

SKRIPSI

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR

Disusun Oleh:

WELLY IMPIANA

NPM: 1601030052



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN METRO)
TAHUN AKADEMIK 2020/2021 M**

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO
DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A
DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR**

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas sebagai Syarat untuk Menyusun Skripsi dan
Memperoleh Pendidikan Program Strata Satu (S1)
Guna Memperoleh Gelar S.Pd.*

Oleh:

**WELLY IMPIANA
NPM: 1601030052**

Pembimbing I : Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
Pembimbing II : Ahmad Muzakki, M.Pd.I.

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu keguruan (FTIK)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 2020/2021 M**

PERSETUJUAN

Judul : PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
LOTTO DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK
KELOMPOK A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH
LAMPUNG TIMUR

Nama : WELLY IMPIANA
NPM : 1601030052
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

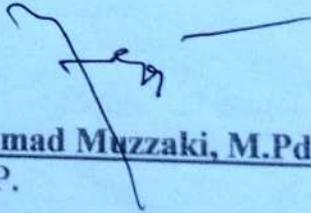
DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Pembimbing I


Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

Metro, 27 Januari 2021
Pembimbing II


Ahmad Muzzaki, M.Pd.I
NIP.

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (satu) berkas
Hal : Pengajuan Skripsi Untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Assalammu'alaikumWr.Wb

Setelah membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya maka Skripsi yang telah disusun oleh :

Nama : Welly Impiana
NPM : 1601030052
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR

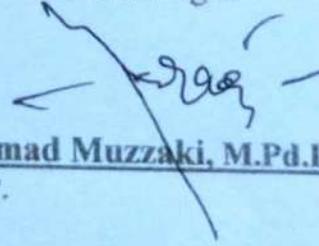
Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk di Munaqosyahkan. Demikianlah harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalammu'alaikumWr.Wb

Pembimbing I


Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

Metro, 27 Januari 2021
Pembimbing II


Ahmad Muzzaki, M.Pd.I
NIP.

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD


Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002

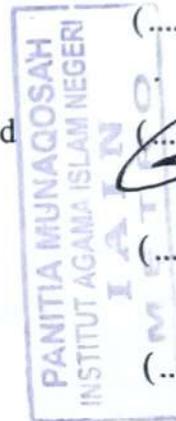
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-B36/ln.28.1/1/PP.00.9/04/2021

Skripsi dengan judul: PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR, yang disusun Oleh: Welly Impiana, NPM: 1601030052, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah di ujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Kamis/15 April 2021.

TIM PENGUJI:

Moderator	: Dian Eka Priyantoro, M.Pd	(.....)
Penguji I	: H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd	(.....)
Penguji II	: Ahmad Muzakki, M.Pd.I	(.....)
Sekretaris	: Eka Mei Ratnasari, M.Pd	(.....)



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zuhairi, M.Pd

NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR

Oleh:
Welly Impiana

Perkembangan kognitif anak adalah salah satu kemampuan dan potensi yang terdapat pada setiap anak yang perlu dirangsang agar berkembang secara maksimal. Perkembangan kognitif pada anak merupakan suatu kemampuan dalam berfikir logis, memecahkan masalah, menemukan hubungan sebab-akibat. Salah satu usaha yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak di TK Pertiwi Braja Selebah adalah dengan penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif pada anak.

Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selebah Lampung Timur? 2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kognitif anak kelompok A melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selebah Lampung Timur?. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan alat permainan edukatif (ape) lotto dapat mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selebah Lampung Timur.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif lapangan, yang mengambil lokasi di TK Pertiwi Braja Selebah Lampung Timur. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer, dan sumber data skunder. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, data display dan *verification*. Dan untuk menguji keabsahan menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selebah telah berjalan dengan baik. Hal ini terbukti karena adanya alat permainan edukatif (APE) lotto dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal warna dan bentuk-bentuk seperti segitiga, persegi, persegi panjang yang telah berkembang dengan baik dan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak yang sesuai dengan usia anak.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto, Kognitif, Anak*

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang beranda tangan dibawah ini :

Nama : Welly Impiana

NPM : 1601030052

Jurusan : PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dalam daftar pustaka.

Metro, April 2021

Yang menyatakan



Welly Impiana
1601030052

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya : *“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”*

(QS Al-Insyirah: 6)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim.

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah Kepada Allah SWT, akhirnya dengan demikian skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan sebagai ungkapan rasa syukur ini saya persembahkan karya tulis ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidup saya, yakni:

1. Kedua orangtua saya tercinta Bapak Suhendi dan Ibu Asih Nurfitri yang tidak pernah lelah dan henti untuk selalu memberikan dorongan dan semangat, serta selalu mendoakan yang terbaik demi keberhasilan saya dalam menyelesaikan program Strata satu (S1) dan tetap mendukung saya baik dalam keadaan apapun dan sekaligus menjadi penyemangat bagi saya.
2. Adik tersayang sayang Milda Safrida yang selalu menjadi penyemangat bagi saya.
3. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan semangat demi keberhasilan *study* saya.
4. Untuk semua teman-teman seperjuangan saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat dan dukungan agar terselesaikannya *study* ini dengan baik.
5. Untuk Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil'Alamin, segala puji syukur bagi Allah yang telah memberikan kekuatan kemampuan sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini yang berjudul "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok A di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur". Sholawat dan salam mudah-mudahan senantiasa dilimpahkan oleh Allah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta segenap sahabat dan keluarganya, serta para pengikutnya yang setia hingga hari akhir nanti.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak sekali bantuan dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyucapkan banya terimakasih kepada:

1. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M. Ag, PIA, selaku Rektor IAIN Metro Lampung.
2. Dr. Zuhairi, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung.
3. Uswatun Hasana M. Pd. I. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dian Eka Priyantoro, M.Pd dan Bapak Ahmad Muzakki, M.Pd,I selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan Penelitian ini.
5. Kepada pihak lembaga PAID TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur yang telah menerima penelitian yang saya lakukan.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima oleh peneliti. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan bagi pembaca pada umumnya.

Metro, April 2021

Peneliti,



Welly Impiana

NPM. 1601030052

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
ABSTRAK	v
ORISINILITAS PENELITIAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Penelitian Relevan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Perkembangan Kognitif	9
1. Pengertian Perkembangan Kognitif	9
2. Tahapan Perkembangan Kognitif.....	11
3. Klasifikasi Perkembangan Kognitif	14
4. Klasifikasi Perkembangan Kognitif	16
B. Alat Permainan Edukatif (APE).....	20
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE).....	20
2. Karakteristik dan Ciri Alat Permainan Edukatif (APE).....	22
3. Jenis dan Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)	26
C. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) Jenis Lotto Dalam Mengembangkan Kognitif Anak.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Sifat Penelitian	34
B. Sumber Data.....	35
C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data	38
E. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Umum.....	41
1. Sejarah berdirinya TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur.....	41
2. Profil TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur	41

3. Visi dan Misi di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur.....	42
4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur	43
5. Keadaan Siswa di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur.....	44
6. Sarana dan Prasarana TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur.....	44
7. Struktur Organisasi TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur.....	45
8. Letak Geografis TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur	46
B. Temuan Khusus.....	47
C. Pembahasan.....	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	60
B. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel. 1. Data Tentang Pendidik dan Kependidikan di TK Pertiwi	
Tahun Ajaran 2020/2021	43
Tabel. 2. Data Siswa di TK Pertiwi Tahun Ajaran 2020/2021.....	44
Tabel. 3. Keadaan Tentang Sarana dan Prasarana di Pertiwi	
Tahun Ajaran 2020/2021	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1. Tentang Struktur Organisasi di TK Pertiwi	
Tahun Ajaran 2020/2021.....	46
Gambar. 2. Denah Bangunan di TK Pertiwi	
Tahun Ajaran 2020/2021.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi Hasil Wawancara
2. Outline
3. Alat Pengumpulan Data (APD)
4. Hasil Wawancara
5. Surat Izin Prasurey
6. Surat Balasan
7. Surat Izin Research
8. Surat Tugas
9. Surat Balasan Izin Penelitian
10. Surat Selesai Penelitian
11. Surat Keterangan Bebas Pustaka
12. Surat Bukti Pustaka Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini
13. Surat Bimbingan Skripsi
14. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
16. Hasil Turnitin
17. Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu lembaga dimana anak dapat tumbuh dan berkembang tentang pengetahuan, sikap atau perilaku dan keterampilannya. Pendidikan anak usia dini (PAUD) dapat mengembangkan potensi anak sedini mungkin. Keberadaan pendidikan anak usia dini dapat membantu anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimilikinya. Program pembelajaran pendidikan anak usia dini (PAUD) disusun sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan.¹

Pendidikan sangatlah penting dalam islam, hal ini terdapat dalam surat thaha ayat 114, yang berbunyi:²

فَتَعَالَى اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ ۖ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ
يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۗ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

114. Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan Katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."

¹Ahmad Rudiyanto, *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*, (Lampung: Darussalam Press, 2016), h.1.

²Departemen Agama RI, *Al Hikmah Al Quran Dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2014)

Perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek. Secara umum aspek perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan fisik, sosial, emosi, dan kognitif. Aspek-aspek perkembangan tersebut sangatlah penting bagi anak dan perlu mendapatkan stimulasi yang tepat. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif.³

Kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan seorang individu dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif memiliki hubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) dari seseorang. Hal inilah yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar.⁴

Perkembangan kognitif pada anak meliputi berbagai bidang. Bidang perkembangan kognitif pada anak terbagi menjadi tiga bidang yaitu bidang pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.⁵

Berdasarkan hasil *pra-survey* yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Maret 2020 di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur, perkembangan kognitif pada anak kelompok A belum berkembang secara maksimal. Anak kurang berkembang kognitifnya dalam hal mengenal warna bentuk-bentuk seperti persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain-

³Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.7.

⁴Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h.47.

⁵Muslimawati Suryaningrum, Damajanti, "Pengaruh Media Lotto Warna Dan Bentuk Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di RA Al-Islam Jetis Dagangan Madiun," Volume 01 Tahun 2012, h.1-2.

lain. Anak merasa kesulitan dalam membedakan bentuk dan mengenali warna-warna.⁶

Dari penjelasan diatas permasalahan dalam perkembangan kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi, terlihat masih belum berkembang terutama dalam hal mengenal warna dan bentuk. Anak sulit mengenali beberapa warna dan bentuk seperti persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain-lain. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran biasanya hanya menggunakan media majalah. Cara mengajar guru kurang bervariasi dan kurang menarik bagi anak, sehingga anak lebih diam tidak melakukan kegiatan.

Oleh karena itu diperlukan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan aspek kognitif anak dalam mengenal warna dan bentuk. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu penggunaan alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif (APE) yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya digunakan untuk melatih nalar anak. Alat permainan edukatif (APE) jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik segi bentuk warna, dan ukurannya. Contohnya, alat permainan edukatif (APE) lotto.⁷

Alat permainan edukatif (APE) lotto merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna dan bentuk. Lotto

⁶ Hasil Observasi Pada Hari Rabu Tanggal 25 Maret 2020 Di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur

⁷Guslinda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usai Dini*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), h.2.

adalah salah satu alat permainan yang dapat membantu anak mengenal warna dan bentuk dengan melatih daya nalar. Lotto dirancang dari segi warna, bentuk, dan gambar sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak. Permainan ini dikembangkan untuk melatih daya nalar anak. Jika anak salah mengerjakan permainan ini maka anak tersebut akan segera menyadarinya dan dapat membetulkannya.⁸

Alat permainan edukatif (APE) yang digunakan di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur masih kurang dalam mengembangkan kognitif anak. Alat permainan edukatif (APE) yang ada di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur kebanyakan hanya dijadikan sebagai pajangan dengan berbagai macam alasan. Hal tersebut terlihat dari beberapa alat permainan edukatif (APE) yang tersimpan rapi dalam lemari kantor. Alat permainan edukatif (APE) yang biasanya digunakan di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur seperti lego, puzzle jam, ayunan, jungkat-jungkit, dan papan luncur.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas maka penulis melakukan penelitian kualitatif dengan judul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur”.

⁸Rita Kurnia, *Bahasa Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h.55

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latarbelakang masalah maka masalah yang akan diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kognitif anak kelompok Amelalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berkaitan dengan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui“Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto Dapat Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur”.

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini, terdapat manfaat atau kegunaan dalam pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yakni sebagai informasi pengetahuan dalam pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kognitif anak melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto, maka dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak.

b. Bagi Guru

Membangkitkan kreativitas guru dalam menyajikan suatu kegiatan pembelajaran dan menerapkan suatu kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak didik.

c. Bagi Sekolah

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan proses pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien, serta dapat memberikan wawasan atau pengetahuan baru tentang mengembangkan kognitif anak melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman yang sangat berharga sebagai calon guru serta dapat menambah wawasan untuk mengembangkan kognitif anak melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto.

e. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai referensi tentang penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto untuk mengembangkan kognitif anak.

D. Penelitian Relevan

Sebelum mengangkat judul tentang penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selebih Lampung Timur, peneliti terlebih dahulu melakukan tinjauan atau telaah pustaka pada beberapa penelitian terdahulu. Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Penelitian yang membahas tentang penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif, diantaranya adalah:

Penelitian pertama oleh Dani Anjar Saputri yang menggunakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Pengaruh Media Lotto Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK Pertiwi Kalikidang”, dalam penelitian ini menggunakan media lotto dalam meningkatkan kognitif pada anak. Media lotto dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak. Anak merasa senang dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media lotto mampu mengembangkan kognitif anak yaitu anak mampu mengenal angka, membedakan macam-macam warna dengan cara mencocokkan kartu lotto dan mampu mengenal bentuk benda.⁹

Penelitian yang kedua oleh Sri Hayati yang menggunakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B di RA

⁹Dani Anjar Saputri, “*Pengaruh Media Lotto Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK Pertiwi Kalikidang*,”(Universitas Muhammadiyah purwokerto, 2015)

Raudhatus Salam Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon”, dalam penelitian ini menggunakan media lotto dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Media lotto dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal mengenal angka. Melalui media lotto anak mudah dalam mengenal angka dengan mudah dan menyenangkan.¹⁰

Berdasarkan kedua penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan. Persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan media lotto. Sedangkan perbedaan penelitian yaitu aspek yang dikembangkan dalam mengenal angka.

¹⁰Sri Hayati, “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B di RA Raudhatus Salam Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon,*”(Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, 2018)

BAB II

LANDASAN TEORI

A. PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah dari pikiran. Pikiran merupakan suatu bagian dari proses berfikirnya otak kita. Bagian ini dapat digunakan sebagai proses pengakuan, mencari sebab akibat, proses mengetahui, dan memahami.¹¹ Definisi ini mengandung arti bahwa perkembangan kognitif berkaitan erat dengan pikiran, dimana berlangsungnya proses-proses mencari, mengetahui, dan memahami segala sesuatu.

Perkembangan kognitif dari seorang anak dapat dilihat dari pikirannya. Jika pikiran anak berkembang secara cepat dan baik, berarti perkembangan kognitif dari anak tersebut berkembang secara optimal dalam kehidupannya.

Teori perkembangan kognitif dikembangkan oleh Jean Piaget. Teorinya memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan, yang bagi Piaget berarti kemampuan untuk secara lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasar pada kenyataan. Teori ini membahas munculnya dan diperolehnya skema tentang bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya dalam tahapan-tahapan perkembangan, saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan informasi secara mental.¹²

¹¹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h.57.

¹²Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h.76.

Proses kognitif dapat meliputi perubahan dalam inteligensi, pikiran, dan bahasa manusia. Contoh suatu proses kognitif terjadi dalam mengenal benda-benda pada bayi, menggabungkan kalimat, menguasai kata, mengerjakan soal-soal matematika, menemukan jawaban sebab akibat, membayangkan sesuatu yang akan terjadi, atau memahami sesuatu yang tersirat dalam suatu peristiwa.¹³

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa proses kognitif berkaitan dengan intelegensi dan pikiran pada anak. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memecahkan suatu permasalahan yang anak hadapi atau bahkan dapat memahami segala sesuatu dengan mudah.

Perkembangan kognitif pada anak meliputi berbagai bidang. Bidang perkembangan kognitif pada anak terbagi menjadi tiga bidang yaitu bidang pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Bidang pengembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola merupakan bidang kemampuan dimana anak dapat mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukurannya berdasarkan fungsi, ciri-ciri dan jenisnya.¹⁴

¹³Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.12.

¹⁴Muslimawati Suryaningrum, Damajanti, "Pengaruh Media Lotto Warna Dan Bentuk Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di RA Al-Islam Jetis Dagangan Madiun," Volume 01 Tahun 2012, h.1-2.

2. Tahapan Perkembangan Kognitif

Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif pada anak menjadi empat tahapan, yaitu tahapan sensorikmotorik, tahapan praoperasional, tahapan operasional konkret, tahap operasional formal:¹⁵

a. Tahap SensorikMotorik

Tahap sensorik motorik merupakan tahapan pertama dari empat tahapan perkembangan kognitif. Menurut Piaget tahapan ini ditandai dengan perkembangan kemampuan dan pemahaman spasial penting yang terbagi kedalam enam sub-tahapan:

- 1) Sub-tahapan skema refleksi, muncul saat lahir sampai dengan usia enam minggu dan berhubungan erat dengan refleksi.
- 2) Sub-tahapan fase reaksi sirkular primer, dari usia enam minggu sampai dengan empat bulan dan berhubungan erat dengan munculnya kebiasaan-kebiasaaan.
- 3) Sub-tahapan fase reaksi sirkular sekunder, muncul antara usia empat sampai sembilan bulan dan berhubungan erat dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
- 4) Sub-tahapan koordinasi reaksi sirkular sekunder, muncul dari usia 9-12 bulan, tahap ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang

¹⁵Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan.*, h. 115-118.

permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda (permanensi objek).

- 5) Sub-tahapan fase reaksi sirkular tersier, muncul dalam usia 12-18 bulan, tahap ini ditandai dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.
- 6) Sub-tahapan awal representasi simbolis, tahap ini berhubungan dengan tahapan awal kreativitas.

b. Tahapan Praoperasional

Ciri dari tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Pada tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, dimana anak kesulitan dalam melihat sudut pandang oranglain.

c. Tahapan Operasional Konkret

Tahapan operasional konkret memiliki proses-proses penting yaitu:

- 1) Pengurutan, yaitu kemampuan dalam mengurutkan objek sesuai dengan bentuk, ukuran, atau cirinya.
- 2) Klasifikasi, yaitu kemampuan dalam memberi nama dan mengidentifikasi benda-benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lain.

- 3) *Decentering*, yaitu anak mulai dapat mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan dan dicari jalan pemecahannya.
- 4) *Reversibility*, yaitu anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali lagi ke keadaan awal.
- 5) Konservasi, yaitu anak dapat memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda ialah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda ini.
- 6) Penghilangan sifat egosentrisme, yaitu kemampuan anak untuk dapat melihat sesuatu dari sudut pandang oranglain.

d. Tahap operasional formal

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

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Jean Piaget, terdapat enam faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, yaitu: a) Faktor hereditas/keturunan, b) Faktor lingkungan, c) Faktor kematangan, d) Faktor pembentukan, e) Faktor minat dan bakat, dan f) Faktor

kebebasan. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat diuraikan, sebagai berikut:⁷

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Faktor Hereditas/Keturunan yaitu manusia lahir membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dapat dikatakan bahwa taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak telah dilahirkan.

b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan atau empirisme, yaitu manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Adapun bahwa taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman yang diperolehnya dari lingkungan kehidupannya.

c. Faktor Kematangan

Setiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang bahwa telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Adapun pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam

⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak.*, h. 59-60.

sekitar). Sehingga manusia dapat menyesuaikan diri untuk mempertahankan hidup dalam berbuat intelegensinya.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat dapat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan dapat memberikan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud, dan bakat dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan seseorang.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan adalah ketulusan manusia untuk berfikir *divergen* (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah dan juga dapat memilih masalah sesuai kebutuhannya.

4. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Terdapat beberapa tujuan dari pengembangan kognitif yang diarahkan pada pengembangan kemampuan *auditory*, visual, taktik, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains pemulaan. Berikut ini penjelasan dari bidang pengembangan tersebut.

a. Pengembangan *Auditory*

Kemampuan *auditory* berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak, seperti: 1) mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar; 2) mendengarkan nyanyian

dengan baik; 3) mengikuti perintah lisan yang sederhana; 4) mendengarkan cerita dengan baik; 5) mengungkapkan kembali cerita sederhana; 6) menyebutkan nama-nama hari.

b. Pengembangan Visual

Kemampuan visual berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan ini meliputi: 1) mengenali benda-benda sehari-hari; 2) mengetahui ukuran, bentuk, dan warna dari suatu benda; 3) menyusun suatu teka-teki; 4) mengenali namanya sendiri bila ditulis; 5) mengenali huruf dan angka.

c. Pengembangan Taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan indra peraba. Kemampuan yang dikembangkan meliputi: 1) mengembangkan indra sentuhan; 2) mengembangkan kosakata dengan berbagai tekstur; 3) bermain di bak pasir; 4) bermain air; 5) bermain dengan plastisin; 6) meremas kertas koran; 7) meraup biji-bijian.

d. Pengembangan Kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan ketrampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan ini meliputi: 1) finger painting; 2) menjiplak huruf-huruf geometri; 3) melukis

dengan cat air; 4) mewarnai dengan sederhana; 5) merobek kertas koran; 6) menciptakan bentuk-bentuk dengan balok; 7) mewarnai gambar; 8) menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau teka-teki dalam bentuk sederhana.

e. Pengembangan Aritmatika

Kemampuan ini berhubungan dengan penguasaan berhitung atau konsep berhitung pemula. Kemampuan yang dapat dikembangkan yaitu: 1) mengenali angka; 2) menyebut urutan bilangan; 3) menghitung benda; 4) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan; 5) menyatakan waktu dengan jam; 6) mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar; 7) mengenali penambahan dan pengurangan.

f. Pengembangan Geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan yaitu: 1) memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya; 2) mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya; 3) membandingkan benda menurut ukurannya; 4) mengukur benda secara sederhana; 5) menciptakan bentuk dari kepingan geometri; 6) menyebutkan benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk

geometri; 7) mencontoh bentuk-bentuk geometri; 8) menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan segi empat.

g. Pengembangan Sains Pemulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi. Kemampuan yang dikembangkan meliputi: 1) mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitar; 2) mengadakan percobaan sederhana; 3) mengomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.¹⁶

Berdasarkan klasifikasi pengembangan kognitif diatas, terdapat kemampuan yang dapat dikembangkan seperti mengenal warna dan bentuk. Mengetahui warna dan bentuk termasuk dalam pengembangan kognitif. Aspek yang dapat dikembangkan yaitu anak dapat mengklasifikasikan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukurannya.¹⁷

Pengenalan warna dan bentuk sangatlah penting untuk anak usia dini. Pengenalan warna dan bentuk bertujuan membantu anak dalam memahami konsep dasar warna dan bentuk untuk kehidupan dimasa mendatang. Melalui pengenalan warna dan bentuk pada anak, maka dapat mengembangkan aspek kognitif anak dalam hal memahami warna dan bentuk.¹⁸

¹⁶Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak.*, h. 60-63.

¹⁷Salma Rozana Dkk, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*, (Bandung: Edu Publisher, 2020), h.65.

¹⁸Muslimawati Suryaningrum, Damajanti, "*Pengaruh Media.*", h.2.

Dalam mengembangkan aspek kognitif anak dalam mengenal warna diperlukan stimulasi yang tepat. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu penggunaan alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif (APE) yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya digunakan untuk melatih nalar anak. Alat permainan edukatif (APE) jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik segi bentuk warna, dan ukurannya. Contohnya, alat permainan edukatif (APE) lotto.¹⁹

B. Alat Permainan Edukatif (APE)

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan adalah semua bentuk alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat permainan ini memiliki bermacam-macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.²⁰

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa alat permainan merupakan segala bentuk alat bermain yang anak gunakan dalam kegiatan bermainnya. Setiap alat permainan ini memiliki sifat-sifat yang berbeda-beda tergantung dari fungsi alat permainan masing-masing.

¹⁹ Guslinda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usai Dini*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), h.2.

²⁰ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*, (Jakarta:PT Gramedia,2006), h.7.

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang sengaja dibuat yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu kegiatan proses pembelajaran dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan pendidikan serta dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada.²¹

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa alat permainan edukatif (APE) merupakan suatu bentuk alat permainan yang dapat membantu proses pembelajaran. Alat permainan edukatif (APE) dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat menarik minat anak dalam belajar. Dengan penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam proses pembelajaran dapat membantu anak mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada dalam dirinya.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak. Melalui alat permainan ini, anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif dan adaptasi sosial.²²

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa alat permainan edukatif (APE) tidak hanya mempunyai fungsi sebagai alat permainan saja, tetapi berfungsi juga dalam mengembangkan aspek-aspek

²¹Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Hayatun Nopus, "Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Untuk Pembelajaran Saintifik Tema Lingkungan Bagi Guru Paud Korban Gempa," Dalam Jurnal Pendidikan Anak, 8(1), 2019, h.2.

²²A.Aziz Alimul Hidayat, *Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas!*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo,2017), h.94.

perkembangan dalam diri anak. Dengan penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam kegiatan bermain, anak tidak hanya memperoleh kesenangan karena bermain saja tetapi juga memperoleh manfaat lain yakni dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada pada anak.

Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multi guna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.²³

Jadi dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa alat permainan edukatif (APE) mempunyai bermacam-macam fungsi bagi perkembangan anak. Setiap alat permainan edukatif (APE) memiliki satu atau bahkan lebih dari satu fungsi dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan dalam diri anak.

2. Karakteristik dan Ciri Alat Permainan Edukatif (APE)

Terdapat beberapa karakteristik permainan yang dapat dikategorikan kedalam permainan edukatif, antara lain:²⁴

a. Bagi anak-anak

²³Mayke S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan Dan Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), h.82.

²⁴Andi Yudha Asfandiyar, *Kenapa Guru Harus Kreatif?*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2009), h.80-82.

Yaitu alat permainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan-kemampuan dasar yang ada pada anak-anak sesuai batas usianya.

b. Multifungsi

Dari satu permainan bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam. Jadi satu permainan dapat memberikan stimulasi untuk aspek-aspek perkembangan bagi anak.

c. Melatih *Problem Solving*

Dalam memainkannya, anak diminta untuk melakukan *problem solving*. Misalnya dalam permainan puzzle, anak diminta untuk menyusun potongan-potongan gambar sehingga gambar itu menjadi satu kesatuan yang utuh. Disini dapat dilihat bahwa anak dapat memecahkan suatu permasalahan yaitu menyatukan potongan-potongan dari puzzle tersebut.

d. Melatih Konsep-Konsep Dasar

Melalui permainan ini, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya. Kemampuan dasar ini meliputi kemampuan dalam mengenal bentuk, ukuran, warna, juga melatih motorik halus anak.

e. Melatih Ketelitian Dan Ketekunan

Melalui permainan yang edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati permainannya saja. Tetapi dengan permainan edukatif anak dituntut juga untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainannya.

f. Merangsang Kreativitas

Permainan ini dapat mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak usia dini anak terbiasa untuk menghasilkan suatu bentuk karya lewat misalnya permainan rencana bangun, jadi kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya.

Menurut Tedjasaputra alat permainan edukatif (APE) memiliki beberapa ciri yaitu sebagai berikut:²⁵

- a. Dapat dilakukan dalam beberapa cara, maksudnya alat permainan itu dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan dan manfaat. Permainan dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) dapat dilakukan menggunakan bermacam-macam variasi permainan. Dengan dilakukannya bermacam-macam variasi permainan, maka akan memberikan lebih dari satu manfaat bagi aspek-aspek perkembangan dalam diri anak.

²⁵Ariyanti Dan Zidni Immawan Muslimin, "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung," Jurnal Psikologi Tabularasa, Volume 10, No.1, April 2015, h.62.

- b. Ditunjukkan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak. Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja dibuat terutama untuk anak-anak prasekolah. Alat permainan ini sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan-kemampuan dasar yang ada pada anak-anak sesuai dengan usianya.
- c. Membuat anak terlibat secara aktif karena dalam proses bermain anak akan menggunakan alat permainannya. Selain itu, anak juga bisa berinteraksi dengan mainannya, teman dan guru selama proses bermain dengan menggunakan alat permainan. Melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) akan membuat anak berpartisipasi secara aktif didalam permainannya. Tidak hanya itu dengan alat permainan edukatif (APE) akan membuat anak mudah dalam berinteraksi dengan teman-temannya.
- d. Bersifat konstruktif yaitu cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) dapat melatih kreativitas dari anak. Hal ini dapat dilihat dari permainan rancang bangun mainan kayu misalnya, sejak kecil anak

belajar membuat suatu bangunan tetapi kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya.

3. Jenis dan Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Dalam perkembangannya alat permainan edukatif (APE) memiliki bermacam-macam jenisnya. Jenis permainan edukatif yang diterapkan dapat dibedakan menjadi dua yakni jenis permainan yang dibutuhkan aktivitas fisik atau bermain aktif dan jenis permainan yang membutuhkan fisik sedikit atau bermain pasif. Permainan edukatif meliputi:²⁶

- a. Permainan dominan fisik atau bermain aktif, permainan ini menguras cukup banyak energi anak dalam melakukan permainan. Permainan yang dimaksud seperti:
 1. Permainan fisik bebas *indoor* merupakan bentuk permainan yang dilakukan didalam ruangan. Permainan ini dapat dilakukan secara bebas, maksudnya permainan ini dapat dimainkan secara bebas oleh peserta didik tanpa perlunya bimbingan dari orang dewasa. Namun dengan adanya bantuan atau bimbingan dari orang dewasa permainan ini akan semakin mudah dipahami oleh anak. Adapun permainan fisik *indoor* meliputi: bermain musik (bernyanyi dan

²⁶Hijriati, "Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini," Volume III.Nomer 2.Juli-Desember 2017, h. 62.

memainkan alat musik), bermain tepuk dan bermain pesan berantai.

2. Permainan fisik *out door* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan diluar ruangan atau kelas. Biasanya permainan ini dilakukan di halaman sekolah, taman bak pasir, dan lapangan yang ada didekat anak-anak. Permainan *out door* meliputi: permainan olah raga (petak umpet, ular naga, dan lompat tali), permainan fisik *role play* atau bermain peran, bermain mengumpulkan benda-benda di alam, permainan pasir dan melakukan penjelajahan.
- b. Permainan dominan non fisik atau bermain pasif merupakan salah satu permainan yang tidak membutuhkan tenaga fisik yang besar dibandingkan permainan lainnya. Beberapa permainan dominan non fisik antara lain: membaca, menulis, menggambar, mewarnai, mendengarkan radio, dan menonton film.

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini yang diciptakan oleh para ahli memiliki beberapa jenis. Berikut ini beberapa jenis dari alat permainan edukatif.

- a. Alat permainan edukatif untuk kemampuan berbahasa Peabody

Alat permainan edukatif jenis ini terdiri dari dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator.

- b. Alat permainan edukatif ciptaan montesori

Alat permainan edukatif jenis ini memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari. Contoh APE ciptaan Montessori adalah puzzle berbentuk geometri.

c. Alat permainan edukatif balok cruissenaire

Alat permainan edukatif jenis ini dapat mengenalkan bilangan serta mengembangkan kemampuan berhitung pada anak.

d. Alat permainan edukatif ciptaan Froebel

Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Blokdoss. Jenis APE ini dapat melatih motorik dan daya nalar anak.

e. Alat permainan edukatif kotak alfabet

Kotak ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat diatas potongan karton dupleks. Permainan ini dapat mengenalkan huruf pada anak.

f. Alat permainan edukatif kartu lambang bilangan

Kartu ini berisikan tulisan angka misalnya dari 1 sampai dengan 50. Tujuan permainan ini adalah agar anak dapat mengenal lambing bilangan dan belajar menghitung.

g. Alat permainan edukatif puzzle jam

Permainan ini bertujuan agar anak mengenal waktu dan lambing bilangan.

h. Alat permainan edukatif lotto

Permainan ini terbuat dari triplek atau dupleks, dan terdiri dari papan lotto yang masing-masing ditemplei dengan bentuk dan warna yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih daya nalar anak.²⁷

Piaget menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahapan perkembangan kognitif fase praoperasional. Pada masa ini pemikiran anak belum logis. Imajinasi memegang peranan penting pada tahap ini. Oleh karena itu dalam pembelajaran anak usia dini penting digunakannya alat permainan edukatif (APE) yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Membuat materi pelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik. Semakin kecil anak, semakin anak memerlukan visualisasi/konkret (alat permainan) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarkannya
- b. Mengarahkan perhatian anak (membantu anak untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran)
- c. Membantu anak mendapatkan pengertian yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru.²⁸

C. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Jenis Lotto Dalam Mengembangkan Kognitif Anak

Alat permainan edukatif (APE) lotto merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak dalam mengenal warna dan bentuk. Lotto

²⁷Yasbiati, Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Bandung: Ksatria Siliwangi, 2019), h.3-7.

²⁸Anayanti Rahmawati, "Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume III, Edisi 1, Juni 2014, h.384.

adalah salah satu alat permainan yang dapat membantu anak mengenal warna dan bentuk dengan melatih daya nalar. Lotto dirancang dari segi warna, bentuk, dan gambar sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak. Permainan ini dikembangkan untuk melatih daya nalar anak. Jika anak salah mengerjakan permainan ini maka anak tersebut akan segera menyadarinya dan dapat membetulkannya.²⁹

Lotto merupakan suatu permainan yang bertujuan mengembangkan daya konsentrasi dan pengamatan anak. Permainan ini dapat dimainkan secara perorangan ataupun berkelompok oleh anak. Bahan yang digunakan adalah triplek atau kertas karton berukuran 17,5 x 17,5 cm dengan jumlah Sembilan buah.³⁰

Penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dapat mengembangkan aspek kognitif karena selain memperoleh kesenangan dalam bermain, anak juga memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, memecahkan masalah, bekerjasama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Selain itu anak juga dapat berfikir secara simbolis, yaitu memasang benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan mampu mengenal warna.³¹

²⁹Rita Kurnia, *Bahasa Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h.55.

³⁰Riris Harisa, Melvi Lesmana, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Warna Melalui Media Lotto," *Journal On Early Childhood*, 2018, h. 80.

³¹Ni Luh Sri Lestari, "Penerapan Metode Bermain Berbantu Media Lotto Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 No. 2 Tahun 2016, h.5.

Terdapat langkah-langkah dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto yaitu; a) memperkenalkan pada anak terlebih dahulu tentang alat permainan edukatif (APE) lotto yang sudah disiapkan sebelumnya, b) cara memainkan permainan ini adalah dengan mencampur aduk kartu lotto yang berisi berbagai macam warna dan bentuk sesuai dengan konsep pembelajaran yang akan diterapkan yang ada di papan lotto, c) mintalah anak untuk menyusun kartu lotto pada papan lotto sesuai dengan bentuk dan warna yang ada pada papan lotto, d) setelah anak mencari bentuk dan warna yang sama pada kartu lottolalu memasangkannya hingga kartu lotto menjadi sempurna.³²

Alat permainan edukatif (APE) lotto memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dari alat permainan edukatif (APE) lotto yaitu; a) mampu merangsang perkembangan kognitif anak, b) mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu permasalahan, c) dapat meningkatkan kerjasama dan sosialisasi dengan teman kelompoknya saat memainkan permainan lotto, d) mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan warna dan yang ada pada permainan lotto (melatih intelektual), e) mampu mengembangkan edukasi anggota tubuh baik tangan, jari, atau mata, f)

³²Ni Putu Laris, "Pemanfaatan Media Lotto Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Di PAUD Santi Kumara," Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1 Tahun 2014, h. 9.

membiasakan anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan ini dapat dilakukan perorangan ataupun kelompok.³³

Selain kelebihan diatas alat permainan edukatif (APE) lotto memiliki kelemahan yaitu banyaknya waktu membuat lotto, tidak bisa menjangkau sasaran yang besar sasaran didik terbatas pada kelompok dan individu, memerlukan pengawasan yang cermat oleh pendidik.³⁴

Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, terdapat tiga indikator dalam mencapai perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Pertama*, belajar dan pemecahan masalah yaitu anak dapat mengenal benda berdasarkan fungsinya, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan, mengenal konsep banyak dan sedikit, serta mengkreasikan sesuatu sesuai idenyasendiri yang berkaitan dengan berbagai pemecahan masalah. *Kedua*, berfikir logis yaitu anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukurannya, mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi, mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna. *Ketiga*, berfikir simbolik yaitu anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.³⁵

³³Rita Kurnia, *Bahasa Anak.*, h. 55

³⁴Ibid, h. 56

³⁵Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam aspek berfikir logis yaitu mengenal bentuk dan warna. Anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukurannya, mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini adalah kualitatif lapangan (*field research*). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan tentang fenomena dalam suatu keadaan secara alamiah.³⁶ Penelitian kualitatif lapangan ini bertujuan untuk meneliti dan mengetahui bagaimana penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur.

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang mendeskripsikan tentang suatu objek, gejala, peristiwa, dan kejadian yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual yang sebagaimana adanya pada saat penelitian itu berlangsung.³⁷

Deskripsi yang dibuat oleh peneliti adalah tentang bagaimana kondisi di sekolah yang sesuai dengan masalah dan berfokus pada penelitian. Peneliti akan mengungkapkan bagaimana penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif anak

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.9.

³⁷Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, Dan Jenis*, (Jakarta: Kencana, 2019), h.49.

kelompok A di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur dengan cara mendeskripsikan segala sesuatu yang telah diamati oleh peneliti secara rinci dan mendalam.

B. Sumber Data

Data merupakan suatu kumpulan bahan-bahan keterangan atau penjelasan dari hasil pencatatan penelitian. Sumber data dalam suatu penelitian yaitu subjek dari mana data tersebut dapat diperoleh, hal tersebut merupakan hasil pencatatan yang baik berupa fakta dan angka yang dijadikan bahan untuk menyusun informasi.³⁸

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya.³⁹ Data primer adalah data yang berkaitan langsung dengan masalah peneliti yang didapatkan secara langsung dari informan dan responden untuk dijadikan bahan sebagai analisis.⁴⁰ Sumber data dalam penelitian ini yang berupa peran guru dalam menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto saat pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur.

³⁸Suharsimi Arikuntoro, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV* (Yogyakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h.129.

³⁹Sumandi Suryasubrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h.39.

⁴⁰Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), h.131.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data sebagai sumber pendukung atau biasa disebut dengan sumber data penunjang. Sumber data ini merupakan sumber data yang bersifat tidak langsung memberikan data untuk mengumpulkan data, misalnya melalui dokumen.⁴¹ Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumen yang meliputi profil sekolah TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur.

C. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam penelitian. Tehnik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dengan tepat. Mengumpulkan suatu data yang diperlukan dalam penelitian, terdapat metode yang dapat digunakan dalam tehnik pengumpulan data, antara lain:

1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu dialog yang dilakukan antara pewawancara dengan narasumber yang memiliki suatu pertanyaan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari wawancara tersebut.⁴² Wawancara merupakan salah satu tehnik pengumpulan data yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 137.

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R &D*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 137-138.

Penelitian ini dilakukan dengan wawancara kepada guru/wali kelas kelompok A TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur yang bertujuan untuk mendapatkan data yang tepat.

2. Observasi

Observasi merupakan proses untuk memperoleh suatu data dari orang pertama dengan cara mengamati orang dan tempat pada saat akan melakukan penelitian.⁴³ Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan terhadap suatu peristiwa yang sedang diteliti. Observasi adalah bagian dari tehnik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lapangan.

Observasi ini dilakukan untuk mencocokkan data yang diperoleh melalui wawancara dengan kenyataan yang ada di lapangan. Oleh karena itu peneliti terjun langsung ke TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur guna melihat dan mengamati proses pembelajaran dalam mengembangkan kognitif dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu peristiwa yang telah berlalu. Dokumentasi merupakan suatu tehnik yang dapat dilakukan untuk memperoleh informasi dari sumber-sumber tertulis atau dokumen-dokumen, berupa biografi, buku-buku, majalah, catatan harian, dan lain sebagainya. Sedangkan dokumen yang berbentuk gambar,

⁴³Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.220.

misalnya foto, sketsa, dan lain sebagainya. Sedangkan dokumen yang berbentuk karya seni, misalnya gambar, patung, video, dan lain sebagainya.⁴⁴

Teknik dokumentasi dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan penelitian, misalnya untuk memperoleh data profil sekolah dan dokumentasi kegiatan anak di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur.

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik Penjamin Keabsahan Data adalah suatu cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengukur derajat kepercayaan dalam suatu proses pengumpulan data penelitian. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam meneliti keabsahan data yaitu triangulasi. Triangulasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.⁴⁵

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Dalam menggunakan teknik ini untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama terhadap teknik yang berbeda. Dalam teknik ini yang digunakan antara lain observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi.⁴⁶

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian*, h.240

⁴⁵Ibid, h. 241.

⁴⁶Sugiyono, *Metode Penelitian*, h.127.

E. Tehnik Analisi Data

Analisi data merupakan suatu proses untuk mengatur urutan data, serta mengorganisasikannya kedalam satu pola, kategori, dan suatu uraian dasar.⁴⁷ Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara langsung dan terus menerus hingga tuntas, sehingga datanya sudah benar. Dalam aktivitas analisis data yaitu *data rediction, data display, dan conclusion*.⁴⁸

Data reduction (reduksi data) yang berarti merangkum, mencari dan memilih hal-hal yang penting dan mencari tema dan polanya, data yang diperoleh dari lapangan yang jumlah datanya cukup banyak untuk itu peneliti perlu mencatat secara rinci.⁴⁹

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari reduksi data yaitu untuk mencari data-data yang akurat sesuai dengan yang peneliti butuhkan untuk mengetahui hasil penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur.

Data display (penyajian data) yang berarti penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori.⁵⁰ Penelitian ini berkaitan antara data satu dengan data yang lain sehingga menjadi suatu teks yang tersusun dengan baik. Hal tersebut akan memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi dengan ini peneliti menyajikan data dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.

⁴⁷Djamal, *Paradigma Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2015), h. 158.

⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian.*, h.246.

⁴⁹Ibid, h. 142.

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian.*, h. 249

Conclusion (verifikasi) dalam penelitian kualitatif yaitu menyimpulkan data yang diperoleh berdasarkan data yang telah direduksi dan dirangkum, kemudian disajikan dalam bentuk uraian, lalu dilakukan proses pengambilan kesimpulan berdasarkan data yang sudah jelas dan benar sehingga memperoleh hasil kesimpulan yang kredibel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah berdirinya TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur

TK Pertiwi Braja Selehah berdiri pada tanggal 1 Agustus 1982. Terdiri dari 1 unit gedung dengan 1 ruang kantor dan 2 ruang kelas. Gedung TK Pertiwi Braja Selehah terdiri diatas tanah yang berasal dari hibah desa, yang berukuran 25 x 20 meter. Sejak berdirinya gedung TK belum ada tambahan bangunan. Perawatan hanya semampunya atas gotong royong dan dana dari wali murid, misalnya pembuatan pagar dan perbaikan lantai yang sudah rusak. Akhirnya pada tanggal 10 Agustus 2014 gedung TK dibangun dan dibongkar total oleh PNPM Mandiri Perdesaan dengan 1 ruang kantor, 3 ruang belajar, dan 1 ruang dapur serta ditambah APE outdoor. Sehingga keadaan gedung TK jauh lebih baik dan memadai untuk sarana belajar dan bermain.

2. Profil TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur

Nama Lembaga	: TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur
Alamat Lengkap	: Braja Indah, Kecamatan Braja Selehah, Kabupaten Lampung Timur
Tahun Berdiri	: 1982
Jenis Program	: Taman Kanak-Kanak

Nama Pengelola : Sumarsih, S.Pd.

Identitas Sekolah

- 1) Nomor Statistik Sekolah : 002120416271
- 2) Nama Sekolah : TK Pertiwi Braja Selehah
- 3) Status Sekolah : Swasta
- 4) Akreditasi : C
- 5) Alamat Sekolah
 - a) Desa/Kelurahan : Braja Indah
 - b) Dusun : Dusun II RT 12/RW 07
 - c) Kecamatan : Braja Selehah
 - d) Kabupaten : Lampung Timur
 - e) Provinsi : Lampung
 - f) Kode Pos : 34396
- 6) Kepala Sekolah
 - a) Nama : Sumarsih, S.Pd.
 - b) NIP : -
- 7) Waktu Belajar : Pagi

3. Visi dan Misi di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur

Adapun Visi di TK Pertiwi Braja Selehah ialah “ Membentuk anak usia dini yang mandiri, kreatif serta beriman”.

Misi di TK Pertiwi Braja Sebah yaitu sebagai berikut: 1) Menyelenggarakan pendidikan anak usia dini bagi usia 4-6 tahun untuk sekolah dasar; 2) Memberikan pendidikan budi pekerti disiplin yang dilandasi nilai agama dan budaya; 3) Menanamkan peraturan dan disiplin serta menumbuh kembangkan hidup sehat dan berhid; 4) Mengembangkan daya kreatif dan kopetensi dasar; 5) Menjadikan proses pembelajaran sebagai wahana pembentukan karakter.

Tujuan TK Pertiwi Braja Sebah, diantaranya yaitu: 1) Mewujudkan anak yang berakhlak mulia, sehat, jujur, senang belajar dan mandiri; 2) Mewujudkan anak yang mampu merawat dan peduli terhadap diri sendiri, teman, dan lingkungan sekitarnya; 3) menjadikan anak yang mampu berfikir, berkomunikasi, bertindak, produktif, dan kreatif melalui bahasa, musik, dan gerakan sederhana.

4. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

Adapun keadaan pendidik dan tenaga kependidikan di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur yang dapat dilihat dari table dibawah ini:

Tabel. 1
Data Tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur Tahun Ajaran 2020/2021

No	Nama	Jabatan
----	------	---------

1.	Sumarsih, S.Pd.	Kepala Sekolah
2.	Tyas Widyawati, S.Pd.	Sekretaris/ Guru
3.	Suswiyanti, A.Ma.	Bendahara/ Guru
4.	Sunarni, S.Pd.	Guru

5. Keadaan Siswa di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

Keadaan siswa di TK Pertiwi Braja Sebah sejak berdirinya juga mengalami penambahan dan juga pengurangan setiap tahunnya. Dengan kondisi ini tidak mengurangi jalannya program belajar mengajar pendidikan anak usia dini di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur. Berikut jumlah siswa yang ada di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur:

Tabel. 2
Data Siswa di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah keseluruhan
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	A	8	12	20
2.	B	12	15	27
Jumlah				47

6. Sarana dan Prasarana di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

Sarana dan prasarana fisik yang ada di TK Pertiwi Braja Sebah diantaranya ialah:

Tabel. 3
Keadaan Tentang Sarana dan Prasarana
TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
Tahun Ajaran 2020/2021

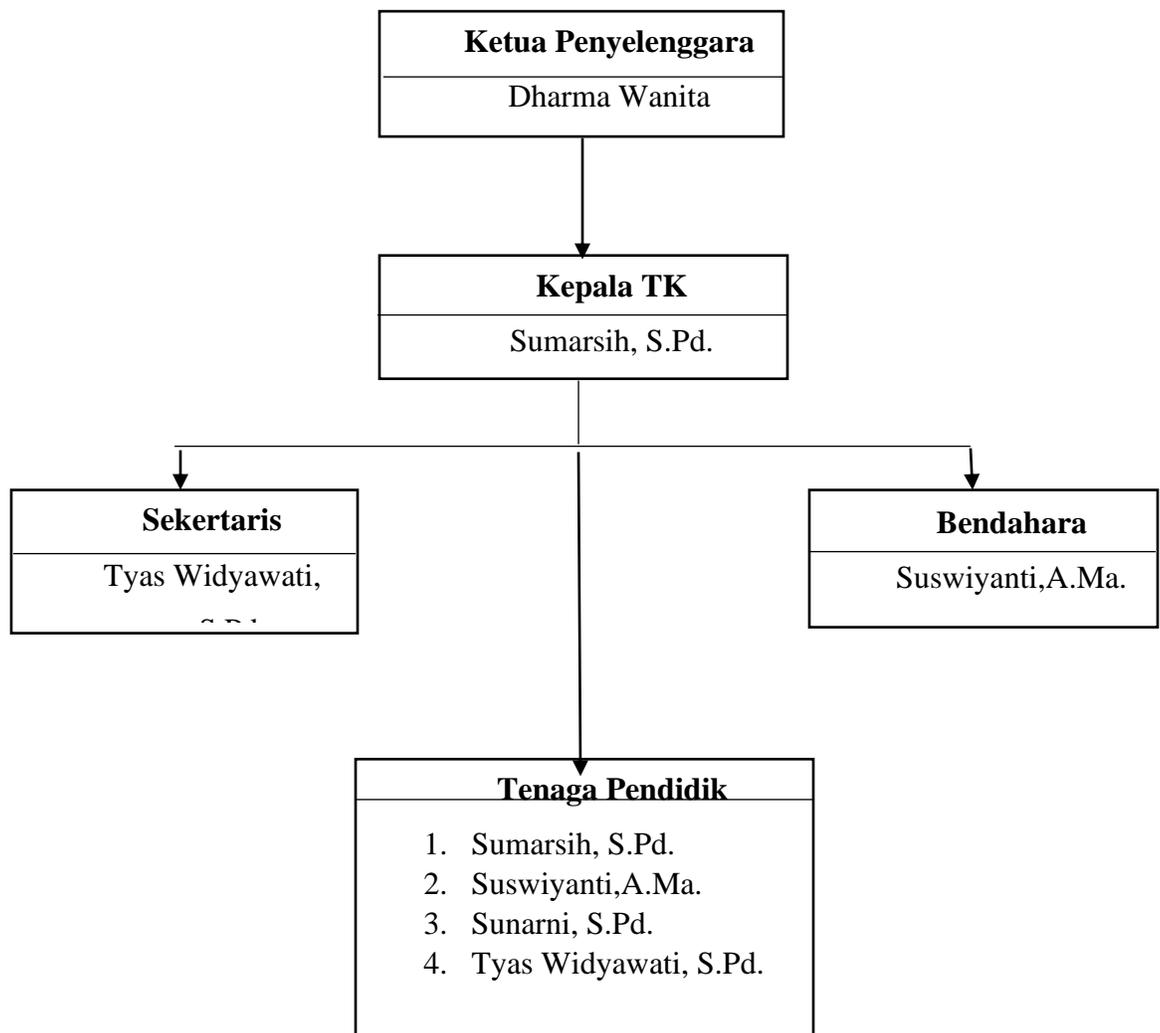
No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	uang Kelas	2
2.	uang Kantor	1
3.	ursi Guru	4
4.	reja Guru	4
5.	ursi Siswa	47
6.	reja Siswa	47
7.	ak Sepatu	2
8.	apan Tulis	2
9.	oker Buku	2
10.	empat Sampah	3
11.	ilet	1
12.	empat Cuci Tangan	2
13.	lat Permainan Edukatif (APE)	25

Secara umum sarana dan prasarana yang sudah tersedia di sana, cukup mendukung terlaksanakannya pembelajaran di kelas. Sehingga dapat mendukung pembelajaran yang ada di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur.

7. Struktur Organisasi TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

Dalam lembaga perlu adanya struktur organisasi yang jelas. Dengan adanya struktur organisasi yang jelas, maka dengan begitu anggota dapat mengetahui kedudukan dan tanggung jawabnya masing-masing. Adapun struktur organisasi yang ada di TK Pertiwi Braja Selehah ialah sebagai berikut:

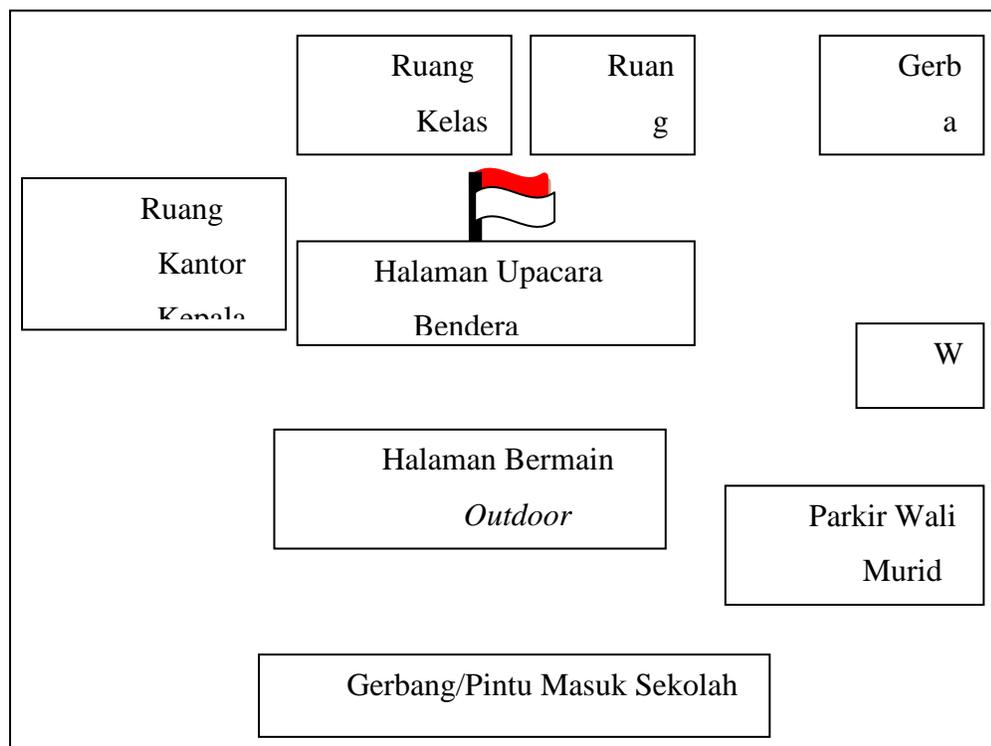
Gambar.1
Tentang Struktur Organisasi TK Pertiwi Braja Selehah Lampung
TimurTahun Ajaran 2020/2021



8. Letak Geografis TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

Adapun denah lokasi TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur adalah sebagai berikut:

Gambar.2
Denah bangunan TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
Tahun Ajaran 2020/2021



B. Temuan Khusus

1. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok A di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

Perkembangan pada anak usia dini mencakup beberapa aspek perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk

dikembangkan adalah perkembangan kognitif. Aspek kognitif dapat berkembang dengan baik apabila mendapat rangsangan yang tepat. Salah satunya dengan penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Sumarsih selaku kepala TK Pertiwi mengenai bagaimana cara pembelajaran di TK Pertiwi terkait dengan pengembangan kognitif pada anak kelompok A, beliau mengungkapkan bahwa:

“Dalam mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Seleh dilakukan melalui beberapa stimulasi. Untuk mengembangkan kognitif pada anak guru menggunakan beberapa alat permainan edukatif, seperti puzzle dan lotto. Dalam mengembangkan kognitif pada anak guru sering menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto untuk mengajarkan bentuk-bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga, setengah lingkaran dan mengenalkan beberapa warna pada anak”.⁵¹

Pada kesempatan berikutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Sunarni selaku guru di TK Pertiwi, mengenai bagaimana cara mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi, beliau mengungkapkan bahwa:

“Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kognitif pada anak, salah satunya dengan digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan Alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Selain itu alat permainan edukatif (APE) lotto dapat membantu

⁵¹ Sumarsih, Wawancara Dengan Kepala TK Pertiwi Braja Seleh Lampung Timur, 6 Januari 2021

anak mengenal warna dan bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga, setengah lingkaran dengan melatih daya nalar”.⁵²

Pada kesempatan selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Rima Estina selaku wali murid di TK Pertiwi, mengenai penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah, beliau mengungkapkan bahwa:

“Pembelajaran di TK Pertiwi sudah menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto dengan baik. Dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam proses pembelajaran di TK Pertiwi sangat membantu anak dalam mengenal bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga, setengah lingkaran. Anak juga dapat mengenal warna-warna dan membedakan warna-warna tersebut”.⁵³

Dalam mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Sumarsih selaku kepala TK Pertiwi mengenai alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi terkait dengan pengembangan kognitif pada anak, beliau mengungkapkan bahwa:

“Dalam mengembangkan kognitif pada anak kelompok A, kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi biasanya menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran dapat memotivasi anak dalam belajar agar tidak cepat bosan dan dapat mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan. Digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek

⁵² Sunarni, Wawancara Dengan Guru TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur, 6 Januari 2021

⁵³ Rima Estina, Wawancara Dengan Wali Murid TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur, 7 Januari 2021

kognitif. Melalui alat permainan edukatif (APE) lotto anak dapat mengetahui bentuk-bentuk seperti persegi, lingkaran, setengah lingkaran, segitiga, dan mengenal warna. Sehingga hal tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak”.⁵⁴

Pada kesempatan berikutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Sunarni selaku guru di TK Pertiwi, mengenai bagaimana cara mengembangkan kognitif pada anak kelompok A melalui alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi, beliau mengungkapkan bahwa:

“Sebelum anak mulai memainkan lotto, guru terlebih dahulu memperkenalkan kepada anak tentang alat permainan edukatif (APE) lotto tersebut. Kemudian guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto. Permainan dengan menggunakan lotto cukup mudah yaitu dengan memasang kartu lotto dengan bentuk, ukuran dan warna yang sama pada papan lotto. Dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Sehingga anak merasa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Apabila dalam memainkan permainan lotto anak mengalami kesulitan, maka guru harus selalu mendampingi dan memberikan arahan kepada anak”.⁵⁵

Pada kesempatan selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Suningsih selaku wali murid di TK Pertiwi, mengenai pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah, beliau mengungkapkan bahwa:

“Digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran mampu membuat anak mengenal berbagai

⁵⁴ Sumarsih, Wawancara Dengan Kepala TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur, 6 Januari 2021

⁵⁵ Sunarni, Wawancara Dengan Guru TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur, 6 Januari 2021

macam bentuk serta mengenal berbagai warna. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran memudahkan anak untuk memahami materi pembelajaran dan anak merasa senang serta tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran”.⁵⁶

Digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Sumarsih selaku kepala TK Pertiwi, beliau mengungkapkan bahwa:

“Digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Anak dapat memainkan permainan lotto sekaligus dapat belajar mengenal warna dan bentuk dari suatu benda. Anak pun merasa senang dan bersemangat karena pembelajaran terasa menarik dan tidak membuat bosan”.⁵⁷

Pada kesempatan berikutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Sunarni selaku guru di TK Pertiwi mengenai sikap anak saat menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto, beliau mengungkapkan bahwa:

“Sikap anak saat menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto anak merasa senang. Anak sangat antusias untuk mencoba alat permainan edukatif (APE) lotto yang guru tunjukkan. Dengan digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan

⁵⁶ Suningsih, Wawancara Dengan Wali Murid TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur, 7 Januari 2021

⁵⁷ Sumarsih, Wawancara Dengan Kepala TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur, 6 Januari 2021

pembelajaran, membuat anak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran”.⁵⁸

Pada kesempatan selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Rima Estina selaku wali murid di TK Pertiwi, mengenai sikap anak saat menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah, beliau mengungkapkan bahwa:

“Anak saya sangat senang jika dapat belajar sambil bermain. Karna anak saya suka dengan permainan, maka saat ditunjukkan permainan lotto oleh gurunya anak saya sangat bersemangat untuk memainkan permainan tersebut”.⁵⁹

Pada kesempatan selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Suningsih selaku wali murid di TK Pertiwi, mengenai sikap anak saat menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah, beliau mengungkapkan bahwa:

“Pada saat anak saya berhasil mencocokkan kartu lotto yang sesuai dengan bentuk dan warnanya, dia merasa sangat senang. Anak saya pun dapat menyebutkan warna dan bentuk dari kartu lotto tersebut. Melalui permainan lotto anak saya dapat bermain sambil belajar mengenal warna-warna dan bentuk benda”.⁶⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan wali murid TK Pertiwi peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran di TK

⁵⁸ Sunarni, Wawancara Dengan Guru TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur, 6 Januari 2021

⁵⁹ Rima Estina, Wawancara Dengan Wali Murid TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur, 7 Januari 2021

⁶⁰ Suningsih, Wawancara Dengan Wali Murid TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur, 7 Januari 2021

Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur dapat mengembangkan kognitif pada anak. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto sangat efektif digunakan dalam mengembangkan kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur. Melalui alat permainan edukatif (APE) lotto anak dapat mengenal dan memahami berbagai warna dan bentuk seperti persegi, lingkaran, setengah lingkaran, segitiga.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok A di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

Terdapat faktor pendukung dan penghambat penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Sumarsih selaku kepala TK Pertiwi, beliau mengungkapkan bahwa:

“Terdapat faktor pendukung penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi Braja Sebah. Faktor pendukungnya yaitu alat permainan edukatif (APE) lotto menarik perhatian anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui permainan lotto anak tertarik dalam belajar mengenal warna dan bentuk-bentuk seperti persegi, segitiga, persegi panjang yang disampaikan oleh guru. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih kondusif. Selain faktor pendukung, terdapat juga faktor penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto. Faktor penghambatnya yaitu menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto memerlukan pengawasan yang lebih dari guru. Terkadang dalam memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto anak ada yang kurang

paham, sehingga guru harus memberikan arahan kepada anak tersebut”.⁶¹

Pada kesempatan berikutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Sunarni selaku guru di TK Pertiwi mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah, beliau mengungkapkan bahwa:

“Terdapat faktor pendukung dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto. Alat permainan edukatif (APE) lotto mampu menarik perhatian anak sehingga dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak dan anak mudah dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Alat permainan edukatif (APE) lotto juga dapat meningkatkan kerjasama dan sosialisasi pada anak. Selain faktor pendukung terdapat juga faktor penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto, yakni penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto hanya menjangkau sasaran peserta didik yang terbatas. Selain itu dalam memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto memerlukan pengawasan yang cermat oleh seorang guru”.⁶²

Pada kesempatan selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Rima Estina selaku wali murid di TK Pertiwi mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah, beliau mengungkapkan bahwa:

“Faktor pendukungnya yaitu anak saya menjadi semangat dalam belajar jika dia diberikan hadiah. Faktor penghambatnya yaitu anak saya sering merasa bosan jika disuruh belajar. Terkadang dia sering asik mengobrol dengan teman-temannya”.⁶³

⁶¹ Sumarsih, Wawancara Dengan Kepala TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur, 6 Januari 2021

⁶² Sunarni, Wawancara Dengan Guru TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur, 6 Januari 2021

⁶³ Rima Estina, Wawancara Dengan Wali Murid TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur, 7 Januari 2021

Pada kesempatan berikutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Suningsih selaku wali murid di TK Pertiwi mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah, beliau mengungkapkan bahwa:

“Faktor pendukungnya yaitu anak saya semangat dalam belajar jika diberikan banyak permainan. Faktor penghambatnya yaitu anak saya sering berebut mainan dengan teman-temannya”.⁶⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan wali murid TK Pertiwi peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur. Faktor pendukung dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto yaitu mampu menarik perhatian anak sehingga dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak dan anak mudah dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain faktor pendukung terdapat juga faktor penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto, yakni penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto hanya menjangkau sasaran peserta didik yang terbatas. Selain itu dalam memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto memerlukan pengawasan yang cermat oleh seorang guru.

⁶⁴ Suningsih, Wawancara Dengan Wali Murid TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur, 7 Januari 2021

C. Pembahasan

Perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Aspek-aspek tersebut sangatlah penting bagi perkembangan anak usia dini. Salah satu aspek yang penting bagi perkembangan anak adalah aspek kognitif.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak. Pikiran digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami suatu hal. Perkembangan kognitif dari seorang anak dapat dilihat dari pikirannya. Jika pikiran anak berkembang secara cepat dan baik, berarti perkembangan kognitif dari anak tersebut berkembang secara optimal dalam kehidupannya.

Kemampuan kognitif adalah suatu kemampuan dalam berfikir logis, memecahkan masalah, menemukan hubungan sebab-akibat. Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan intelegensi atau kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Dalam mengembangkan kognitif pada anak diperlukan stimulasi yang tepat. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu penggunaan alat permainan edukatif (APE). Alat permainan edukatif (APE) yang dirancang untuk

mengembangkan aspek kognitif biasanya digunakan untuk melatih nalar anak.⁶⁵ Hal tersebut sejalan dengan apa yang ada di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur. Perkembangan kognitif anak di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur distimulasi dengan digunakannya alat permainan edukatif (APE) dalam kegiatan pembelajaran. Alat permainan edukatif (APE) merupakan suatu alat permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dan memudahkan pendidik menyampaikan materi serta dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada.

Alat permainan edukatif (APE) terdiri dari bermacam-macam jenisnya. Setiap alat permainan edukatif (APE) memiliki manfaat yang berbeda-beda bagi perkembangan anak. Salah satu alat permainan edukatif (APE) yang dapat mengembangkan kognitif anak adalah alat permainan edukatif (APE) lotto.⁶⁶ Permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur sudah digunakan untuk mengembangkan kognitif pada anak. Alat permainan edukatif (APE) lotto merupakan suatu alat permainan yang dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak terutama dalam hal mengenal warna dan bentuk seperti lingkaran, setengah lingkaran, persegi, segitiga. Selain dapat membantu anak mengenal bentuk dan warna, lotto juga dapat melatih daya nalar pada anak.

⁶⁵Guslinda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), h.2.

⁶⁶Rita Kurnia, *Bahasa Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h.55.

Penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur dalam pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto membuat anak merasa senang dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto, anak akan antusias dan bersemangat dalam belajar mengenal warna dan bentuk seperti lingkaran, setengah lingkaran, persegi, segitiga.

Penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah sudah diterapkan dengan baik. Permainan lotto mampu merangsang perkembangan kognitif pada anak dan mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu permasalahan. Hasil pencapaian guru dalam mengembangkan kognitif pada anak di TK Pertiwi Braja Selehah adalah anak dapat mengenal bentuk-bentuk seperti lingkaran, setengah lingkaran, persegi, segitiga dan dapat membedakannya, mampu mengenal warna-warna, anak dapat memecahkan suatu permasalahan dengan baik yakni mampu menyelesaikan permainan lotto, serta dapat meningkatkan kerjasama dan sosialisasi anak saat memainkan permainan lotto.

Terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah

Lampung Timur mampu menarik perhatian anak sehingga dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak dan anak mudah dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Alat permainan edukatif (APE) lotto juga dapat meningkatkan kerjasama dan sosialisasi pada anak. Sedangkan faktor penghambat penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur yaitu alat permainan edukatif (APE) lotto hanya menjangkau sasaran peserta didik yang terbatas. Selain itu dalam memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto memerlukan pengawasan yang lebih dari pendidik.

Berdasarkan deskripsi hasil data yang telah peneliti uraikan diatas, berdasarkan hasil wawancara yang telah disampaikan oleh kepala sekolah, guru kelas, dan wali murid di TK Pertiwi Braja Sebah, bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan aspek kognitif pada anak di TK Pertiwi Braja Sebah telah berjalan dengan baik. Guru kelas sudah menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto untuk mengembangkan kognitif pada anak dengan semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang dicapai oleh anak sudah berkembang dengan baik.

Demikian penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif pada anak di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur baik dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang peneliti lakukan selama proses penelitian ini berlangsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Pertiwi Braja Sebah tentang penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif pada anak dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Sebah telah berjalan dengan baik. Hal ini terbukti karena adanya alat permainan edukatif (APE) lotto dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal warna dan bentuk-bentuk seperti segitiga, persegi, persegi panjang yang telah berkembang dengan baik dan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak yang sesuai dengan usia anak. Tidak hanya dapat mengenal warna dan bentuk-bentuk seperti segitiga, persegi, persegi panjang, penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto juga dapat meningkatkan kerjasama dan sosialisasi pada anak.
2. Faktor pendukung penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif pada anak di TK Pertiwi Braja Sebah yaitu mampu menarik perhatian anak sehingga dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak dan anak mudah dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Alat

permainan edukatif (APE) lotto juga dapat meningkatkan kerjasama dan sosialisasi pada anak. Sedangkan faktor penghambat proses kelancaran dalam pengembangan kognitif anak menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto yaitu penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto hanya menjangkau sasaran peserta didik yang terbatas. Selain itu dalam memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto memerlukan pengawasan yang cermat oleh pendidik.

B. Saran

1. Bagi Pendidik

Diharapkan bagi guru alat permainan edukatif (APE) lotto digunakan dalam proses pengembangan kemampuan kognitif pada anak karena media tersebut lebih mudah untuk diterapkan dan lebih menarik anak untuk belajar dengansenang. Akan tetapi perkembangan kognitif pada anak yang kurang maksimal, pendidik harus memperhatikan dan melatih anak tersebut lebih maksimal lagi.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah agar lebih maksimal dalam meningkatkan mutu lembaga dengan cara memilih metode dan alat permainan yang lebih tepat dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Sehingga memperoleh hasil yang maksimal dan dapat menjadikan sebuah contoh bagi lembaga-lembaga sekolah yang lain.

Daftar Pustaka

Arikuntoro, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi IV*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta, 2006.

Ariyanti Dan Zidni Immawan Muslimin. "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung." *Jurnal Psikologi Tabularasa*, Volume 10, No.1, April 2015.

Asfandiyar, Andi, Yudha. *Kenapa Guru Harus Kreatif?*. Bandung: PT Mizan Pustaka, 2009.

Astini Baik Nilawati, Nurhasanah, Hayatun Nopus. "Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Untuk Pembelajaran Sainifik Tema Lingkungan Bagi Guru Paud Korban Gempa." Dalam *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 2019.

Departemen Agama RI. *Al Hikmah Al Quran Dan Terjemahnya*, Bandung: Diponegoro.

Djamal. *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2015.

Guslinda, Kurnia Rita. *Media Pembelajaran Anak Usai Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018.

Hidayat, A. Aziz, Alimul. *Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.

Hijriati. "Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini," Volume III. Nomer 2. Juli-Desember 2017.

Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.

Kurnia, Rita. *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.

Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017.

Musfiqon. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012.

Ni Luh Sri Lestari, Ketut Pudjawan, Putu Rahayu Ujianti. "Penerapan Metode Bermain Berbantu Media Lotto Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4 No. 2 Tahun 2016.

Rahmawati, Anayanti. "Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume III, Edisi 1, Juni 2014.

Riris Harisa, Melvi Lesmana, Vitri Anggraini. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Warna Melalui Media Lotto," *Journal On Early Childhood*, 2018.

Rozana, Salma Dkk. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*. Bandung: Edu Publisher, 2020.

Rudiyanto, Ahmad. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press, 2016.

Salim dan Haidir. *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Jakarta: Kencana, 2019.

Saputri Dani Anjar. "Pengaruh Media Lotto Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK Pertiwi Kalikidang," Universitas Muhammadiyah purwokerto, 2015.

Sri Hayati, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Lotto Pada Anak Kelompok B di RA Raudhatul Salam Kecamatan Plered Kabupaten Cirebon," Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, 2018.

Sudono Anggan. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta:PT Gramedia,2006.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2009.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.

Suryaningrum Muslimawati, Damajanti. "Pengaruh Media Lotto Warna Dan Bentuk Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di RA Al-Islam Jetis Dagangan Madiun," Volume 01 Tahun 2012.

Suryasubrata, Sumandi. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.

Syaodih, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.

Tedjasaputra Mayke S. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2007.

Yasbiati, Gilar Gandana, *alat permainan edukatif untuk anak usia dini*. Bandung: Ksatria Siliwangi, 2019.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

DOKUMENTASI



Foto

Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Sumarsih selaku kepala sekolah TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur



Foto

Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Sunarni selaku guru di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur



Foto
Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Suningsih selaku wali murid di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur



Foto
Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Rima Estina selaku wali murid di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur



Foto
Bangunan TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur Tampak Depan



Foto
Bangunan TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur Tampak Samping



Foto
Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto



Foto
Kartu Lotto



Foto
Alat Permainan di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur



Foto
Alat Permainan di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

HASIL WAWANCARA

Informan : Ibu Sumarsih (Kepala Sekolah)

Hari, Tanggal : Rabu, 06 Januari 2021

Waktu : 13.00-14.00 WIB

Peneliti : Bagaimana pembelajaran di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur terkait dengan pengembangan kognitif pada anak kelompok A?

Informan : Dalam mengembangkan kognitif anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selehah dilakukan melalui beberapa stimulasi. Untuk mengembangkan kognitif pada anak guru menggunakan beberapa alat permainan edukatif, seperti puzzle dan lotto. Dalam mengembangkan kognitif pada anak guru sering menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto untuk mengajarkan bentuk-bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga, setengah lingkaran dan mengenalkan beberapa warna pada anak.

Peneliti : Alat permainan edukatif (APE) apasaja yang biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran terkait dengan pengembangan kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur?

Informan : Dalam mengembangkan kognitif pada anak kelompok A, kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi biasanya menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran dapat memotivasi anak dalam belajar agar tidak cepat bosan dan dapat mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan. Digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek kognitif. Melalui alat permainan edukatif

(APE) lotto anak dapat mengetahui bentuk-bentuk seperti persegi, lingkaran, setengah lingkaran, segitiga, dan mengenal warna. Sehingga hal tersebut dapat mengembangkan aspek kognitif pada anak.

Peneliti : Apakah alat permainan edukatif (APE) lotto mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur?

Informan : Digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Anak dapat memainkan permainan lotto sekaligus dapat belajar mengenal warna dan bentuk dari suatu benda. Anak pun merasa senang dan bersemangat karena pembelajaran terasa menarik dan tidak membuat bosan.

Peneliti : Apasaja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kognitif anak melalui alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur?

Informan : Terdapat faktor pendukung penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi Braja Selehah. Faktor pendukungnya yaitu alat permainan edukatif (APE) lotto menarik perhatian anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui permainan lotto anak tertarik dalam belajar mengenal warna dan bentuk-bentuk seperti persegi, segitiga, persegi panjang yang disampaikan oleh guru. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih kondusif. Selain faktor pendukung, terdapat juga faktor penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto. Faktor penghambatnya yaitu menggunakan alat permainan edukatif (APE)

lotto memerlukan pengawasan yang lebih dari guru. Terkadang dalam memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto anak ada yang kurang paham, sehingga guru harus memberikan arahan kepada anak tersebut.

Informan : Ibu Sunarni (Guru)

Hari, Tanggal : Rabu, 06 Januari 2021

Waktu : 15.00-16.00 WIB

Peneliti : Bagaimana cara mengembangkan kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur?

Informan : Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kognitif pada anak, salah satunya dengan digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan Alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Selain itu alat permainan edukatif (APE) lotto dapat membantu anak mengenal warna dan bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga, setengah lingkaran dengan melatih daya nalar.

Peneliti : Bagaimana cara guru dalam mengembangkan kognitif pada anak kelompok A melalui alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur?

Informan : Sebelum anak mulai memainkan lotto, guru terlebih dahulu memperkenalkan kepada anak tentang alat permainan edukatif (APE) lotto tersebut. Kemudian guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto. Permainan dengan menggunakan lotto cukup mudah yaitu dengan memasang kartu lotto dengan bentuk, ukuran dan warna yang sama pada papan lotto. Dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Sehingga anak merasa tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Apabila

dalam memainkan permainan lotto anak mengalami kesulitan, maka guru harus selalu mendampingi dan memberikan arahan kepada anak.

Peneliti : Bagaimana sikap anak saat menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto?

Informan : Sikap anak saat menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto anak merasa senang. Anak sangat antusias untuk mencoba alat permainan edukatif (APE) lotto yang guru tunjukkan. Dengan digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran, membuat anak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peneliti : Apasaja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kognitif anak melalui alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur?

Informan : Terdapat faktor pendukung dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto. Alat permainan edukatif (APE) lotto mampu menarik perhatian anak sehingga dalam kegiatan pembelajaran mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak dan anak mudah dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Alat permainan edukatif (APE) lotto juga dapat meningkatkan kerjasama dan sosialisasi pada anak. Selain faktor pendukung terdapat juga faktor penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto, yakni penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto hanya menjangkau sasaran peserta didik yang terbatas. Selain itu dalam memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto memerlukan pengawasan yang cermat oleh seorang guru.

Informan : Ibu Rima Estina (Wali Murid)

Hari, Tanggal : Kamis, 07 Januari 2021

Waktu : 13.00-14.00 WIB

Peneliti : Apakah menurut Ibu pengajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto mampu mengembangkan kognitif pada anak?

Informan : Pembelajaran di TK Pertiwi sudah menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto dengan baik. Dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam proses pembelajaran di TK Pertiwi sangat membantu anak dalam mengenal bentuk seperti lingkaran, persegi, segitiga, setengah lingkaran. Anak juga dapat mengenal warna-warna dan membedakan warna-warna tersebut.

Peneliti : Apakah anak merasa senang saat memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto?

Informan : Anak saya sangat senang jika dapat belajar sambil bermain. Karna anak saya suka dengan permainan, maka saat ditunjukkan permainan lotto oleh gurunya anak saya sangat bersemangat untuk memainkan permainan tersebut.

Peneliti : Apasaja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kognitif anak melalui alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur?

Informan : Faktor pendukungnya yaitu anak saya menjadi semangat dalam belajar jika dia diberikan hadiah. Faktor penghambatnya yaitu anak saya sering merasa bosan jika disuruh belajar. Terkadang dia sering asik mengobrol dengan teman-temannya.

Informan : Suningsih (Wali Murid)

Hari, Tanggal : Kamis, 07 Januari 2021

Waktu : 15.00-16.00 WIB

Peneliti : Bagaimana hasil dari pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif pada anak?

Informan : Digunakannya alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran mampu membuat anak mengenal berbagai macam bentuk serta mengenal berbagai warna. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam kegiatan pembelajaran memudahkan anak untuk memahami materi pembelajaran dan anak merasa senang serta tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peneliti : Apakah anak merasa senang saat memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto?

Informan : Pada saat anak saya berhasil mencocokkan kartu lotto yang sesuai dengan bentuk dan warnanya, dia merasa sangat senang. Anak saya pun dapat menyebutkan warna dan bentuk dari kartu lotto tersebut. Melalui permainan lotto anak saya dapat bermain sambil belajar mengenal warna-warna dan bentuk benda.

Peneliti : Apasaja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kognitif anak melalui alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur?

Informan : Faktor pendukungnya yaitu anak saya semangat dalam belajar jika diberikan banyak permainan. Faktor penghambatnya yaitu anak saya sering berebut mainan dengan teman-temannya.

OUTLINE
PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO
DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI
TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
PERSETUJUAN
NOTA DINAS
ABSTRAK
ORISINILITAS PENELITIAN
MOTTO
PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Perkembangan Kognitif
 - 1. Pengertian Perkembangan Kognitif
 - 2. Tahapan Perkembangan Kognitif
 - 3. Klasifikasi Pengembangan Kognitif
 - 4. Klasifikasi Pengembangan Kognitif
- B. Alat Permainan Edukatif (APE)
 - 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)
 - 2. Karakteristik dan Ciri Alat Permainan Edukatif (APE)
 - 3. Jenis dan Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)
- C. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) Jenis Lotto Dalam Mengembangkan Kognitif Anak

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

- a. Sejarah berdirinya TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
- b. Profil TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
- c. Visi dan Misi di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
- d. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
- e. Keadaan Siswa di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
- f. Sarana dan Prasarana TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
- g. Struktur Organisasi TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
- h. Letak Geografis TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

B. Temuan Khusus

C. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, November 2020
Penulis



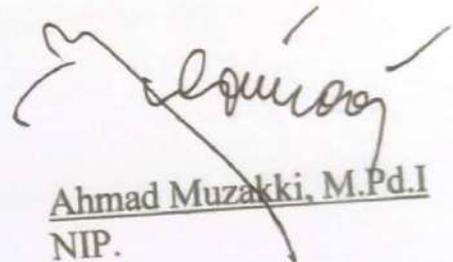
Welly Impiana
NPM. 1601030052

Pembimbing I



Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002

Pembimbing II



Ahmad Muzakki, M.Pd.I
NIP.

ALAT PENGUMPULAN DATA
PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO DALAM
MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK
PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR

A. OBSERVASI

Observasi peneliti gunakan untuk mencari tentang:

1. Mengamati dan mencatat tentang keadaan TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur
2. Mengamati dan mencatat secara umum sarana dan prasarana yang ada di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

B. WAWANCARA

Wawancara dengan Kepala Sekolah di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur

1. Bagaimana pembelajaran di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur terkait dengan pengembangan kognitif pada anak kelompok A?
2. Alat permainan edukatif (APE) apasaja yang biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran terkait dengan pengembangan kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur?
3. Apasaja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kognitif anak melalui alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur?

4. Apakah alat permainan edukatif (APE) lotto mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur?

Wawancara dengan Guru di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur.

1. Bagaimana cara mengembangkan kognitif pada anak kelompok A di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur?
2. Bagaimana cara guru dalam mengembangkan kognitif pada anak kelompok A melalui alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur?
3. Apasaja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kognitif anak melalui alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur?
4. Bagaimana sikap anak saat menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto?

Wawancara dengan Orang Tua (wali murid)

1. Apakah menurut Ibu pengajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto mampu mengembangkan kognitif pada anak?
2. Bagaimana hasil dari pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) lotto dalam mengembangkan kognitif pada anak?

3. Apasaja faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kognitif anak melalui alat permainan edukatif (APE) lotto di TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur?
4. Apakah anak merasa senang saat memainkan alat permainan edukatif (APE) lotto?

C. DOKUMENTASI

Dokumentasi peneliti di gunakan untuk memperoleh data tentang:

1. Profil TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur.
2. Sejarah singkat berdirinya TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur.
3. Visi, Misi dan tujuan TK Pertiwi Braja Sebah Lampung Timur.
4. Data pendidik.
5. Data peserta didik.
6. Struktur organisasi dan lainnya yang dapat mendukung kelengkapan data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi.
7. Denah lokasi penelitian.
8. Gambar (foto-foto wawancara).

Metro, November 2020
Penulis



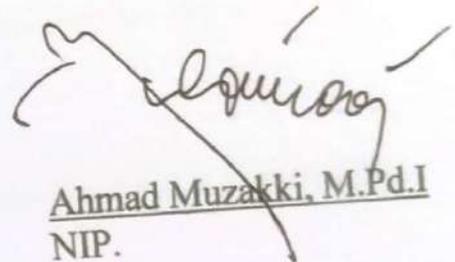
Welly Impiana
NPM. 1601030052

Pembimbing I



Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002

Pembimbing II



Ahmad Muzakki, M.Pd.I
NIP.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4391/In.28.1/J/TL.00/12/2019
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **WELLY IMPIANA**
NPM : 1601030052
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) PADA KELOMPOK A TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2019/2020

untuk melakukan *pra-survey* di TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 Desember 2019

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 19820417 200912 1 002



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TK PERTIWI BRAJA INDAH
BRAJA INDAH KECAMATAN BRAJA SELEBAH

Desa Braja Indah Kecamatan Braja Selehah Lampung Timur Kode Pos 34196

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 12 / TKP - BI / III / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sumarsih, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Desa Braja Indah Kec. Braja Selehah Kab. Lampung Timur

Dengan ini memberikan izin kepada:

Nama Lengkap : Welly Impiana
NPM : 1601030052
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Untuk melakukan pra survey di TK Pertiwi Braja Indah guna menyelesaikan tugas Skripsi dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) PADA KELOMPOK A TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2019/2020".

Demikian surat izin ini kami buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Braja Indah, 25 Maret 2020

Kepala Sekolah

N.S. SUMARSIH, S.Pd.
NIP. 1960052019860532004

Nomor : B-0180/In.28/D.1/TL.00/01/2021
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA TK PERTIWI BRAJA
SELEBAH LAMPUNG TIMUR
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0179/In.28/D.1/TL.01/01/2021,
tanggal 25 Januari 2021 atas nama saudara:

Nama : **WELLY IMPIANA**
NPM : 1601030052
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 25 Januari 2021
Wakil Dekan I,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP. 19670531 199303 2 003

SURAT TUGAS

Nomor: B-0179/In.28/D.1/TL.01/01/2021

Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro,
menugaskan kepada saudara:

Nama : **WELLY IMPIANA**
NPM : 1601030052
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 25 Januari 2021





PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TK PERTIWI BRAJA INDAH
BRAJA INDAH KECAMATAN BRAJA SELEBAH
Desa Braja Indah Kecamatan Braja Selebah Lampung Timur Kode Pos 34196

Nomor : 420/13/TKP-BI/2002/III/2021
Perihal : Balasan Research
Lampiran : -

Kepada Yth.
Wakil Dekan I
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro
di-
Tempat

Assalamu 'alikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti Surat Izin Research Tanggal 25 Januari 2021 Nomor : B-0180/In.28/D.1/TL.00/01/2021 atas nama saudara :

Nama : Welly Impiana
NPM : 1601030052
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Dengan ini kami sampaikan bahwa TK Pertiwi Braja Selebah bersedia menjadi tempat Research dengan judul skripsi "PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR".

Demikian kami sampaikan terimakasih atas kerjasamanya.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Braja Indah, 27 Januari 2021
Kepala Sekolah

SUMARSIH, S.Pd
NIP. 1960052019860532004





PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TK PERTIWI BRAJA INDAH
BRAJA INDAH KECAMATAN BRAJA SELEBAH
Desa Braja Indah Kecamatan Braja Selebah Lampung Timur Kode Pos 34196

Nomor : 420/13/TKP-BI/2002/111/2021
Perihal : Surat Selesai Research
Lampiran : -

Kepada Yth.
Wakil Dekan I
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro
di-
Tempat

Assalamu 'alikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti Surat Izin Research Tanggal 25 Januari 2021 Nomor : B-0180/In.28/D.1/TL.00/01/2021 atas nama saudari :

Nama : Welly Impiana
NPM : 1601030052
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Telah selesai melakukan penelitian di TK Pertiwi Braja Selebah dengan prosedur yang berlaku.

Demikian kami sampaikan terimakasih atas kerjasamanya.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Braja Indah, 30 Januari 2021
Kepala Sekolah

SUMARSIH, S.Pd.
NIP. 1960052019860532004





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-233/ln.28/S/U.1/OT.01/03/2021

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Welly Impiana
NPM : 1601030052
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2020 / 2021 dengan nomor anggota 1601030052

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 23 Maret 2021
Kepala Perpustakaan



[Signature]
Drs. Mokhtaridi Sudin, M.Pd
NIP. 195808311981031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: ainmetro@metrouniv.ac.id

BUKTI PUSTAKA JURUSAN PIAUD

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : **Welly Impiana**
NPM : 1601030052
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO
DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK
A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR**

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, Maret 2021

Ketua Jurusan PIAUD



Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www. metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-3066/In.28.1/J/TL.00/11/2020
Lampiran : -
Perihal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

Metro, 24 November 2020

Kepada Yth.,
1. Dian Eka Priyantoro, M.Pd (Pembimbing I)
2. Ahmad Muzakki, M.Pd (Pembimbing II)
Di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan studinya, maka kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk membimbing mahasiswa dibawah ini:

Nama : Welly Impiana
NPM : 1601030052
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PIAUD
Judul : Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal sampai dengan penulisan skripsi, dengan ketentuan sbb:
 - a. Dosen pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV setelah dikoreksi pembimbing II.
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV sebelum dikoreksi pembimbing I.
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK Pembimbing Skripsi ditetapkan oleh Fakultas
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah/skripsi yang ditetapkan oleh IAIN Metro
4. Banyaknya halaman skripsi antara 60 s.d 120 halaman dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Pendahuluan \pm 1/6 bagian
 - b. Isi \pm 2/3 bagian
 - c. Penutup \pm 1/6 bagian

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP.198204172009121002



KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
IAIN METRO-LAMPUNG

Nama : Welly Impiana

Jurusan : PIAUD

NPM : 1601030052

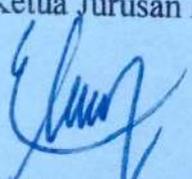
Semester : X

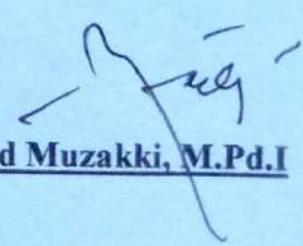
No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1.	27/01 2021		√	Ace Bab I - V Komunikasikan; Minta saran, Masukan Pendapat dgn pembimbing I 27/01/2021	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD,

Dosen Pembimbing II,


Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002


Ahmad Muzakki, M.Pd.I
NIP.



KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
IAIN METRO-LAMPUNG

Nama : Welly Impiana

Jurusan : PIAUD

NPM : 1601030052

Semester : IX

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	18/2020 /12		✓	Ace bab I-III. Kerangka pikir & perbiki	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD,

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing II,

Ahmad Muzakki, M.Pd.I
NIP.



KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
IAIN METRO-LAMPUNG

Nama : Welly Impiana

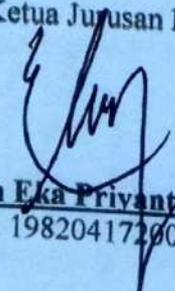
Jurusan : PIAUD

NPM : 1601030052

Semester : IX

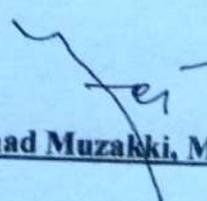
No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1.	15/2020 12		✓. ✓. ✓.	BAB II poin C & pertika atau sederhanakan dgn cara di deskripsikan sehingga lebih kemungkinan Gupker / komp. Ace. Outline. Ace. Apd.	

Ketua Jurusan PIAUD,


Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002

Mengetahui,

Dosen Pembimbing II,


Ahmad Muzakki, M.Pd.I
NIP.



KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
IAIN METRO-LAMPUNG

Nama : Welly Impiana
NPM : 1601030052

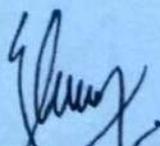
Jurusan : PIAUD
Semester : VIII

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	12-8-2020 Masa			Ace proposal Skripsi Jumrah	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD,

Dosen Pembimbing I,


Dian Eka Privantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002


Dian Eka Privantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002



KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
IAIN METRO-LAMPUNG

Nama : Welly Impiana

Jurusan : PIAUD

NPM : 1601030052

Semester : IX

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
	6-1-2021 Rabu			Perbaikan outline dan APD.	
	Jumat 8-1-2021			AA outline dan APD.	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD,

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing I,

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002



KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
IAIN METRO-LAMPUNG

Nama : Welly Impiana
NPM : 1601030052

Jurusan : PIAUD
Semester : X

No	Hari / Tanggal	Pembimbing		Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II		
1	Kamis. 4-2-2021			Perbaikan bab IV dan V => Rumusan Paragraf minimal 6 huruf huruf ke dalam (lebar 5 baris Paragrafnya dari baris 1-5).	
	Acc Bab N, V	19-2-2021 Jumat.		layak U/dimutakhirkan setelah melengkapi semuanya (diperoleh PSI dan 2) Kelengkapan U/ Uman.	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD,

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing I,

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP. 198204172009121002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK PERTIWI BRAJA SELEBAH TAHUN AJARAN 2020/2021

Semester / Minggu / Hari Ke : 1 / 6 / 3
Hari, Tanggal : Senin, 3 Agustus 2020
Kelompok Usia : 4-5 Tahun
Tema / Subtema / Sub Subtema : Lingkunganku/ Sekolahku/ Ruang Kelas
Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 - 2.3 - 2.9 - 3.2 - 4.2 - 3.4 - 4.4 - 3.9 - 4.9

Materi Kegiatan: - Mengucap salam dalam SOP penyambutan dan penjemputan
- Menjaga kerapian ruang kelas
- Berkreasi dengan berbagai media
- Berbicara sopan kepada pendidik
- Mengenal benda dalam kelas
- Mengenal bentuk dan warna

Alat dan Bahan: - Pensil
- Gambar sekolah
- Crayon
- Alat Permainan Edukatif (APE) Lotto

A. KEGIATAN PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang benda-benda di ruang kelas
3. Berdiskusi tentang menjaga kerapian ruang kelas
4. Menyanyi lagu *ke sekolah*
5. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan dalam bermain

B. KEGIATAN INTI

1. Menyebutkan benda-benda di dalam kelas
2. Mewarnai gambar sekolah
3. Menebali bentuk lingkaran, persegi, dan segitiga
4. Bermain permainan Lotto

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Berdiskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat oleh anak

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama kegiatan hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya oranglain
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan benda-benda di ruang kelas
 - b. Dapat menyebutkan bentuk lingkaran, persegi, dan segitiga
 - c. Dapat menyebutkan warna-warna
 - d. Dapat bernyanyi lagu *ke sekolah*
 - e. Dapat menyusun kartu lotto dengan benar

Mengetahui:

Kepala TK Pertiwi



SUMARSIH, S.Pd

Guru Kelas

SUSWIYANTI, A.Ma

Metro, 24-03-2021



PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR

by Welly Impiana Npm 1601030052

Submission date: 21-Mar-2021 06:48PM (UTC-0700)

Submission ID: 1538776165

File name: 2._Welly_Impiana.docx (167.47K)

Word count: 8889

Character count: 57926

Metro, 24-03-2021



SKRIPSI

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO
DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A
DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR**

Disusun Oleh:

**WELLY IMPIANA
NPM: 1601030052**



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN METRO)
TAHUN AKADEMIK 2020/2021 M**

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) LOTTO DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI BRAJA SELEBAH LAMPUNG TIMUR

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.ar-raniry.ac.id

Internet Source

2%

2

123dok.com

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



Metro, 24-03-2021

Mengetahui,

Tri Andri Setlawan
TRI ANDRI SETLAWAN, M.Pd.

NIP. 19910729 201903 1 010

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Welly Impiana, lahir di Braja Indah pada tanggal 3 Maret 1998. Anak pertama dari Bapak Suhendi dan Ibu Asih Safitri. Peneliti menempuh pendidikan pertama di TK Pertiwi Braja Selehah Lampung Timur, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SD N 1 Braja Indah. Selepas tamat dari SD peneliti menempuh jenjang pendidikan di SMP N 1 Way Jepara. Setelah dinyatakan lulus peneliti melanjutkan jenjang

pendidikannya di SMA N 1 Way Jepara, kemudian melanjutkan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dengan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Pengalaman organisasi peneliti dimulai sejak SMP mengikuti organisasi Paduan Suara, kemudian peneliti aktif dalam organisasi GEMARA (Gema Paduan Suara).