yang sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab berbagai macam, baik dalam pendidikan, di keluarga dan di

masyarakat.⁶⁸ Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbutnya sampai mampu melakukannya. Menurut Suyadi menjelaskan bahwa “Permainan dimaksud bukan sebagai mainan semata, melainkan permainan yang dapat merstimulasi minat belajar anak”.⁶⁹

Permainan membantu anak menjadi kreatif sehingga anak yang kreatif itu akan mampu dan menjadi Lancar berpikir, fleksibel dalam berpikir, orisinal (asl) dalam berpikir, elaborasi, imajinatif, senang menjajaki lingkungannya, banyak ajukan pertanyaan, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, suka melakukan eksperimen, suka menerima rangsangan baru, berminat melakukan banyak hal, tidak mudah merasa bosan. Permainan merupakan alat pendidikan karena selain memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan juga dapat memberikan

⁶⁸ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi.*, (Jakarta: PT Raja Grafindo), h.120

⁶⁹ Ramaikis Jawati, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II, *Jurnal Spektrum PLS* Vol.1 No.1 Tahun 2013, h.255.

kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, juga berlaku jujur, setia dan lain sebagainya.

Abacus angka merupakan permainan yang sangat disarankan untuk anak-anak agar mempercepat belajar berhitung, permainan ini terdiri dari 10 buah tiang yang dibuat seperti anak tangga, fungsinya tiang-tiang tersebut diisi dengan komponen manik-manik nya, dari 1 buah sampai 10 buah, dibawahnya ada kepingan yang ada angka dan ada juga gambar titik berjumlah sesuai dengan angka dan abacusnya.

Media Abacus adalah alat bantu khusus matematika yang memiliki bagian-bagian sebagai berikut: bingkai, sekat, lajur yang berjumlah 13 lajur dan manik-manik dimana tiap lajur berisikan 5 manik-manik, 4 manik-manik untuk bagian bawah dan 1 manik-manik untuk bagian atas, di bawah lajur dipasang alas yang terbuat dari kain karp.

Abacus angka sudah bersertifikat SNI, jadi aman untuk dimainkan anak-anak. Abacus atau biasa dikenal juga dengan namasempon adalah alat kuno untuk penghitungan yang terbuat dari rangka kayu dengan sederetan poros yang berisi manik-manik yang bisa di geser. Adapun manfaat bermain Kotak Abacus Angka Domino mengenal bentuk dan warna, belajar mengelompokkan angka dan jumlah serta sangat baik bagi pengembangan kognitif siswa.

Perkembangan kognitif sering diidentikkan dengan perkembangan kecerdasan. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi perkembangan intelegensi pada anak. Pada anak usia dini, pengetahuan masih bersifat subjektif, dan akan berkembang menjadi objektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja dan dewasa. Hal tersebut senada dengan observasi yang telah dilakukan oleh Piaget, seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss yang mengemukakan bahwa “Anak mampu mendemonstrasikan berbagai pengaruh mengenai relativitas dunia sejak lahir hingga dewasa”.⁷⁰

Menurut Sujiono kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak terlihat pada penahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur, disamping itu pengembangan kognitif juga merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah dilaluinya dengan pengetahuan yang baru diperolehnya.

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung sangat penting dikuasai oleh anak meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitungan-hitungan. Menurut Naga

⁷⁰ Yudha dan Rudyanto, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, (Bandung: Depdiknas, 2004), h.199.

kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Lebih lanjut Sudaryanti mengungkapkan bahwa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian merupakan operasi bilangan yang sangat dasar. Namun untuk anak usia dini dapat menjumlahkan atau menambahkan itu sudah sangat baik.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT.⁷¹

Adapun hasil dari penelitian ini yaitu, dalam uji normalitas dari perhitungan tersebut diketahui bahwa data kelas Eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti juga melakukan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua

⁷¹Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h.62.

buah distribusi atau lebih berasal dari populasi yang homogeny atau tidak, yaitu dengan membandingkan dua atau lebih variannya. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogeny atau tidak, serta menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistic parametric benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok.

Dari hasil uji homogenitas, ditemukan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen, hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1.46 < 3.18$). Setelah itu, peneliti juga melakukan uji Hipotesis (uji t) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Independen sampel t -test merupakan uji parametric yang digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan mean antara dua kelompok bebas atau dua kelompok yang tidak berpasangan dengan maksud bahwa kedua kelompok data berasal dari subyek yang berbeda. Dari hasil uji- t dimukan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($68,96 < 2.101$) dengan demikian dapat diarikan bahwa Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan kognitif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Nayazik, Joko Suwignyo, dan FaraMeidika (2019) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam

Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka” Hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan pra tindakan mendapat skor 35%, dan mencapai peningkatan pada siklus I menjadi 50%, maka mencapai 80% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan simbol angka yang tercetak pada kartu remi dapat meningkatkan kognitif anak kemampuan, diterima karena itu bukti dari hasil bahwa ada peningkatan skor lebih tinggi.⁷²

Maka demikian, peneliti menarik kesimpulan bahwa permainan membantu anak menjadi kreatif sehingga anak yang kreatif itu akan mampu dan menjadi: Lancar berpikir, fleksibel dalam berpikir, orisinal (asli) dalam berpikir, elaborasi imajinatif, senang menjajaki lingkungannya, banyak ajukan pertanyaan, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, suka melakukan eksperimen, suka menerima rangsangan baru, berminat melakukan banyak hal, tidak mudah merasa bosan. Permainan merupakan alat pendidikan karena selain memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan juga dapat memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, juga berlaku jujur, setia dan lain sebagainya.

⁷² Akhmad Nayazik, Joko Suwignyo, dan Fara Meidika, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka”, *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol.9 No.2 (2019), h.160-171.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengaruh media permainan kotak abacus angka domino terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma. Dalam uji normalitas dari perhitungan tersebut diketahui bahwa data kelas Eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti juga melakukan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih berasal dari populasi yang homogeny atau tidak, yaitu dengan membandingkan dua atau lebih variannya. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogeny atau tidak, serta menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistic parametric benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antar kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok.

Dari hasil uji homogenitas, ditemukan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen, hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1.46 < 3.18$). Setelah itu, peneliti juga melakukan uji Hipotesis (uji t) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Independen sampel

t-test merupakan uji parametric yang digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan mean antara dua kelompok bebas atau dua kelompok yang tidak berpasangan dengan maksud bahwa kedua kelompok data berasal dari subyek yang berbeda. Dari hasil uji-t dimukan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($68,96 < 2.101$). dengan demikian dapat diartikan bahwa Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino berpengaruh dalam meningkatkan perkembangan kognitif.

Kemampuan kognitif anak setelah menggunakan media permainan kotak abacus angka domino di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma. Setelah menggunakan media permainan kotak abacus angka domino di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma, ditemukan bahwa Kemampuan kognitif anak meningkat. Pentingnya Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, Agar anak mampu memahami simbulsimbul yang tersebar di dunia sekitarnya, Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya

anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang dapat disimpulkan peneliti yaitu, Media permainan kotak abacus angka domino di PAUD Dharma Quinn Kelurahan Sukaraja Kabupaten Seluma, ditemukan bahwa dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dalam hal ini, guru di anankan untuk lebih sering menggunakan media Media permainan kotak abacus angka domino.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi V). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Auditina, R., Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Penampangan OKI. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 9(2).
- Ausubel, D. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. Grune & Stratton.
- Cangara, H. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Satu Nusa.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Djaali, P. M. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. PT Gramedia Widia Sarana.
- Dwiredy, M., & Qalbi, Z. (2021). Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal RECEP: Research in Early Shilhood Education and Parenting*, 1(2), 38–47.
- Halimah, L. (2016). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Refika Aditama.
- Indrawati, D., & Farantika, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun dengan Penerapan Kegiatan Fun Cooking di TK Al Muhajirin Kota

Malang. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, 1(1).

Irianto, A. (2007). *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Kencana Prenada Media Group.

Jawati, R. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II. *Jurnal Spektrum PLS*, 1(1)

Kemendikbud. (2017). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2017*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Pengembangannya*. Perdana Publishing.

Khaerudin. (2012). *Penelitian Eksperimen*. Universitas Pendidikan Indonesia

Mahmud, H. & Saebani, B. A. (2017). *Psikologi Pendidikan*. CV Pustaka Setia

Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. PT Raja Grafindo Persada.

Rianto, Y. (2001). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. SIC.

Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan*. Rajawali Pers.

Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo, R. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.

Santoso, A. (2010). Studi deskriptif effect size penelitian-penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian*, 14(1), 1–17. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/9419>

- Sari, N. A. (2014). Studi Komparasi Penerapan Media Abacus Dan Media Blokjes Terhadap Prestasi Belajar Matematika Anak Tunanetra Kelas V SLB-A. *Jurnal Anak Usia Dini*, 2(2).
- Saroinsong, W. P., Anggraeni, N., & Adhe, K. R. (2020). Boosting Kognitif Pada Anak : Diseminasi Survey Domino Konvensional VS Domino Digital. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 112–127.
- Sasmita, D, E, A, & E. (2018). Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas Iv SD N 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017-2018. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suwignyo, A. N. J., & Meidika, F. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2).
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Syahi, M. (2020). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Usman, & Akbar. (2011). *Pengantar Statistika*. PT Bumi Aksara.
- Wiresti, R. D., & Suyadi. (2019). Implementasi Permainan Jump Count Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, 1(2).
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Gava Media.

Yudha, & Rudyanto. (2004). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional.

Zaman, B., & Hermawan, A. H. (2019). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Universitas Terbuka.



L
A
M
P
I
R
A
N



Lembar Validasi**Lembar Observasi Permainan Kotak Abacus Angka Domino Terhadap Perkembangan Kognitif Setelah Di Validasi**

Judul Penelitian : Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja

Peneliti : Putri Angriani Widia Sari

Nama validator :

- Petunjuk :
1. Lembar Validasi Ini Di Isi Oleh Ahli
 2. lembar penelitian ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu ahli tentang kelayakan lembar observasi "**Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja**".
 3. penilaian mencakup kelayakan lembar observasi, saran, dan kesimpulan
 4. sehubungan dengan ini kepada bapak/ibu dimohon memberikan pendapat pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
 5. komentar dan saran mohon dituliskan di kolom yang telah disediakan

Deskripsi penilaian sebagai berikut :

- a. Nilai 1 (BB) = belum berkembang
- b. Nilai 2 (MB) = mulai berkembang
- c. Nilai 3 (BSH) = berkembang sesuai harapan
- d. Nilai 4 (BSB) = berkembang sangat baik

Usia	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		(1) (BB)	(2) (MB)	(3) (BSH)	(4) (BSB)
5-6 tahun	Anak dapat mengenal angka			✓	
	Anak dapat mengenal jumlah setiap kepingan permainan			✓	
	Anak dapat mengetahui warna-warna kepingan				✓
	Anak mampu menyusun kepingan berdasarkan jumlah angka			✓	
	Anak mampu menyusun kepingan dari terkecil hingga terbesar				✓
	Melatih kejujuran anak			✓	
	Melatih kepercayaan diri pada anak				✓
	Merasa senang dan ceria				✓

Komentar dan Saran :

Kesimpulan

berdasarkan penilaian di atas, lembar observasi respon mahasiswa dinyatakan :

- a. layak digunakan tanpa revisi
- b. layak digunakan dgn revisi
- c. tidak layak digunakan

Sukaraja, 18-September-2022

Guru-Paud



Yanti Indayani, S.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)**

Semester/Bulan/Minggu : 2/Agustus/2

Hari/Tanggal : Rabu, 10 Agustus 2022

Kelompok Usia : 5-6 Tahun

**Tema/Sub Tema : Kebutuhanku/Kesehatan
(Bermain Menyusun Balok)**

Alokasi Waktu : 140 Menit

Kopetensi Dasar : 1.1, 2.1, 2.2, 2.7, 3.3, 4.1, 4.3, 4.4

Indikator Pencapaian Pembelajaran

1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-nya (1.1)
2. Memiliki prilaku yang mencerminkan perilaku hidup sehat (2.1)
3. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (2.2)
4. Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan (2.7)
5. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakan yang untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus (3.3)
6. Melakukan ibadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa (4.1)
7. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (4.3)

8. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat (4.4)

1. Tahap Prapersiapan

- 1) Guru harus memahami karakter anak didik
- 2) Guru melihat situasi dan kondisi lapangan untuk menjaga keamanan anak didik
- 3) Guru harus mempersiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 4) Guru mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran yang akan digunakan/dimainkan
- 5) Guru mempersiapkan dan mempelajari materi pelajaran sebelum belajar

2. Tahap Persiapan

- 1) Guru menyiapkan alat-alat untuk bermain menyusun balok
- 2) Guru mengabsen anak didik
- 3) Guru mengajak anak didik untuk duduk rapi sebelum memulai permainan
- 4) Guru mengajak anak didik untuk berdoa bersama sebelum memulai permainan menyusun balok
- 5) Guru mengenalkan aturan bermain
- 6) Guru menjelaskan dan mencontohkan bagaimana cara bermain menyusun balok

3. Tahap Pelaksanaan

- 1) Anak mengamati : ukuran balok serta warna balok

- 2) Anak menanya : Diskusi tentang warna, ukuran, cara bermain menyusun balok dan manfaat dari bermain menyusun balok
- 3) Anak mengumpulkan informasi : Tentang kegiatan bermain menyusun balok
- 4) Anak menalar : Anak dapat mengetahui ukuran, warna, cara bermain dan manfaat dari bermain menyusun balok
- 5) Anak Mengasosiasikan
 - ❖ Ketepatan dalam meletakkan balok
 - ❖ Anak bermain menyusun balok serta menambah daya tangkap dalam menentukan ukuran dan warna
- 6) Anak mengkomunikasikan
 - ❖ Anak diberikan kesempatan untuk menceritakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini
 - ❖ Anak menceritakan pengalaman dan perasaan selama bermain
- 7) Guru mengawasi dan mengamati anak didik yang sedang bermain

4. Penutup

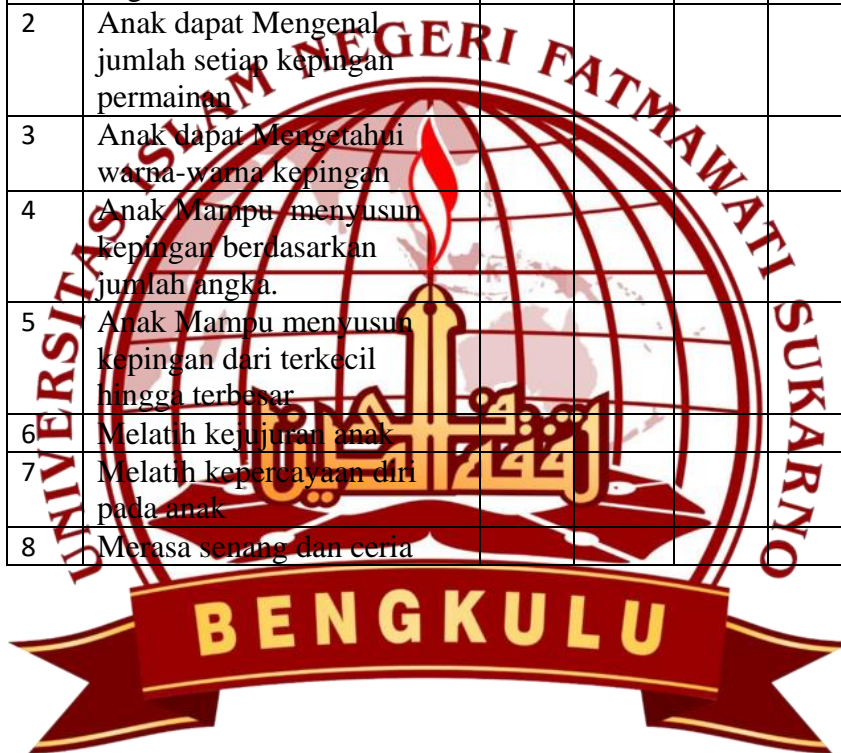
- 1) Istirahat dan bernyanyi bersama
- 2) Guru menanyakan kembali tentang kegiatan hari ini
- 3) Guru menanyakan bagaimana perasaan anak saat kegiatan bermain berlangsung (senang atau tidak)
- 4) Berdoa bersama

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel Y Media Permainan Kotak Abacus Angka

Variabel	Indikator	Sub indikator	No item	Jumlah
Penggunaan media permainan kotak abacus angka	Cara bermain kotak abacus angka	1. Anak dapat mengenal angka	1	1
		2. Anak dapat Mengenal jumlah setiap kepingan permainan	2	1
		3. Anak dapat Mengetahui warna kepingan	3	1
		4. Anak Mampu menyusun kepingan berdasarkan jumlah angka	4	1
		5. Anak Mampu menyusun kepingan dari terkecil hingga terbesar	5	1
		6. Melatih kejujuran anak	6	1
		7. Melatih kepercayaan diripada anak	7	1
		8. Merasa senang dan ceria	8	1
Total				8

Instrumen penelitian Media Permainan Kotak Abacus Angka

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengenal angka				
2	Anak dapat Mengenal jumlah setiap kepingan permainan				
3	Anak dapat Mengetahui warna-warna kepingan				
4	Anak Mampu menyusun kepingan berdasarkan jumlah angka.				
5	Anak Mampu menyusun kepingan dari terkecil hingga terbesar				
6	Melatih kejujuran anak				
7	Melatih kepercayaan diri pada anak				
8	Merasa senang dan ceria				



Angket Kognitif

Nama Siswa : Alisya Khoiru. W

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.			√	
2	Mengenal berdasarkan fungsi				√
3	Mengetahui konsep banyak dan sedikit.				√
4	Gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda			√	
5	Mengenal pola suatu kegiatan dan menyadari pentingnya waktu				√
6	Memahami kedudukan/posisi di dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial			√	
7	Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran,			√	
8	Mengelompokkan benda yang sejenis, atau yang sama				√
9	mengurutkan benda berdasarkan ukuran maupun warna			√	
10	Mengenal konsep bilangan,				√
11	Mengenal berbagai aspek anak				√
12	Membilang benda dari satu sampai sepuluh			√	

Nama Siswa :Arafah Queensya

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.		√		
2	Mengenal berdasarkan fungsi,			√	
3	Mengetahui konsep banyak dan sedikit,			√	
4	Gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda				√
5	Mengenal pola suatu kegiatan dan menyadari pentingnya waktu				√
6	Memahami kedudukan/posisi di dalam keluarga, ruang dan lingkungan sosial				√
7	Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran,				√
8	Mengelompokkan benda yang sejenis, atau yang sama			√	
9	mengurutkan benda berdasarkan ukuran maupun warna			√	
10	Mengenal konsep bilangan,		√		
11	Mengenal berbagai aspek anak				√
12	Membilang benda dari satu sampai sepuluh			√	

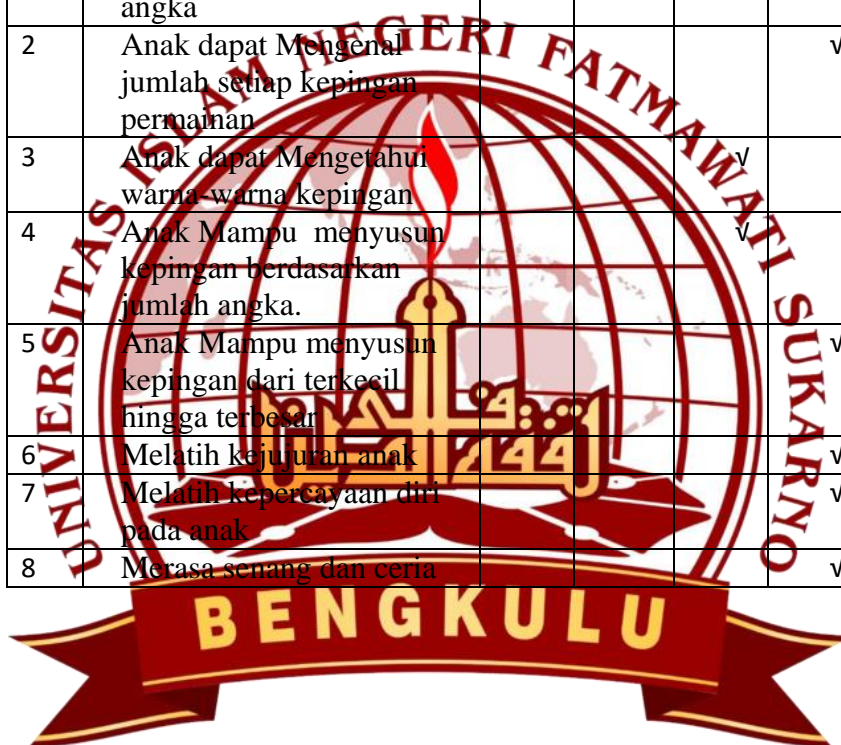
Nama :Azka Wira. A

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.				√
2	Mengenal berdasarkan fungsi,				√
3	Mengetahui konsep banyak dan sedikit,				√
4	Gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda			√	
5	Mengenal pola suatu kegiatan dan menyadari pentingnya waktu			√	
6	Memahami kedudukan/posisi di dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial			√	
7	Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran,			√	
8	Mengelompokkan benda yang sejenis, atau yang sama				√
9	mengurutkan benda berdasarkan ukuran maupun warna			√	
10	Mengenal konsep bilangan,				√
11	Mengenal berbagai aspek anak				√
12	Membilang benda dari satu sampai sepuluh				√

Angket Media Abacus

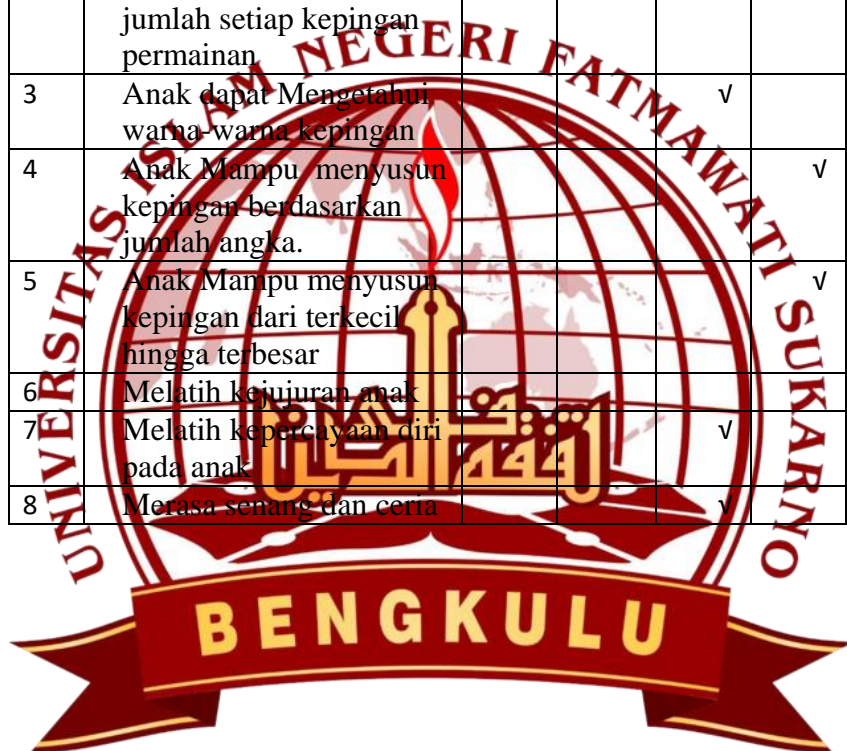
Nama : Alisyah Khoiru. W

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengenal angka				√
2	Anak dapat Mengenal jumlah setiap kepingan permainan				√
3	Anak dapat Mengetahui warna-warna kepingan			√	
4	Anak Mampu menyusun kepingan berdasarkan jumlah angka.			√	
5	Anak Mampu menyusun kepingan dari terkecil hingga terbesar				√
6	Melatih kejujuran anak				√
7	Melatih kepercayaan diri pada anak				√
8	Merasa senang dan ceria				√



Nama :Arafah Queensya

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengenal angka				
2	Anak dapat Mengenal jumlah setiap kepingan permainan			√	
3	Anak dapat Mengetahui warna-warna kepingan			√	
4	Anak Mampu menyusun kepingan berdasarkan jumlah angka.				√
5	Anak Mampu menyusun kepingan dari terkecil hingga terbesar				√
6	Melatih kejujuran anak				
7	Melatih kepercayaan diri pada anak			√	
8	Merasa senang dan ceria			√	



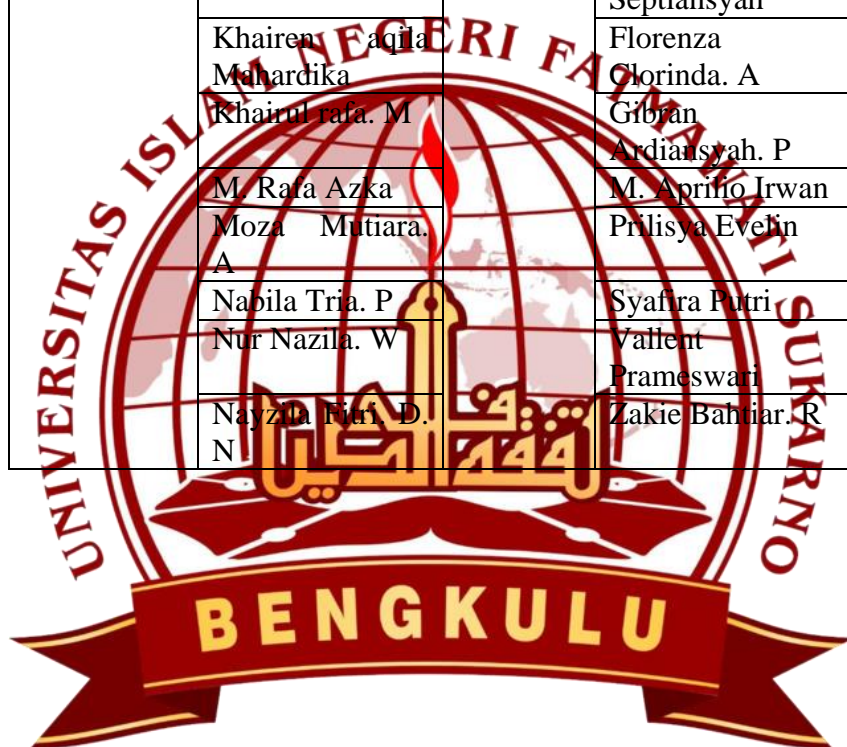
Nama :Azka Wira. A

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BS H	BSB
		1	2	3	4
1	Anak dapat mengenal angka				√
2	Anak dapat Mengenal jumlah setiap kepingan permainan			√	
3	Anak dapat Mengetahui warna warna kepingan				√
4	Anak Mampu menyusun kepingan berdasarkan jumlah angka.				
5	Anak Mampu menyusun kepingan dari terkecil hingga terbesar			√	
6	Melatih kejujuran anak				
7	Melatih kepercayaan diri pada anak			√	
8	Merasa senang dan ceria				√



Sampel Penelitian Kelompok B1

Kelas	Nama	Kelas	Nama
Eksperimen	Alisya Khoiru. W	Kontrol	Abqoriah shaqila. H
	Arafah Queensya		Elsha arkhana
	Azka Wira. A		Fernando Septiansyah
	Khairan aqila Mahardika		Florenza Clorinda. A
	Khairul rafa. M		Gibran Ardiansyah. P
	M. Rafa Azka		M. Aprilio Irwan
	Moza Mutiara. A		Prilisya Evelin
	Nabila Tria. P		Syafira Putri
	Nur Nazila. W		Vallent Prameswari
	Nayzila Nur. D.		Zakie Bahjar. R



F tabel dengan signifikansi 0.05

df	v1																								
v2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	30	40	50		
1	161	200	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246	246	247	247	248	248	250	251	252		
2	18,5	19,0	19,2	19,2	19,3	19,3	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,4	19,5	19,5	19,5		
3	10,1	9,55	9,28	9,12	9,01	8,94	8,89	8,85	8,81	8,79	8,76	8,74	8,73	8,71	8,70	8,69	8,68	8,67	8,67	8,66	8,62	8,59	8,58		
4	7,71	6,94	6,59	6,39	6,26	6,16	6,09	6,04	6,00	5,96	5,94	5,91	5,89	5,87	5,86	5,84	5,83	5,82	5,81	5,80	5,75	5,72	5,70		
5	6,61	5,79	5,41	5,19	5,05	4,95	4,88	4,82	4,77	4,74	4,70	4,68	4,66	4,64	4,62	4,60	4,59	4,58	4,57	4,56	4,50	4,46	4,44		
6	5,99	5,14	4,76	4,53	4,39	4,28	4,21	4,15	4,10	4,06	4,03	4,00	3,98	3,96	3,94	3,92	3,91	3,90	3,88	3,87	3,81	3,77	3,75		
7	5,59	4,74	4,35	4,12	3,97	3,87	3,79	3,73	3,68	3,64	3,60	3,57	3,55	3,53	3,51	3,49	3,48	3,47	3,46	3,44	3,38	3,34	3,32		
8	5,32	4,46	4,07	3,84	3,69	3,58	3,50	3,44	3,39	3,35	3,31	3,28	3,26	3,24	3,22	3,20	3,19	3,17	3,16	3,15	3,08	3,04	3,02		
9	5,12	4,26	3,86	3,63	3,48	3,37	3,29	3,23	3,18	3,14	3,10	3,07	3,05	3,03	3,01	2,99	2,97	2,96	2,95	2,94	2,86	2,83	2,80		
10	4,96	4,10	3,71	3,48	3,33	3,22	3,14	3,07	3,02	2,98	2,94	2,91	2,89	2,86	2,85	2,83	2,81	2,80	2,79	2,77	2,70	2,66	2,64		
11	4,84	3,98	3,59	3,36	3,20	3,09	3,01	2,95	2,90	2,85	2,82	2,79	2,76	2,74	2,72	2,70	2,69	2,67	2,66	2,65	2,57	2,53	2,51		
12	4,75	3,89	3,49	3,26	3,11	3,00	2,91	2,85	2,80	2,75	2,72	2,69	2,66	2,64	2,62	2,60	2,58	2,57	2,56	2,54	2,47	2,43	2,40		
13	4,67	3,81	3,41	3,18	3,03	2,92	2,83	2,77	2,71	2,67	2,63	2,60	2,58	2,55	2,53	2,51	2,50	2,48	2,47	2,46	2,38	2,34	2,31		
14	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,76	2,70	2,65	2,60	2,57	2,53	2,51	2,48	2,46	2,44	2,43	2,41	2,40	2,39	2,31	2,27	2,24		
15	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,71	2,64	2,59	2,54	2,51	2,48	2,45	2,42	2,40	2,38	2,37	2,35	2,34	2,33	2,25	2,20	2,18		
16	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,46	2,42	2,40	2,37	2,35	2,33	2,32	2,30	2,29	2,28	2,19	2,15	2,12		
17	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,61	2,55	2,49	2,45	2,41	2,38	2,35	2,33	2,31	2,29	2,27	2,26	2,24	2,23	2,15	2,10	2,08		
18	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,31	2,29	2,27	2,25	2,23	2,22	2,20	2,19	2,11	2,06	2,04		
19	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,54	2,48	2,42	2,38	2,34	2,31	2,28	2,26	2,23	2,21	2,20	2,18	2,17	2,16	2,07	2,03	2,00		
20	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,51	2,45	2,39	2,35	2,31	2,28	2,25	2,22	2,20	2,18	2,17	2,15	2,14	2,12	2,04	1,99	1,97		
21	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,22	2,20	2,18	2,16	2,14	2,12	2,11	2,10	2,01	1,96	1,94		
22	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,46	2,40	2,34	2,30	2,26	2,23	2,20	2,17	2,15	2,13	2,11	2,10	2,08	2,07	1,98	1,94	1,91		
23	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,44	2,37	2,32	2,27	2,24	2,20	2,18	2,15	2,13	2,11	2,09	2,08	2,06	2,05	1,96	1,91	1,88		
24	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,42	2,36	2,30	2,25	2,22	2,18	2,15	2,13	2,11	2,09	2,07	2,05	2,04	2,03	1,94	1,89	1,86		
25	4,24	3,39	2,99	2,76	2,60	2,49	2,40	2,34	2,28	2,24	2,20	2,16	2,14	2,11	2,09	2,07	2,05	2,04	2,02	2,01	1,92	1,87	1,84		

T-test Tabel

t-test table

cum. prob	$t_{.50}$	$t_{.75}$	$t_{.80}$	$t_{.85}$	$t_{.90}$	$t_{.95}$	$t_{.975}$	$t_{.99}$	$t_{.995}$	$t_{.999}$	$t_{.9995}$
one-tail	0.50	0.25	0.20	0.15	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001	0.0005
two-tails	1.00	0.50	0.40	0.30	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01	0.002	0.001
df											
1	0.000	1.000	1.376	1.963	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	318.31	636.62
2	0.000	0.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	22.327	31.599
3	0.000	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	10.215	12.924
4	0.000	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	7.173	8.610
5	0.000	0.727	0.920	1.156	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	5.893	6.869
6	0.000	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.208	5.959
7	0.000	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.785	5.408
8	0.000	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	4.501	5.041
9	0.000	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.297	4.781
10	0.000	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.144	4.587
11	0.000	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.025	4.437
12	0.000	0.695	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.930	4.318
13	0.000	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.852	4.221
14	0.000	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	3.787	4.140
15	0.000	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.733	4.073
16	0.000	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	3.686	4.015
17	0.000	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.646	3.965
18	0.000	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.610	3.922
19	0.000	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.579	3.883
20	0.000	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.552	3.850
21	0.000	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.527	3.819
22	0.000	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.505	3.792
23	0.000	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.485	3.768
24	0.000	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.467	3.745
25	0.000	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.450	3.725
26	0.000	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.435	3.707
27	0.000	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.421	3.690
28	0.000	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408	3.674
29	0.000	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396	3.659
30	0.000	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385	3.646
40	0.000	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.307	3.551
60	0.000	0.679	0.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.232	3.460
80	0.000	0.678	0.846	1.043	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.195	3.416
100	0.000	0.677	0.845	1.042	1.290	1.660	1.984	2.364	2.626	3.174	3.390
1000	0.000	0.675	0.842	1.037	1.282	1.646	1.962	2.330	2.581	3.098	3.300
Z	0.000	0.674	0.842	1.036	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576	3.090	3.291
	0%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	98%	99%	99.8%	99.9%
	Confidence Level										

DOKUMENTASI

Kelas Eksperimen



Gambar 1
Rutinitas setiap pagi sebelum masuk kelas membaca surat pendek dan janji siswa



Gambar 2
Permainan kotak abacus angka



Gambar 3
Perkenalam sama anak-anak di kls bl media
permainan Kotak abacus angka





Gambar 4
Menjelaskan kepada anak-anak cara permainan kotak abacus
angka



Gambar 5
Anak bermain media kotak abacus angka



Gambar 6
Anak menunjuk angka yang disebutkan oleh peneliti



Gambar 7
Anak menghitung lingkaran sesuai dengan angkat



Gambar 8
Anak menyebutkan lambang bilangan



Gambar 9
Anak menyebutkan warna



Gambar 10
Penyerahan sk penelitian

PEMBELAJARAN DI KELAS KONTROL



Gambar 11
Peneliti menjelaskan permainan puzzle balok



Gambar 12
Anak bermain puzzle balok



Gambar 13
Anak menunjukkan warna yang disebutkan oleh peneliti



Gambar 13
Anak menyusun puzzle balok sesuai dengan lingkaran,
persegi panjang dan segi lima



Gambar 14
Foto bersama

D0041_SKRIPSI PUTRI REVISI P1 (1)-2.docx

ORIGINALITY REPORT

23% SIMILARITY INDEX	22% INTERNET SOURCES	11% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	5%
2	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	2%
3	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1%
4	core.ac.uk Internet Source	1%
5	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
7	ulilalbabainstitute.com Internet Source	1%
8	ojs.unublitar.ac.id Internet Source	1%
9	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%

10	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1 %
11	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
12	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
13	repository.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.ptiq.ac.id Internet Source	<1 %
15	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
16	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
17	id.123dok.com Internet Source	<1 %
18	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
19	docplayer.info Internet Source	<1 %
20	journal.unugiri.ac.id Internet Source	<1 %

21	Submitted to Jabatan Pendidikan Politeknik Dan Kolej Komuniti Student Paper	<1 %
22	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
24	blogsasito.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
26	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
27	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
28	anzdoc.com Internet Source	<1 %
29	digilib.iainkendari.ac.id Internet Source	<1 %
30	adoc.pub Internet Source	<1 %
31	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
32	repository.unpas.ac.id	

	Internet Source	<1 %
33	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
34	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
35	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
36	paper.researchbib.com Internet Source	<1 %
37	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
38	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
39	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
40	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
41	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	<1 %
42	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
43	ecampus.iainbatu sangkar.ac.id Internet Source	<1 %

44	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
45	123dok.com Internet Source	<1 %
46	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
47	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
48	ejournal.uksw.edu Internet Source	<1 %
49	jurnal.stkipggritulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
50	Faid Hamidah, Asrorul Mais. "Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini di Pos PAUD Kemuning 56 Mumbulsari Jember", JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education), 2021 Publication	<1 %
51	doku.pub Internet Source	<1 %
52	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	<1 %
53	www.scitepress.org Internet Source	<1 %

54	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	<1 %
55	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
56	Endang Puspitasari. "PENERAPAN PERMAINAN " SMART EGG PUZZLE " DALAM MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA DINI", Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2021 Publication	<1 %
57	Sumiyati --. "Minat Siswa Dalam Kurikulum Muatan Lokal", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2010 Publication	<1 %
58	id.scribd.com Internet Source	<1 %
59	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
60	Erwina Azizah Hasibuan. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas V Sd Negeri 200201 Padangsidempuan", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2017 Publication	<1 %

61	Sulasteri Sulasteri. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi dengan Menggunakan Strategi Pemodelan Pada Siswa Kelas X MIPA 1 SMAN 1 Pelaihari Tahun Pelajaran 2018/2019", Lentera: Jurnal Pendidikan, 2019 Publication	<1 %
62	Submitted to Universitas Muhammadiyah Magelang Student Paper	<1 %
63	journal.unpak.ac.id Internet Source	<1 %
64	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
65	pasca.um.ac.id Internet Source	<1 %
66	repository.pertanian.go.id Internet Source	<1 %
67	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
68	docobook.com Internet Source	<1 %
69	jurnal.umt.ac.id Internet Source	<1 %
70	mainankayu.com Internet Source	

		<1 %
71	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
72	ptkguruku.blogspot.com Internet Source	<1 %
73	repo.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
74	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
75	www.scribd.com Internet Source	<1 %
76	Chen, Hsiang-Chun, and Thomas E. Wehrly. "Assessing correlation of clustered mixed outcomes from a multivariate generalized linear mixed model : Assessing correlation of clustered mixed outcomes from a multivariate generalized linear mixed model", Statistics in Medicine, 2014. Publication	<1 %
77	Puntodewo A., Dewi S., Tarigan J.. "Sistem informasi geografis untuk pengelolaan sumberdaya alam", Center for International Forestry Research (CIFOR) and World Agroforestry Centre (ICRAF), 2003 Publication	<1 %

- 78 Riska Sulistyawati, Zahrina Amelia. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI MEDIA BIG BOOK", Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2021
Publication <1%
-
- 79 Sigit Pamungkas, Suratno, Widarto Rachbini. "Pengaruh Kompetensi, Etika Profesional dan Proses Pengendalian Manajemen terhadap Akuntabilitas Kinerja dan Fraud Akademik Akuntan Pendidik di Perguruan Tinggi Swasta Wilayah DKI Jakarta", Permana : Jurnal Perpajakan, Manajemen, dan Akuntansi, 2021
Publication <1%
-
- 80 Sri Oktifa Rahmi, Fachri Adnan. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 43 SUNGAI SAPIH PADANG", Jurnal Basicedu, 2019
Publication <1%
-
- 81 aulad.org
Internet Source <1%
-
- 82 eprints.unisnu.ac.id
Internet Source <1%
-
- 83 es.scribd.com
Internet Source <1%

84	library.um.ac.id Internet Source	<1 %
85	moam.info Internet Source	<1 %
86	publikasiilmiah.unwahas.ac.id Internet Source	<1 %
87	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
88	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
89	tuhanyesusterangdunia.blogspot.com Internet Source	<1 %
90	www.online-journal.unja.ac.id Internet Source	<1 %
91	www.tumblr.com Internet Source	<1 %
92	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
93	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches Off

Banyuwangi, 5 Januari 2023



Dita Lestari, N.Pd., Pd.com



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja”** ini telah dibimbing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana bidang ilmu tarbiyah.

Pembimbing I

Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
NIP. 1977702182007012018

Bengkulu, 5 Januari 2023

Pembimbing II

Ahmad Svarifin, M. Ag
NIP. 198006162015031003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085

Kepada,
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085
Judul Skripsi : **"Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino
Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak
Usia 5-6 Tahun Di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja"**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah guna memperoleh gelar Sarjana bidang ilmu tarbiyah. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 5 Januari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
NIP. 1977702182007012018

Ahmad Svarifin, M. Ag
NIP. 198006162015031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu
38211 Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085

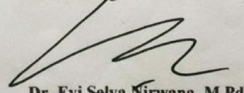
Kepada,
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu 'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

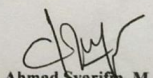
Nama : Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada seminar proposal skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
NIP. 19770218200712018

Bengkulu, 19 Juli 2022
Pembimbing II


Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

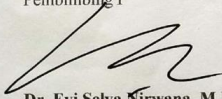
PENGESAHAN PEMBIMBING

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

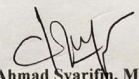
Nama : Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Proposal skripsi yang berjudul “**Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja**” ini telah dibimbing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk diseminari proposal..

Pembimbing I


Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
NIP.19770218200712018

Bengkulu, 19 Juli 2022
Pembimbing II


Ahmad Svarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276 Bengkulu

NOTA PENYEMINAR

Hal : Proposal Skripsi Sdr/i Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa proposal skripsi saudara/i:

Nama : Putri Angriani Widia Sari

NIM : 1811250085

Judul : **“Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino dalam Meningkatkan Perkembangan Kongnitif Pada Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja”** memenuhi syarat untuk diajukan surat izin penelitian. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Penyeminar I

Fera Zairanita M. Pd
NIP. 197902172009122003

Bengkulu, Agustus 2022

Penyeminar II

Andriadi, M.A
NIP. 198902212019031001



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAMNEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 52276 Bengkulu

PENGESAHAN PENYEMINAR

Penyeminar I dan Penyeminar II menyatakan proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085
Jurusan Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Proposal skripsi yang berjudul : **“Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino dalam Meningkatkan Perkembangan Kongnitif Pada Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja”** telah diseminarkan, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Penyeminar I dan Penyeminar II. Oleh karena itu, proposal skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk melanjutkan penelitian.

Penyeminar I

Fera Zaerianita M. Pd
NIP. 197902172009122003

Bengkulu, Agustus 2022

Penyeminar II

Andriadi, M.A
NIP. 198902212019031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinbengkulu.ac.id

PERUBAHAN JUDUL

Dengan saran dan bimbingan dari pembimbing I dan pembimbing II, bahwa proposal Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Putri Angriani Widia Sari

NIM : 1811250085

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Proposal skripsi yang berjudul "**Penerapan Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja**". "disarankan untuk di ganti.

Kemudian di revisi dengan judul "**Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja**".

Pembimbing I

Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd
NIP.19770218200712018

Bengkulu, 19 Juli 2022

Pembimbing II

Ahmad Svarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171 - 51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

DAFTAR HADIR
 SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

No	NAMA MAHASISWA/NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
1.	Putri Angriani Widiastika 1811250085	engaruh media komunikasi cetak Abadi Angka dalam data peningkatan R-keas bangun konstitusi idencr ulia 5-6 tahun di Pasa dha 2012 M.A3 keuragan Sukardjo	I. Dr. Evi Selva Wirawana, M.Pd Ahmad Syarifin M.A3	
No	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN	
1.	Fera Zasnionita, M.Pd	19790117200922003		
2.	Andriadi, M.A	19840217200901		

SARAN-SARAN

1.	Penyeminar I:
2.	Penyeminar II: sample instrumen Data Collection Superjelas lampiran RPPH use kelas kontrol + eksperimen

AUDIEN

No	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1.	Widia Wimarati		1.	
2.	Piona Larastika		2.	
3.	Zolika Widiati A		3.	

Tembusan

1. Dosen Penyeminar I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag Prodi
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan

Bengkulu, 16 Agustus 2022
 Dekan

 Agus Mulyadi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Radan Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211 Telepon (0736) 512765117151172-
 Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 6414 /Un.23/F.II/PP.009/01/2023
 Lamp. : -
 Perihal : **Jadwal Sidang Munaqosyah**

20 Januari 2023

Kepada yth.

1. Dr. Hj. Asiyah, M.Pd
(Ketua)
2. Budrianto, M.Sn
(Sekretaris)
3. Dr. Irwan Satria, M.Pd
(Penguji Utama)
4. Fatrica Syafri, M.Pd.I
(Penguji Anggota)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat,

Bersama ini kami sampaikan jadwal sidang munaqosyah/Skripsi Mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada:


Hari/Tanggal : Selasa, 24 Januari 2023
 Tempat : Ruang Munaqosyah Jurusan Tarbiyah (Lantai 3)

NO	NAMA/NIM	WAKTU	Judul Skripsi
1	Yola Khoriani (1811250051)	08.00 wib- 09.00 wib	Problematika Penanaman Agama dan Moral Anak Usia Dini Pada Orang Tua Karir di TPA Permata Bunda Kota Bengkulu
2	Piona Larasati (1811250043)	09.00 wib- 10.00 wib	Implementasi Pendidikan Tauhid Pada Anak Usia Dini di TK Negeri 8 Bengkulu Selatan
3	Putri Angriani Widia Sari (1911250005)	10.00 wib- 11.00 wib	Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Dhia Qur'an Kelurahan Sukaraja
4	Resti Abdillah (1811250052)	11.00 wib- 12.00 wib	Analisis Kompetensi Pedagogik Guru AUD Non Linier Terhadap Proses Pembelajaran Pada TK/RA di Kelurahan Fajar Baru Kabupaten Bengkulu Utara

Demikian jadwal ini disampaikan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya

Dekan,

 Nus Mulyadi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu
38211 Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-

SURAT PENUNJUKAN
Nomor : 1050/Un.23/F.II/PP.00.9/03/2022

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Deka Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

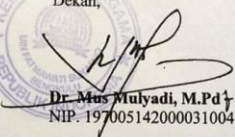
1. Nama : Dr. Evi Silva Nirwana, M. Pd
NIP : 197702182007012018
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Ahmad Syarifin, M. Ag
NIP : 198006162015031003
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Putri Angriani Widia Sari
NIM : 1811250085
Judul : Penerapan Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUD Diah Quinn Kelurahan Sukaraja.

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu
Pada tanggal : 8 Maret 2022
Dekan,


Dr. Mus Mulyadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Tembusan:

1. Wakil rektor I
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor: 183 /Un.23/F.II/PP.00.9/06/2022
Lamp. : -
Perihal: Ujian Komprehensif

Kepada Yth.
1. Nurhadi, MA
(kompetensi UIN)
2. Ixsir Eliya, M.Pd
(kompetensi jurusan/Prodi)
3. Heny Friantary, M.Pd
(Kompetensi Keguruan)

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Bersama ini kami mohon Bapak/Ibu untuk menjadi Penguji komprehensif Mahasiswa Prodi PIAUD, Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 6 Juli 2022

Waktu : 08.00 WIB – 12.00 WIB

Tempat : Ruang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Lantai 3 Dekanat

Adapun nama-nama mahasiswa:

NO	NAMA MAHASISWA	NIM
1	Wevi Efriana Susanti	1811250098
2	M. Al Qori Akbar	1811250106
3	Nia Julita	1811250032
4	Eleza Zetriani	1811250068
5	Zolanda Syahfitri	1811250059
6	Putri Angriani Widia Sari	1811250085
7	Yuni Putri Fadillah	1811250104

Demikianlah, agar dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, Juni 2022
Dekan,



Mus Mulyadi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 4999 / Un.23/F.II/PP.009/09/2022

September 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
 Kepala PAUD DHIA QUINN
 Di – Kelurahan Sukaraja

Assalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 tahun di PAUD DHIA QUINN Kelurahan Sukaraja”**

Nama : Putri Angriani Widia Sari
 NIM : 1811250085
 Prodi : PIAUD
 Tempat Penelitian : PAUD DHIA QUINN Kelurahan Sukaraja
 Waktu Penelitian : 24 September – 24 Oktober 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan,

Mas Mulyadi



PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PAUD DHIA QUINN
 Kelurahan Sukaraja rt 02, Kecamatan Sukaraja,
 Kabupaten Seluma 38877

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor :

Yang bertandatangan dibawah ini, kepala sekolah PAUD Dharma Quinn, Kelurahan Sukaraja, rt 02 Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Seluma, Dengan ini memberi izin kepada:

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Angriani Widia Sari
 NIM : 1811250085
 Program Studi : Pendidikan anak usia dini
 Nama Perguruan tinggi : UINFAS Bengkulu

Untuk melaksanakan penelitian di PAUD Dharma Quinn dengan judul, "Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Dharma Quinn Kelurahan Sukaraja"

Kel. Sukaraja,
 Kepala Sekolah

2022





PEMERINTAH KABUPATEN SELUMA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PAUD DHIA QUINN
 Kelurahan Sukaraja rt 02, Kecamatan Sukaraja,
 Kabupaten Seluma 38877

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yantik Indayani S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah PAUD Dhia Quinn

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Putri Angriani Widia Sari
 NIM : 1811250085
 PTN : UINFAS Bengkulu
 Prodi : PIAUD

Mahasiswi tersebut telah selesai mengadakan penelitian disekolah kami mulai tanggal 24 September s/d 24 Oktober 2022 guna melengkapi data penulisan s'cripts yang berjudul:

"Pengaruh Media Permainan Kotak Abacus Angka Domino dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja"



2022



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Putri Angriani Widia Sari Pembimbing I : Dr. Evi Selva Nirwana, M. Pd
 NIM : 181125085 Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Kotak
 Jurusan : Tarbiyah Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun
 Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1.	Kamis 19/05/2022	Bab I BAB II	1.) Ada apa dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. 2.) State of the art Jurnal hasil Penelitian mengenai Pengaruh media perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. 3.) Novelty Penelitian (Pembaruan penelitian nya seperti apa?) Teori belajar bermakna usia 5-6 tahun.	


Mengetahui,
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M. Pd)
NIP. 197005142000031004



Bengkulu, 19 Mei 2022

Pembimbing I


(Dr. Evi Selva Nirwana, M. Pd)
NIP. 197702182007012018

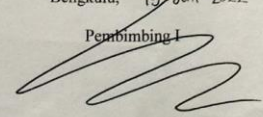

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Putri Angriani Widia Sari Pembimbing I : Dr. Evi Selva Nirwana, M. Pd
 NIM : 181125085 Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Kotak
 Jurusan : Tarbiyah Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun
 Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
2.	Senin 13/2022 /06	BAB I BAB II	1. State of the are - hasil penelitian 5 tahun terakhir dari jurnal berputasi - data dapat diambil dari aspek perkembangan kognitif pada semester ganjil dan genap! 2. Media perkembangan kognitif. -Aspek indikator.	
3.	selasa 12/07/22	BAB * I	munculkan perma- factahan! 1.) kurangnya ketertarikan anak dalam pembelajaran yg disebabkan kurangnya media yang menarik bagi anak. 2.) pembelajaran cenderung dgn pengerjaan LKA yg membuat anak merasa bosan.	

Bengkulu, 19 Juli 2022

Mengetahui,
 Dekan

 (Dr. Mus Mulyadi, M. Pd)
 NIP. 19700514200031004

Pembimbing I

 (Dr. Evi Selva Nirwana, M. Pd)
 NIP. 197702182007012018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfiabengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Putri Angriani Widia Sari Pembimbing I : Dr. Evi Selva Nirwana, M. Pd
 NIM : 181125085 Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Kotak
 Jurusan : Tarbiyah Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun
 Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
4.	Selasa 19/2022 107		Acc Sempro Skripsi	

Bengkulu, 19 Juli 2022

Mengetahui,
Dekan,

(Dr. Mulyadi, M. Pd)
 NIP. 197005142000031004

Pembimbing I

(Dr. Evi Selva Nirwana, M. Pd)
 NIP. 197702182007012018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Putri Angriani Widia Sari Pembimbing II : Ahmad Syarifin, M. Ag
NIM : 1811250085 Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Kotak
Jurusan : Tarbiyah Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun
Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	20/3 ²²		Observasi : → 1. paud 2. Nama Anak 3. Usia Anak 4. nama guru 5. latar belakang ganti	f.
2	01/04 ²⁰²²		Fokus pada perkembangan kognitif	f
3	08/04 ²²		1) Hasil Observasi → 1. tambah jumlah anak 2. Data perkembangan kognitif anak 2) Lanjut Bab II → kajian penelitian yang relevan, ditambahkan 4 lagi. perbedaannya apa	f
4.	20/4 ²²		Arahkan kuantitatif	f.
5.	27/04 ²²	Ace v slaytko kopubuh 2		f

Bengkulu, 27 April 2022

Mengetahui,
Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M. Pd)
NIP. 197005142000031004

Pembimbing II

(Ahmad Syarifin, M. Ag)
NIP.198006162015031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nama Mahasiswa : Putri Angriani Widia Sari Pembimbing I : Dr. Evi Silva Nirwana, M. Pd
 NIM : 181125085 Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Kotak
 Jurusan : Tarbiyah Abacus Angka Domino Dalam Meningkatkan
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun
 Di Paud Dhia Quinn Kelurahan Sukaraja

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
1	5/2022 /12		- Hasil Penelitian didukung teori yang ada! - Hasil Penelitian disandingkan dengan teori bisa ada perbedaan maka dijadikan sebagai temuan penelitian.	
2	14/2022 /12		- Siapkan Artikel	
3.	02/2023 /01	ACC usian skripsi		

Bengkulu, 02 - Januari - 2023

Mengetahui,
 Dekan,

(Dr. Mus Mulyadi, M. Pd)
 NIP. 197005142000031004

Pembimbing I

(Dr. Evi Selva Nirwana, M. Pd)
 NIP. 197702182007012018