

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *PLAYDOUGH* DALAM  
MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIAH  
AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT**

Oleh :

**Hanifa Rahmadanti**

**NPM. 1901042004**



**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG**

**TAHUN 1445 H/ 2023 M**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *PLAYDOUGH* DALAM  
MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIAH  
AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh :**

**Hanifa Rahmadanti**

**NPM. 1901042004**

**Dosen Pembimbing : Lia Ricka Pratama, M.Pd**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
TAHUN 1445 H / 2023 M**



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

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

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

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Munaqosyah

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka proposal penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Hanifa Rahmadanti  
NPM : 1901042004  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Yang berjudul : IMPLEMENTASI PERMAINAN *PLAYDOUGH* DALAM  
MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT  
TANWIR MULYOSARI METRO BARAT

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 05 Desember 2023  
Pembimbing

**Lia Ricka Pratama, M.Pd**  
NIP. 19881016 201903 2 009

## PERSETUJUAN

Judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN *PLAYDOUGH* DALAM  
MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT  
TANWIR MULYOSARI METRO BARAT

Nama : Hanifa Rahmadanti

NPM : 1901042004

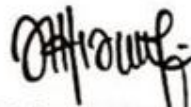
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

## DISETUJUI

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

Metro, 05 Desember 2023  
Pembimbing



**Lia Ricka Pratama, M.Pd**  
NIP. 19881016 201903 2 009



**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

**HALAMAN PENGESAHAN**

No. 8-6142/In.28-1/D/PP-00-9/12/2023

Skripsi dengan judul: IMPLEMENTASI PERMAINAN PLAYDOUGH DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT, yang disusun oleh: Hanifa Rahmadanti, NPM 1901042004, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) pada Hari/Tanggal: Senin, 18 Desember 2023

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Lia Ricka Pratama, M.Pd

Penguji I : Revina Rizqiyani, M.Pd

Penguji II : Aneka, M.Pd

Sekretaris : Eka Mei Ratnasari, M.Pd



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



NIP. 19620612 198903 1 006

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI PERMAINAN *PLAYDOUGH* DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT

Oleh :

Hanifa Rahmadanti

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, Anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif. Dengan menggunakan media *playdough* anak dapat mengenali dan menghafal warna, memahami intruksi yang guru berikan, memahami konsep waktu dll. Penelitian ini dilakukan memiliki tujuan mengetahui 1) perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah at Tanwir Mulyosari. 2) Mengetahui upaya dalam mengembangkan kognitif anak usia 4-6 tahun melalui permainan *playdough* di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan jenis peneliti yang digunakan adalah deskriptif yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang ada. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari menggunakan media *playdough* telah berkembang dengan baik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ada beberapa temuan yang sudah di implementasikan oleh guru, yakni : 1) Guru menyiapkan alat & bahan berupa terigu, minyak sayur, air dan baskom 2) Guru memberikan intruksi dan bimbingan kepada anak bagaimana cara membuat adonan *playdough*. 3) Guru menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan tema dan sub tema . 4) Perkembangan kognitif anak terstimulus dengan adanya media *playdough* dalam contohnya seperti tema diriku dengan sub tema kesukaanku (ice cream), anak anak diminta membuat makanan kesukaanku (ice cream) kemudian di hias sekreatif mungkin. 5) Guru mengevaluasi proses kegiatan yang dilaksanakan dengan menanyakan bagaimana perasaan mereka saat mengikuti pembelajaran hari ini dan menginformasikan kepada anak anak pembelajaran untuk di hari selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *playdough* merupakan metode yang efektif dan menyenangkan bagi anak serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Faktor pendukung merupakan bagian pendukung pembelajaran dapat terlaksananya secara maksimal dalam pembelajaran, yaitu guru mempersiapkan media dan tempat yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan tidak lupa juga adanya kolaborasi antara pendidik dengan wali murid.

**Kata Kunci : Anak Usia Dini, Kognitif, Playdough**

## ORISINILITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hanifa Rahmadanti

NPM : 1901042004

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (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, 20 November 2023

Yang menyatakan



**Hanifa Rahmadanti**

NPM. 1901042004

## MOTTO

الْجَنَّةِ إِلَى طَرِيقًا بِهِ لَهُ اللهُ سَهْلَ عِلْمًا فِيهِ يَلْتَمِسُ طَرِيقًا سَلَكَ وَمَنْ

*“Barangsiapa yang menempuh satu jalan untuk mendapatkan ilmu, maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga.”*

**(HR.Muslim)<sup>1</sup>**

---

<sup>1</sup> H.R.Muslim



## PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah Subhanawata'ala berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan peneliti persembahkan keberhasilan studi ini kepada :

1. Kepada cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Jamin Waluyo dan Pintu surgaku Ibunda Jumirah, selalu siap sedia menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan memberikan semangat, dukungan, material dan mendoakan serta keikhlasannya demi anaknya untuk menuntut ilmu setinggi – tingginya. Terimakasih telah berjuang untuk kehidupan penulis, terimakasih untuk semua doa dan dukungan hingga penulis bisa ada di titik ini.
2. Teruntuk Adikku Muhammad Nadif Waluyo yang penulis sayangi, terimakasih banyak sudah banyak mengalah demi kakak mu ini ya, selalu mendahulukan kakak mu daripada dirimu sendiri, semoga kelak hidupmu bisa lebih baik dan beruntung dari kakakmu yaa.
3. Ibu Lia Ricka Pratama, M.Pd selaku pembimbing yang dengan sangat sabar dan ikhlas dalam membimbing penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
4. Sahabat seperjuanganku Ananda Listiana, Danik Rahayu, Fatia Rahma Aulia, Iwa Elsanti, Ledy Ajeng Dewani, Esa Zulfa Abidah yang tidak pernah lelah memberikan semangat dan tak pernah meninggalkan penulis dalam keadaan tersulitnya, terima kasih telah menyediakan pundak untuk menangis dan memberi bantuan saat penulis membutuhkannya.
5. Kepada Alven Moris Sanjaya, terimakasih telah menjadi sosok pendamping dalam segala hal, selalu menemani dan meluangkan waktunya, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan selalu memberikan semangat untuk terus maju tanpa kenal kata menyerah dalam segala hal untuk meraih apa yang mejadi impian saya.

6. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung
7. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. ini merupakan salah satu pencapaian yang patut di banggakan untuk diri sendiri. Tiada lembaryang paling indah dalam tugas akhir skripsi ini kecuali lembar persembahan, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah peneliti haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul "Implementasi Permainan Playdough Dalam Mengembangkan Kognitif Di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari Metro Barat"

Penulisan skripsi ini sebagai salah satu bagian dari persyaratan guna untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Upaya dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan Ibu Aneka, M.Pd selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
4. Ibu Lia Ricka Pratama, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, mencurahkan dan memberi bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis
5. Semua dosen khusus program studi PIAUD IAIN Metro

Peneliti menyadari bahwa masi banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat untuk merevisi skripsi ini di masa yang akan datang untuk membantu pemahaman mengenai Pendidikan Anak Usia Dini.

Metro, 13 April 2023



**Hanifa Rahmadanti**  
NPM. 1901042004

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
D. Penelitian Relevan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
a. Kognitif Anak Usia Dini .....	11
1. Pengertian Kognitif Anak.....	11
2. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak .....	13
3. Teori Perkembangan Kognitif .....	17
b. Permainan <i>Playdough</i> .....	20
1. Pengertian <i>Playdough</i> .....	20
2. Kelebihan dan Kekurangan .....	28
3. Tujuan dan Manfaat .....	29
4. Cara Membuat <i>Playdough</i> .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>34</b>
A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	34
B. Sumber Data.....	35

C. Teknik Pengumpulan Data .....	37
D. Teknik Penjamin Keabsahan data .....	40
E. Instrumen Penelitian.....	42
F. Teknik Analisa Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Temuan Umum.....	46
1. Profil Lokasi Penelitian.....	46
a. Sejarah Singkat berdirinya TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari	46
b. Visi dan Misi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari .....	46
c. Struktur Organisasi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.....	47
d. Kondisi Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah At Tanwir	
Mulyosari .....	48
e. Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.....	48
f. Struktur Organisasi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.....	50
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	51
C. Pembahasan.....	72
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN - LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.....	47
Tabel 2.....	48
Tabel 3.....	49

## DAFTAR GAMBAR

Struktur Organisasi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.....	51
Gambar 4.2 Kegiatan Anak Membuat Adonan <i>Playdough</i> (CD.3.1).....	56
Gambar 4.3 Kegiatan Anak Membuat Bulan & Matahari Sesuai Tema Secara Berkelompok (CD.3.2).....	57
Gambar 4.4 Kegiatan Menyiapkan Alat & Bahan Dalam Membuat <i>Playdough</i> (CD 4.1).....	59
Gambar 4.5 Kegiatan Anak Membuat Bulan & Matahari Sesuai Tema Secara Individu (CD 4.2).....	60
Gambar 4.6 Kegiatan Anak Membuat Adonan <i>Playdough</i> (CD.5.1).....	62
Gambar 4.7 Kegiatan Anak Membuat Bakso Menggunakan Media <i>Playdough</i> (CD.5.2).....	63
Gambar 4.8 Kegiatan Anak Membuat Adonan <i>Playdough</i> (CD 6.1).....	65
Gambar 4.9 Kegiatan Anak Membuat Ice Cream menggunakan <i>playdough</i> (CD 6.2).....	66
Gambar 4.10 Kegiatan Anak Mencampurkan Pewarna Makanan Dengan Adonan <i>Playdough</i> (CD.7.1).....	67
Gambar 4.11 Hasil Kegiatan Anak Membuat Kue Donat (CD.7.2).....	69

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lembar Konsultasi
2. Outline
3. Alat Pengumpul Data (APD)
4. RPPH
5. Lembar Observasi
6. Dokumentasi
7. Surat Izin Pra Survey
8. Surat Balasan Pra Survey
9. Surat Bimbingan Skripsi
10. Surat Tugas
11. Surat Izin Research
12. Surat Balasan Research
13. Surat Bebas Pustaka Perpustakaan
14. Surat Bebas Pustaka Prodi
15. Turnitin
16. Riwayat Hidup



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Setiap anak memerlukan aktivitas melalui bermain sambil belajar karena bagi seorang anak bermain sambil belajar merupakan suatu kegiatan dimana anak dapat memperoleh pengetahuan dan pembelajaran. Melalui bermain, anak memperoleh pembelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor. Keterampilan motorik sangat diperlukan bagi anak untuk melatih otot – ototnya agar berfungsi lebih maksimal. Aspek – aspek tersebut merupakan suatu kesatuan yang saling terkait yang dapat dirangsang secara seimbang sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Menurut Piaget bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar, berinteraksi dengan objek dan orang, serta menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan membantu anak memahami tentang objek, orang dan situasi tersebut. Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa dalam perkembangan pendidikan anak usia dini perlu adanya kriteria khusus tentang kemampuan yang harus dicapai anak pada semua aspek perkembangan dan pertumbuhan, yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.<sup>2</sup>

Berkaitan dengan perkembangan kognitif maka perlu suatu cara yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4 - 6

---

<sup>2</sup> Sudarna, *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berbakarakter Melejit Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit, Dan Social)*, (Yogyakarta:Genius Publisher, 2014),h.11-12

tahun yang sesuai dengan karakteristik anak seusianya. Melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif diperlukan sebuah kegiatan yang dapat menarik minat anak usia 4 - 6 tahun. Gunarsa menyatakan beberapa permainan dan alat bermain yang sederhana seperti kertas koran, balok titian, bermain bola, *playdough*, dan lain-lain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dalam penelitian ini TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari menerapkan permainan *playdough* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. kemampuan koordinasi jari tangan anak seperti memegang, menekan, menggenggam dan menjimpit. *Playdough* merupakan bermain dengan adonan.

*Playdough* adalah salah satu media bermain edukatif yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah ditemui yaitu tepung dan pewarna dari bahan alam. Media bermain ini tidak berbahaya bagi anak. Menurut Einon *playdough* adalah bahan bermain yang cocok bagi anak. Teksturnya sangat lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibentuk. Dalam bermain *playdough*, anak tidak hanya merasakan kesenangan saja, tetapi juga bermanfaat dalam perkembangan motorik halus anak. Bermain *playdough* merupakan cara yang baik untuk memperkuat otot-otot jari anak, selain itu dengan bermain *playdough* dapat membuat anak relax sehingga menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam melakukan permainan. Dengan bermain *playdough* anak dapat menggunakan tangan untuk membentuk adonan dengan

berbagai teknik seperti menekan, menjimpit, mengepal yang dapat melatih koordinasi jari tangan.<sup>3</sup>

Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya. Banyak mainan sekarang ini yang semakin kreatif, mahal dan beraneka macam. Banyak mainan yang dibuat oleh pabrik yang sebetulnya kurang berfaedah bagi anak-anak karena sebenarnya alat bermain hanyalah alat bantu saja bagi seorang anak dan bukan merupakan indikator mutlak untuk anak berkembang lebih baik.<sup>4</sup>

Peneliti memilih TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari dalam observasi pengamatan perkembangan kognitif anak dengan *playdough* karena di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari sangat berbeda dari sekolah pada umumnya. Karena bukan hanya dengan bermain *playdough* anak bisa mengembangkan kemampuan kognitifnya tetapi juga anak bisa ikut serta membantu dan melihat dalam proses pembuatan *playdough* itu sendiri yang dibuat dari bahan bahan yang ada disekitar mereka, terutama yang ada dirumah mereka, selain itu dengan menggunakan media *playdough* anak anak menjadi lebih mudah mengerti apa yang disampaikan guru dalam kegiatan belajar dan menjadikan *playdough* salah satu media unggulan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari. Terlihat sangat

---

<sup>3</sup> Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, "*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*", (Bandung: UPI, 2010),h. 4

<sup>4</sup> Arief S. Sadiman, Dkk, "*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*",(Depok: RAjawali,2012),h.48

antusias anak-anak pada proses pembuatan *playdough* tersebut. Guru akan membagi *playdough* yang belum diberi warna kepada anak-anak, lalu anak-anak tersebut akan memberikan warna sesuai keinginannya, setelah proses pembuatan *playdough* selesai, anak-anak akan mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan oleh peneliti pada Kamis 08 Agustus 2022 di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari. Penulis datang ke TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari meminta izin secara langsung untuk melakukan pengamatan pada anak kelompok A dengan jumlah 15 anak, setelah melakukan pengamatan pada kegiatan pra-survei teramati bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, guru menggunakan salah satu media belajar sambil bermain dengan menggunakan media *playdough*. Pembelajaran menggunakan media *playdough* dalam mengembangkan kognitif anak dilakukan oleh guru kelas sesuai dengan tema pembelajaran yang ada. Pembelajaran menggunakan media permainan *playdough* membuat anak lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Anak-anak lebih tertarik dan terlihat sangat antusias ketika guru menjelaskan cara menggunakan dan membentuk dengan media *playdough* sesuai dengan instruksi yang guru berikan.

Implementasi menggunakan permainan *playdough* dalam mengembangkan kognitif anak diperlukan rasa semangat yang kuat, fokus dalam mendampingi anak-anak saat membuat tugas sesuai instruksi menggunakan media *playdough*. Selain itu kinerja baik yang dilakukan guru

dapat dilihat dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penggunaan media, metode serta evaluasi dan penghargaan atau *reward* yang diberikan guru kepada anak-anak. Hal yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, guru sudah menyusun rencana pembelajaran yang berisi kegiatan dari pembukaan, kegiatan inti hingga penutup. Selain itu guru harus bisa mengemas kegiatan-kegiatan tersebut dengan menyenangkan. Setelah guru membuat rencana kegiatan selanjutnya guru menyiapkan alat dan bahan untuk membuat *playdough*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka sangat tepat apabila penulis akan melakukan penelitian lebih lanjut, yaitu melakukan penelitian yang berjudul “IMPLEMENTASI PERMAINAN *PLAYDOUGH* DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT”

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diperoleh pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari Metro Barat?
2. Bagaimana penerapan permainan *playdough* untuk perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian pastinya selalu mempunyai tujuan yang ingin di capai, begitupun dalam penelitian ini, penelitian yang penulis lakukan di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari Metro Barat bertujuan untuk :

- a. Mengetahui perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.
- b. Mengetahui upaya dalam mengembangkan kognitif anak usia 4-6 tahun melalui permainan *playdough* di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.

### **2. Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian harus mempunyai manfaat supaya apa yang diteliti bias memberikan dampak yang baik bagi penulis dan sekolah yang di teliti serta masyarakat disekitar khususnya bagi dunia pendidikan.

Bagi guru atau calon pendidik PAUD dapat memperoleh manfaat diantaranya :

- a. Membantu dan memudahkan guru atau pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dengan media *playdough* yang sesuai dengan perkembangan kognitif pada anak.
- b. Memberikan gambaran kepada calon guru PAUD tentang media pembelajaran dan proses pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kegiatan proses belajar bersama anak didik.

- c. Bagi penulis mendapatkan pengalaman berharga untuk melaksanakan tugas dan kegiatan di masa yang akan datang.

#### **D. Penelitian Relevan**

Pada bagian ini berisi hasil penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat mengenai persoalan yang akan dikaji. Sejauh pengamatann penulis terhadap karya tulis sebelumnya, sehingga menemukan kesamaan dan perbedaan dalam penelitian yang dikaji. Karya tulis atau penelitian yang ditemukan yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Septi Priyani dengan judul Pengaruh penggunaan media plastisin tepung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat, penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian yang dilakukan oleh Septi priyani ,memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan peneliti lakukan diantaranya, persamaannya : media yang digunakan sama-sama menggunakan media bermain *playdough* atau plastisin sedangkan perbedaannya adalah : penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode Kualitatif sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Septi Priyani melakukan penelitian di RA Darush Sholihin Lampung Barat 2019, sedangkan peneliti yang akan dilaksanakan ini di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Septi Priyani, “*Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Warna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA Darush Sholohin Lampung Barat*” (UIN Raden Intan Lampung, 2019).

2. Penelitian yang dilakukan Siti Rochayah yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin pada kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap. Hasil penelitian bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Masyithoh 02 Kalijeruk Kec. Kawunganten Kab. Cilacap. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Persamaanya adalah sama sama untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode plastisin/ *playdough* sedangkan yang menjadi perbedaan skripsi siti Rochayah dengan plastisin saya adalah saya menggunakan plastisin dari tepung yang diberi warna makanan untuk meningkatkan kognitif anak usia dini kelompok A di Tk Aisyiyah At Tanwir Mulyosari. Sedangkan siti Rochayah menggunakan plastisin dari tanah liat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.<sup>6</sup>
3. Indah Dewi Kumalasari, 2018, “Penerapan Permainan *Playdough* dan Kemampuan Kognitif dalam Pengenalan Konsep Angka pada Anak Kelompok B RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar“. IAIN Tulung Agung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, bahwa : Pertama, upaya guru dalam meningkatkan kemampuan

---

<sup>6</sup> Siti Rochayah, “*Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*”



kognitif dalam pengenalan konsep angka melalui permainan playdough, merupakan pembelajaran yang baru bagi peserta didik. Peserta didik terlibat secara langsung, aktif dan kreatif saat bermain angka dengan *playdough*. Kedua, dengan bermain, peserta didik belajar mengenal konsep angka dengan sukarela. Ketiga, Perkembangan dari aspek-aspek utama dalam kemampuan kognitif peserta didik kelompok B1 menunjukkan kemajuan setiap kali guru menerapkan pengenalan konsep angka dengan *playdough*.<sup>7</sup> Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan *playdough* mampu meningkatkan kemampuan kognitif pengenalan konsep angka kepada peserta didik. Sedangkan bagi peneliti media *playdough* dalam mengembangkan kognitif bertujuan agar anak lebih tertarik dalam proses kegiatan belajar mengajar dan tidak merasa jenuh/bosan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Amelia dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Aktivitas Playdough Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak PGRI Way Awi Pesawaran”. Penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya antara penulis dengan karya ilmiah diatas terletak pada lokasi penelitian dan waktu pelaksanaan penelitian. Lokasi penelitian terdahulu terdapat di Taman Kanak – Kanak PGRI Way Awi Pesawaran, sedangkan penelitian

---

<sup>7</sup> Indah Dewi Kumalasari, “Penerapan Permainan Playdough dan Kemampuan Kognitif dalam Pengenalan Konsep Angka pada Anak Kelompok B RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar” (IAIN Tulungagung), 2018.

yang akan dilakukan oleh penulis terletak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari Metro Barat dengan metode penelitian kualitatif.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Putri Amelia, "Pengaruh Aktivitas Playdough Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak PGRI Way Awi Pesawaran", (Skripsi), UIN Raden Intan Lampung, 2018.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kognitif Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Kognitif Anak**

Istilah “*cognitive*” berasal dari kata *cognition* artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto, bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>1</sup> Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.<sup>2</sup>

Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru di lahirkan sampai mengijak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu tahap sensori-motorik (dari lahir sampai 2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2 sampai 7 tahun), tahap konkret-operasional (usia 7 sampai 11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas).<sup>3</sup> Pengembangan kognitif termasuk satu pengembangan kemampuan dasar anak, yang bertujuan agar anak mampu

---

<sup>1</sup> Ratna Wilis Dahar, *Theories Belajar dan Pembelajaran*, Cet. V, Jakarta: Erlangga, 2011, hal. 34

<sup>2</sup> Paul Suparno, “*Perkembangan Kognitif Jean Piaget*”, Yogyakarta: Kanisius, Cet I, 2006,hal.11

<sup>3</sup> RaiMusfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka,2012) h.87

meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan. Di samping itu, anak dapat mengembangkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperolehnya. Dalam pelaksanaan pengembangan kognitif, kegiatan harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan serta dikaitkan dengan tema. Bermain sambil belajar dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan antara lain adalah Nilai agama moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni. kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran karena kegiatan di kelas masih berorientasi pada guru dan guru hanya memberikan kegiatan dan permainan yang monoton sehingga anak kurang tertarik dan cepat bosan. Sementara itu, penggunaan alat permainan edukatif kurang optimal dan keterbatasan media, guru hanya menggunakan lembar kerja siswa atau majalah untuk memberikan kegiatan didalam kelas sehingga anak cenderung pasif, kurang kreatif dan kurang mandiri.

Kognitif merupakan suatu pemahaman atau menangkap apa yang sedang dilihat maupun suatu hal yang ditemui di setiap harinya, tidak sekedar melihat sesuatu hanya begitu saja, akan tetapi kognitif melibatkan berbagai kerja akal dan pikiran. Maka terkadang anak yang sedang melihat sesuatu seolah olah mengabaikan apa yang ia lihat dan apa saja yang ditemui dan ia dengar dengan berfikir. Ketika anak sedang bermain *playdough* mereka dapat membentuk suatu mainan yang digemari sesuai

dengan imajinasi anak. Dengan demikian peserta didik dapat mengembangkan kognitifnya melalui permainan *playdough*

Pendekatan perkembangan kognitif ini di dasarkan kepada asumsi atau keyakinan-keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Perkembangan kognitif mencakup perluasan cakrawala dari rangsangan yang dekat dan seketika menuju waktu dan ruang yang lebih jauh dan mencakup peningkatan kemampuan memahami symbol abstrak di lingkungan sekitar. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir dengan cara cara yang unik. Semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama<sup>4</sup>.

Dari keterangan diatas dapat di pahami dan diambil kesimpulan bahwa *playdough* merupakan permainan konstruktif yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah merasa bosan karena dalam permainan ini yang di utamakan proses dan kesenangan pada anak, anak dapat menciptakan daya imajinasi dan kreativitasnya sendiri.<sup>5</sup>

## **2. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak**

Perkembangan kognitif adalah perkembanga yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengolah informasi, dalam bahasa sehari-hari disebut kemampuan berpikir. Dalam proses pengolahan informasi, pengalaman (pengetahuan) yang sudah dimiliki akan berkolaborasi dengan pengalaman (pengetahuan) baru yang diperoleh,

---

<sup>4</sup> Wulan Fauzia, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", (Sulawesi Tengah 2022),h.17-18

<sup>5</sup> Marsiah, "Efektivitas Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di PAUD Misbahul Brokah Depok", Skripsi Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an Jakarta, 2019, hlm. 7

sehingga terbentuklah kesimpulan baru tentang pengetahuan tersebut. Kesimpulan-kesimpulan yang di hasilkan akan berubah seiring dengan proses belajar dan pengalaman yang diperoleh.

Domain utama perkembangan kognitif adalah proses kematangan dan kemampuan berpikir manusia yang berawal dari rasa ingin tahu, karena rasa ingin tahu akan mendorong manusia untuk berpikir “akibat penasaran” dan melakukan usaha (melalui berbagai kegiatan yang timbul dari ide) untuk menjawab rasa ingin tahu tersebut.<sup>6</sup> Perkembangan kognitif pada setiap tahapan usia berbeda-beda tingkatannya. Vygotsky menyakini bahwa proses kehidupan manusia bergantung pada interaksi sosial. Interaksi yang terjadi akan memandu perkembangan kognitif, dimana melalui interaksi sosial skema individu akan terus berkembang berdasarkan pengalaman dan komunikasi yang diperoleh. Berikut adalah tabel tingkat pencapaian perkembangan social emosional anak berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia 4 – 6 Tahun Tingkat Pencapaian Perkembangannya Kognitif meliputi :

1. Mengenal benda berdasarkan fungsi
2. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari hari (gerimis,hujan,gelap,terang)
3. Mengetahui konsep banyak dan sedikit

---

<sup>6</sup> Ahmad Susanto, "Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya", (Jakarta: Kencana, 2011), h.58-60

4. Mengkreasikan idenya sendiri terkait dengan berbagai pemecahan masalah
5. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu.
6. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah<sup>7</sup>

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus distimulasi sejak usia dini. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan main yang dirancang untuk anak, baik di dalam maupun di luar kelas, atau ketika anak berada di rumah. Kegiatan main yang dirancang disertai dengan penyediaan berbagai media, sumber belajar, maupun alat permainan edukatif, yang akan digunakan sebagai perantara untuk memudahkan anak dalam menggali pengetahuan dan pengalaman. Adapun contoh kegiatan main yang dapat dirancang adalah bermain puzzle, percobaan-percobaan sains sederhana, dan bermain maze.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan aspek yang sangatlah penting untuk dikembangkan. Di mana dengan kemampuan kognitif, anak akan mampu mengeksplorasi keadaan sekitarnya melalui panca indera sehingga dengan pengetahuan yang telah diterima akan membantu anak untuk melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia utuh di masa mendatang.<sup>8</sup> Dengan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak, anak akan mampu mengenal, membedakan, membandingkan serta merasakan dengan baik apa-apa yang telah dilihatnya, apa-apa yang ada di sekitarnya dan apa-apa yang ada di lingkungannya.

---

<sup>7</sup> Masganti Sit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana. 2017. h.32

<sup>8</sup> Susanto, Mulyadi, “ *Bermain dan Kreativitas: Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*”, Jakarta: Papas Sinar Sinanti, h.52

Mengembangkan kemampuan kognitif anak di atas tak lepas dari peran orang tua dan guru. Sebagai tempat pendidikan yang pertama dan utama tentunya orang tua harus selalu membimbing dan menuntun anak dalam tumbuh kembang anaknya. Ketika anak mulai memberikan pertanyaan yang tak pernah putus mengenai apa-apa yang dilihat dan dirasakannya maka sebagai orang tua harus siap dan mampu memberikan jawaban yang tidak merugikan anaknya sendiri.<sup>9</sup> Kekeliruan orang tua dalam memberikan jawaban akan berdampak besar bagi anak di masa mendatang. Hal ini disebabkan karena anak akan mengingat dengan baik apa yang telah didengar dan dilihatnya pada usia tersebut.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Fadlilah kognitif adalah tindakan mengenal atau memikirkan situasi di mana tingkah laku itu terjadi. Menurut Sujiono, kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dari uraian di atas, dapat dikembangkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pendapat para ahli dapat disimpulkan kognitif adalah anak yang mampu mengembangkan pikirannya melalui pengalaman-pengalaman yang dialami dan mampu melatih ingatannya

---

<sup>9</sup> Badru Zaman Dkk, "*Media dan Sumber Belajar TK*", (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h5



melalui peristiwa eksperimen atau percobaan yang didapatkan. Kognitif juga memiliki ciri-ciri yaitu: berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir terperinci.<sup>10</sup>

Menurut William, memberikan klasifikasi tentang ciri-ciri perilaku kognitif adalah:

- a. Berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran yang lancar.
- b. Berpikir luwes, yaitu menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam mampu mengubah cara atau pendekatan dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
- c. Berpikir orisinal, yaitu memberikan jawaban yang tidak lazim atau lain dari yang lain yang jarang diberikan kebanyakan orang lain.
- d. Berpikir terperinci (elaborasi), yaitu mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.<sup>11</sup>

### **3. Teori Perkembangan Kemampuan Kognitif**

Piaget percaya, bahwa kita semua melalui keempat tahap tersebut, meskipun mungkin setiap tahap dilalui dalam usia berbeda. Setiap tahap dimasuki ketika otak kita sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru atau operasi. Semua manusia melalui setiap tingkat, tetapi dengan kecepatan yang berbeda, jadi mungkin saja seorang anak yang berumur 6 tahun berada pada tingkat operasional konkrit, sedangkan ada

---

<sup>10</sup> Khadijah. "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini". Medan : Perdana Publishing.

<sup>11</sup> Siti Musarofah, "Analisi Perkembangan Pendekatan Sentra Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak", (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011).h.3

seorang anak yang berumur 8 tahun masih pada tingkat pra-operasional dalam cara berfikir. Namun urutan perkembangan intelektual sama untuk semua anak, struktur untuk tingkat sebelumnya terintegrasi dan termasuk sebagai bagian dari tingkat – tingkat berikutnya.<sup>12</sup>

a. Tahap Sensorimotor

Sepanjang tahap ini mulai dari lahir hingga berusia dua tahun, bayi belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui indera mereka yang sedang berkembang dan melalui aktivitas motor. Aktivitas kognitif terpusat pada aspek alat dria (sensori) dan gerak (motor), artinya dalam peringkat ini, anak hanya mampu melakukan pengenalan lingkungan dengan melalui alat drianya dan pergerakannya. Keadaan ini merupakan dasar bagi perkembangan kognitif selanjutnya, aktivitas sensori motor terbentuk melalui proses penyesuaian struktur fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan.

b. Tahap pra-operasional

Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda–tanda dan simbol. Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak

---

<sup>12</sup> Diane E. Papalia, “*Human Development Psikologi Perkembangan*”, (Jakarta: Kencana, Edisi Kesembilan, 2010) h.323

sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis.<sup>13</sup> Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

1. *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
  2. Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
  3. *Animisme*, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
  4. *Artificialism*, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
  5. *Perceptually bound*, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar.
  6. *Mental experiment* yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
  7. *Centration*, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya
- Egosentrisme, yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak dirinya.

c. Tahap Operasional Konkret

Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap

---

<sup>13</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No.137 Tahun 2014, “*Tentang Standar Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*”, (Yogyakarta,2011)h.60

animism dan articialisme. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

d. Tahap Operasional Formal

Pada umur 12 tahun keatas, timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks.<sup>14</sup> Kemampuan kognitif yaitu cara berpikir anak untuk dapat menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian yang terjadi untuk dapat memecahkan suatu masalah dan dapat melihat bagaimana pikiran anak dapat berkembang dan berfungsi sehingga anak dapat berfikir dan mempertimbangkan suatu kejadian.<sup>15</sup>

## **B. Permainan *Playdough***

### **1. Pengertian *Playdough***

Bermain atau *Play* dalam bahasa inggris, merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh anak sejak kecil sampai dewasa bahkan sepanjang hidupnya. Bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk metode bagaimana mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak. Menurut Mayesty bermain adalah kegiatan

---

<sup>14</sup> Desmita, "*Psikologi Perkembangan*", (Bandung Remaja Rosdakarya, 2009) h.97

<sup>15</sup> Nova Ardy Wiyani, "*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*", (Yogyakarta: Gava Media, 2014)h.62

yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. *Playdough* merupakan media yang mudah didapat, tidak mahal, dan aman bagi anak. *Playdough* juga dapat dibuat oleh guru yang digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu *playdough* jenis permainan yang sangat menyenangkan bagi anak. Menurut Diyu, *playdough* adalah alat bantu pembelajaran berupa adonan mainan yang terbuat dari tepung yang mudah dibentuk oleh anak berguna untuk melatih kegiatan koordinasi jari jemari tangan dengan mata.<sup>16</sup>

*Playdough* memiliki peran yang besar terhadap aspek perkembangan anak usia dini. Nichols, mengatakan bahwa peran *playdough* terhadap perkembangan anak adalah :

a. Perkembangan Motorik.

Penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan motorik dengan tangan, ketika memanipulasi *playdough* dengan jari-jari mereka, contohnya keterampilan mencubit, meremas atau menyodok saat mereka bermain dengan *playdough*.

b. Perkembangan Kognitif.

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak dalam melatih imajinasi dan kemampuan kognitif seperti imitasi, simbolisme dan pemecahan masalah. Hal ini membantu anak belajar lebih banyak tentang lingkungan sekitar dan menirukan benda dengan *playdough*.

c. Perkembangan Emosi.

---

<sup>16</sup> Iriani Indri, "Psikologi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan *Playdough*", (Jakarta: Indeks, 2016) h.207-211

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak untuk tenang disaat frustrasi atau marah, Memegang dan meremas adonan bermain dapat menghasilkan efek menenangkan pada anak dan merasa nyaman dalam mengekspresikan diri.

d. Perkembangan Sosial.

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial saat bermain bersama dengan anak yang lain.<sup>17</sup>

Pengalaman kreatif dengan bahan-bahan seperti *playdough* menawarkan kepada anak-anak banyak kesempatan belajar yang berharga. Sebagai contoh dalam sketsa artikel tersebut, anak-anak bekerja bersama rekan-rekan mereka, berkomunikasi tentang ide mereka melalui bahasa lisan, mengekspresikan sendiri dengan pengalaman bermain *playdough* yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan cara yang berbeda. Bermain *playdough* anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui aktifitas eksplorasi aktif (*trial and error*), interaksi dan diskusi dengan teman sebaya, anak juga dapat meningkatkan kemampuan untuk mengklasifikasikan, membandingkan, dan kontras benda, peristiwa, dan pengalaman.<sup>18</sup>

Anak mulai menggunakan bahasa untuk membandingkan jumlah benda dengan menggunakan istilah seperti lebih, kurang, lebih besar, kurang dari dan sama dengan, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan

---

<sup>17</sup> Ismail, Andang, "Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif", (Yogyakarta: Pilar Media. 2007) h.14

<sup>18</sup> Hurlock, Elizabeth, "Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 6", (Jakarta: Erlangga, 1998) h.320

menggabungkan atau memisahkan benda menurut jumlah, bentuk, warna dan ukuran benda konkret serta membangun pemahaman tentang pemosisikan benda seperti di atas, di bawah, di dalam, di luar, di depan dan di belakang. Permainan *playdough* memberikan berbagai manfaat *positif* bagi anak di mana anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya seperti kemampuan sosial emosional, bahasa, kognitif yakni kemampuan mengenal konsep bentuk, ukuran dan warna, seni dan kreatifitas..<sup>19</sup>

*Playdough* juga merupakan salah satu permainan yang tepat untuk membantu anak mengenal dan membedakan objek berdasarkan bentuk, ukuran dan warna. Melalui bermain *playdough*, anak membentuk berbagai objek dengan ukuran yang berbeda, anak dapat memanipulasi berbagai bentuk geometris menggunakan permainan *playdough*, serta anak dapat mengenal jenis warna yang terdapat dalam adonan *playdough* tersebut. Dengan membentuk berbagai objek berdasarkan bentuk, ukuran dan warna, anak dapat mengembangkan daya pikir yakni daya imajinasi yang melahirkan kreatifitas dari dalam diri anak.

Beberapa manfaat dari bermain *playdough* untuk perkembangan sebagai berikut:

1. Mendorong kreativitas anak

Tidak peduli berapa banyak jumlah dan warna apa saja dari *playdough* yang memiliki, ada banyak kreasi yang bisa dibuat anak-anak dari terscbut. Membuat bentuk tertentu dari *playdough* mendorong anak-anak

---

<sup>19</sup> Yuliani Nurani Sugiono, "*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*",(Jakarta: PT Indeks, 2013), h.6

untuk mengembangkan imajinasi mereka dan membuat mereka menjadi lebih inovatif.

2. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata

Saat bermain *playdough*, anak-anak mungkin terpancing untuk menggunakan peralatan lain, seperti rolling pin dan pemotong kue. Alat-alat yang memiliki berbagai ukuran ini dapat membantu anak dalam mengembangkan koordinasi antara tangan dan mata.

3. Meningkatkan keterampilan sosial

Ketika si kecil bermain *playdough* dengan anak-anak lain atau bahkan orang dewasa, ini bisa menjadi cara yang sangat baik dalam mengembangkan keterampilan sosialnya. Anak-anak akan belajar caranya berbagi *playdough*, menggunakan alat secara bergantian dan bersamaan, serta menghabiskan banyak waktu untuk berdiskusi dan bekerja sama. Dwi Rosanty berpendapat bahwa media *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi dan kreativitas anak. Sedangkan Einon mengatakan bahwa *playdough* merupakan suatu media berbahan lembut, dan dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, walaupun bermacam-macam seperti warna pelangi dan kotorannya dapat menempel di karpet.<sup>20</sup>

Anik Pamilu menyatakan dengan menggunakan permainan jenis tanah liat atau campuran dari tepung terigu, anak dapat membuat berbagai macam bentuk benda. Dengan membuat aneka bentuk yang anak sukai,

---

<sup>20</sup> Sri Handayani, dkk, *Penerapan Media Playdough untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Semarang: Universitas Terbuka, 2016), h. 533.



anak tidak hanya mengekspresikan perasaannya saja, melainkan mengembangkan motorik halus nya juga. Salah satu kegiatan bermain yang di asumsikan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak adalah permainan dengan menggunakan playdough (adonan) atau sering di kenal dengan sebutan *Playdough*.

Kegiatan yang menggunakan media playdough dapat memberikan kesenangan pada anak terutama. *Playdough (play-doh)* adalah adonan mainan (*play*=bermain, *dough*=adonan) atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung).membentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya. Kegiatan yang menggunakan media *playdough* juga tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik, selain itu kegiatan bermain menggunakan media *playdough* ini memerlukan kelenturan dan keterkaitan motorik halus anak dalam pelaksanaannya.<sup>21</sup>

Menurut Harry Sulastianto, menjelaskan bahwa membentuk benda dengan *playdough* dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan cara pembentukan *playdough* tanpa putaran dan menggunakan putaran yaitu cara pijatan (*pinch forming*), cara tali (*coil*), dan teknik slab. Manfaat membentuk dengan *playdough* menurut Hajar Pamadhi, yaitu anak dapat

---

<sup>21</sup> Martinis Yamin, "Panduan Permainan Playdough Anak Usia Dini", (Jakarta: Gaung Persada, 2010), h.2

mengenal benda di sekitarnya, mengembangkan fungsi otak dan rasa, serta mengembangkan keterampilan teknis kecakapan hidup.<sup>22</sup>

Implementasi playdough dalam proses pembelajaran anak usia dini merupakan sebuah pembelajaran yang bersatu dengan aktivitas bermain yang memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak produk itu sendiri merupakan sebuah media pembelajaran ya sedikitnya memiliki beberapa manfaat bagi perkembangan anak usia dini salah satunya adalah melatih perkembangan kognitif anak usia dini. Media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan pengalaman langsung dengan menggunakan otot jari dan tangan yang bermanfaat pada saat anak sudah mulai belajar menggunakan pensil. adapun hasil pengamatan peneliti di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari berkaitan dengan dua tahapan yaitu menggunakan otot jari dan tangan.

Hasil Temuan penulis di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari terlihat proses pembelajaran playdough dilaksanakan dengan menggunakan RPPH yang menunjang dalam proses pembelajaran, guru melaksanakan proses pembelajaran playdough dengan cara mempersiapkan bahan-bahan pada saat ingin dilaksanakannya proses pembelajaran. Jadi secara rutin, guru Kelas TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari sudah melakukan tahapan awal yang merupakan tahapan persiapan sebelum kegiatan inti dari pembelajaran dilaksanakan, misalnya membuat tujuan dari aktivitas atau kegiatan belajar dengan play dough untuk peserta didik, menyiapkan

---

<sup>22</sup> Moeslichatoen, "Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak", (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004),h.137

bahan-bahan untuk melakukan kegiatan belajar playdough sebagai media dalam proses kegiatan inti pembelajaran.

Selain itu pada tahapan awal ini guru juga merencanakan pembagian kelompok kecil dari masing-masing peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan playdough dan di tahapan awal ini guru mengenalkan kepada peserta didik apa itu playdough serta menjelaskan apa-apa yang boleh anak lakukan dari media yang tersedia dari bahan-bahan yang guru sediakan. Saat kegiatan inti pembelajaran saat dimana proses pembelajaran sedang berlangsung, pada kegiatan ini merupakan tahapan kedua yang menjadi bagian terpenting dalam proses pembelajaran playdough yang memberikan stimulasi kepada peserta didik untuk melatih motorik kasar dan gerak jari jemari anak, pada kegiatan ini pula anak bermain dengan melakukan aktivitas meremas remas dari playdough yang telah guru sediakan sehingga dengan aktivitas tersebut dapat melatih kemampuan kognitif anak secara alami.

Selanjutnya membagi menjadi beberapa kelompok kecil. kemudian yang peneliti lakukan mengamati guru yang sedang melakukan aktivitas atau tahapan pertama pada kegiatan inti pembelajaran yakni membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang dalam satu kelompok, pembagian kelompok ini dilakukan oleh guru kelas dan guru pendamping secara bersama-sama, peneliti melihat adanya kekompakan dan kerjasama yang baik antara guru kelas dan guru

pendamping sehingga proses pembagian beberapa kelompok kecil terlaksana dengan baik dan kondusif.

Hasil Temuan yang penulis lakukan berkaitan dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari dapat penulis simpulkan bahwa guru secara rutin dan terencana telah melakukan aktivitas membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok pada saat kegiatan inti pembelajaran *playdough*. Hal ini telah dilaksanakan secara rutin oleh guru pada saat proses pembelajaran *playdough* bersama peserta didik, dimana guru melakukan aktivitas ini setiap kali proses belajar mengajar dengan media *playdough*.

## **2. Kelebihan dan Kelemahan *Playdough***

Kelebihan dari media *playdough* yang dilakukan dalam proses pembelajaran disekolah diantaranya :

- a. Anak memiliki keterampilan ruang yang baik misalnya anak dapat membuat miniatur rumah, pohon, bunga, pohon, orang yang dibentuk dari *playdough* yang kemudian dikemas dalam sebuah cerita didalam ruangan.
- b. Menantang keterampilan tangan anak, media *playdough* merupakan media yang awalnya tanpa bentuk apapun, disini anak dituntut memiliki kreativitas dan keterampilan untuk membentuk sesuatu yang sesuai dengan keinginan anak, hal ini berguna untuk melatih keterampilannya.

- c. Anak dapat membuat sendiri hasil karya melalui media *playdough* yang memuaskan dan hal ini akan membangun kepercayaan dirinya bahwa ia bisa membuat.
- d. Adonan *playdough* dapat memberikan banyak jangkauan kreatif untuk aktivitas yang akan dilakukan anak.

Rachmawati, menyatakan bahwa bermain *Playdough* memiliki kelebihan-kelebihan yaitu sangat menyenangkan bagi anak dan anak dapat membentuk berbagai bentuk sesuai dengan keinginan anak dan tema yang sedang diterapkan. Seperti, memudahkan anak membentuk sebuah benda yang ia sukai. Membuat tangan anak menjadi bergerak bebas. *Playdough* memiliki kekurangan tidak tahan lama, dan tidak dapat membentuk dengan objek yang sangat besar.

### **3. Tujuan dan Manfaat Permainan *Playdough***

#### **a. Tujuan**

Menurut Sumantri bermain *playdough* bertujuan untuk mengembangkan koordinasi mata dan tangan. Kegiatan membentuk menggunakan media ini dapat melatih aspek motorik halus anak, seperti membuat bulatan kecil dan meremas yang dapat melatih gerak jari tangan anak.<sup>23</sup> Selanjutnya Swartz menyatakan bahwa *playdough* dapat memungkinkan anak menggunakan kemampuan alat dan gerak untuk mengolah, mengaduk, membuat bentuk, memotong, dan menggulung.

---

<sup>23</sup> Anita Yus, "*Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*", (Jakarta: Kencana 2011), h.174

Melalui kegiatan ini anak akan mengembangkan koordinasi mata dan tangan yang akan berguna bagi mereka di kemudian hari.<sup>24</sup> Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain menggunakan media *playdough* yaitu untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, pergelangan tangan, serta dapat meningkatkan kelenturan jari jemari anak yang bermanfaat untuk melatih kesiapan menulis, menggambar, atau kegiatan lain yang berhubungan dengan meningkatkan motorik halus anak.

b. Manfaat

Manfaat bermain *playdough* diantaranya :

1. Melatih koordinasi mata dan tangan.
2. Memudahkan anak dalam membentuk benda yang di inginkan.
3. Meluweskan jari-jemari anak.
4. Membuat otot-otot ringan bekerja dengan baik.
5. Melatih kreativitas dan imajinasi

Jatmika menyatakan *playdough* memiliki banyak manfaat bagi anak, diantaranya :

1. Melatih kemampuan sensorik
2. Mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak
3. Mengembangkan kemampuan berfikir
4. Mengasah kemampuan berbahasa

---

<sup>24</sup> Rika Raihanun, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Plastisin di TK Aisyah Bustanul Athfal* (Skripsi Universitas Jember: 2016), h. 23.

#### 5. Memupuk kemampuan sosial<sup>25</sup>

Sedangkan menurut Immanuella F. Rachmani manfaat *playdough* adalah sebagai berikut :

- a. Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indra perabanya.
- b. Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
- c. Anak belajar memperlakukan yaitu hanya perlu menekan lembut dan berhati-hati. Melalui bermain *playdough* bisa melatih kekuatan motorik halus, membangun kekuatan otot anak yang kelak bermanfaat saat belajar menggunakan pensil dan gunting.<sup>26</sup>

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bermain *playdough* sangat bermanfaat untuk menstimulus kemampuan motorik halus pada anak, anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan, anak dapat melatih otot-otot pada jari tangannya, anak dapat berkreasi membentuk sesuai yang diinginkan.

#### 4. Cara Membuat *Playdough*

Orang tua dan guru dapat mengenalkan berbagai macam konsep melalui *playdough*, antara lain tekstur, warna, ukuran, serta dapat merangsang kreativitas anak. Adapun cara membuat *playdough* adalah :

---

<sup>25</sup> Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), h. 84.

<sup>26</sup> Yeni Rachmawati, "*Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Dengan Media Playdough*",(Jakarta: Kencana, 2011)h.61

Adapun bahan – bahan dan cara membuat *playdough* yang aman dan mudah bagi anak seperti berikut :

a. Bahan bahan :

- 1) 1 sdm minyak goreng
- 2) 2 sdm garam
- 3) 500 gr tepung terigu
- 4) 500 gr tepung maizena
- 5) Pewarna makanan
- 6) 1 cangkir air hangat
- 7) Baskom

b. Cara membuat :

- 1) Campurkan tepung terigu dengan tepung maizena pada mangkuk yang besar. Dalam mangkuk terpisah campurkan air dan beberapa tetes pewarna makanan dan minyak.
- 2) Tuang air bewarna kedalam campuran tepung dan aduk rata dengan menggunakan sendok/spatula
- 3) Taburkan garam secukupnya pada adonan yang sedang di aduk
- 4) Taburi permukaan meja/ bidang datar dengan sedikit tepung lalu keluarkan adonan dan diletakan diatas meja/bidang datar yang sudah di taburi tepung tersebut.
- 5) Uleni selama beberapa menit untuk membuat adonan yang halus dan lentur.
- 6) Siap dimainkan.



Setelah anak memainkan *playdough*, *playdough* bisa disimpan dengan cara dibungkus dengan plastik wrap lalu disimpan dilemari es/ tempat yang sejuk.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Sifat Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang penulis terapkan adalah jenis kualitatif Studi lapangan adapun yang dimaksud dengan kualitas to Stadi lapangan adalah penelitian yang dalam pengumpulan datanya dilakukan langsung oleh penulis dengan menggunakan metode wawancara observasi dan dokumentasi. Hal ini sesuai keterangan sebagai berikut : "Jenis penelitian lapangan (*Field Reserch*) maksudnya adalah mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi suatu sosial individu kelompok lembaga dan masyarakat.<sup>1</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut dapat penulis pahami bahwa penelitian ini dilaksanakan dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan stuudi lapangan untuk mengetahui permasalahan perkembangan kognitif anak usia 4- 6 tahun melalui permainan *playdough* TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.

##### **2. Sifat Penelitian**

Sifat penelitian yang penulis gunakan yaitu mengenai bagaimana mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4 - 6 tahun melalui permainan *playdough* di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif yang dimaksud dengan “penelitian deskriptif menurut Sumardi Surya

---

<sup>1</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta:Rajawali Pers,2011),80

Brata adalah penelitian yang dimaksud untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengenai situasi dan kejadian”.<sup>2</sup>

Dari pengertian di atas penulis simpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif ialah penelitian mengenai situasi dan kejadian untuk mendapatkan data dan fakta terhadap persoalan yang sebenarnya di lapangan. Dengan begitu penulis mengkaji persoalan terhadap keadaan yang sebenarnya untuk memperoleh fakta yang diperlukan di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.

## **B. Sumber Data**

Dalam penelitian ilmiah tentunya juga memerlukan kejelasan dari mana data yang diteliti itu diperoleh artinya data tersebut memang benar benar data yang bisa di pertanggungjawabkan kebenarannya karena sumber data yang benar akan membawa hasil penelitian yang benar pula sesuai dengan fakta yang ada pada obyek yang diteliti agar nantinya tidak merugikan pihak manapun. "Sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh" sedangkan "sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah suatu kata kata dan tindakan dan selebihnya adalah data tambahan seperti data dokumen dan lain lain".<sup>3</sup>

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel nya menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik mengambil sampel dengan cara memilih subyek penelitian yang dianggap mengetahui informasi dan

---

<sup>2</sup> Sugiono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D", (Bandung: Alfabeta,2012),h.3

<sup>3</sup> Edi Kusnadi, *Metedologi Penelitian*, (Metro: Ramayana Pers dan STAIN Metro 2008),77.

masalahnya serta dapat dipercaya dalam penelitian ini ada dua macam sumber data yaitu :

### 1. Data Utama (*Primer*)

“Sumber data *primer* adalah sumber pertama di mana sebuah data dihasilkan.”<sup>4</sup> Adapun yang dimaksud “data *primer* adalah data dalam bentuk verbal atau kata kata yang diucapkan secara lisan gerak gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subyek yang dapat dipercaya.”<sup>5</sup> Artinya dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data data dari hasil wawancara terhadap pihak pihak yang terkait dengan masalah masalah khususnya masalah masalah yang terkait penggunaan *playdough* di lembaga pendidikan.

Sumber data primer yaitu yang penulis kumpulkan tentang bagaimana perkembangan kognitif anak usia 4 - 6 Tahun melalui permainan *playdough* di lembaga pendidikan khususnya di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari. Data yang diperoleh saat penelitian yakni secara langsung dan dicatat secara langsung berdasarkan wawancara kepada informan, dokumentasi dan observasi. Data primer yang diperoleh dalam penelitian ini adalah wawancara dengan kepala TK dan guru kelas kelompok B TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa sumber data primer dalam penelitian ini adalah semua data yang diperoleh dari keterangan secara lisan dan dijadikan pokok utama dalam pendataan

---

<sup>4</sup> Lexy J. Moleong, *Metedologi Penelitian*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2010),h.157

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto,*Prosedur Penelitian*,(Jakarta: Rineka Cipta,2010),h.22.

permasalahan yang ada di tempat penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perkembangan kognitif anak usia dini usia 4 – 6 Tahun dan bagaimana upaya mengembangkan kegiatan kognitif melalui permainan *playdough* di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.

## 2. Data Tambahan (*Sekunder*)

“Sumber data *skunder* adalah sumber data kedua setelah sumber data *primer*.”<sup>6</sup> Misalnya lewat orang lain, lewat dokumen bahkan bias dari buku-buku pengetahuan lainnya. Dalam penelitian ini, referensi yang penulis gunakan adalah buku-buku, jurnal dan karya ilmiah juga undang-undang yang membahas Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya buku dan jurnal yang membahas perkembangan kognitif anak usia dini dan penggunaan *playdough* untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia 4-6 Tahun dan juga melalui salah satu buku penugasan peserta didik.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya dengan berbagai macam cara. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif lapangan, maka dalam pengumpulan datanya dilakukan langsung oleh penulis dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi

---

<sup>6</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: Rosdakarya, 2011), h.221

## 1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan pemilihan, pengkodean dan pencatatan secara sistematis yang berkenaan terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian.<sup>7</sup> Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung. “Observasi langsung adalah pengamatan dan pencatatan tanpa perantara yang dilakukan terhadap obyek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga *observer* berada bersama obyek yang diselidiki.<sup>8</sup>

Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan dan memberikan gambaran tentang pembinaan yang dilakukan oleh tenaga pendidik terhadap penggunaan *playdough* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4 – 6 Tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari. Dalam observasi ini penulis mengobservasi proses pembelajaran di kelompok A TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari dengan jumlah 15 peserta didik tujuan dari observasi ini untuk mendapatkan data mengenai perkembangan kognitif melalui permainan *playdough*.

## 2. Wawancara

“Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan sejumlah pertanyaan dan terwawancara (*interview*) yang

---

<sup>7</sup> Wiratna Sujarweni, "Metodologi Penelitian", (Yogyakarta: Pustakabarupress, 2014)h.19

<sup>8</sup> *Ibid*,99

memberikan jawaban atas pertanyaan itu<sup>9</sup>. Teknik wawancara terdiri dari beberapa pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh penulis dan diajukan kepada guru kelas dan kepala TK sebagai informan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.<sup>10</sup> Dari pengertian di atas, dapat penulis pahami bahwa wawancara dipergunakan untuk memperoleh informasi atau data berupa ucapan, pikiran, gagasan, perasaan dan kesadaran sosial dengan wawancara penulis mengharapkan informasi tentang penggunaan *playdough* dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.

Dalam proses wawancara ini, penulis melibatkan komponen-komponen penting di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari dengan Narasumber : Kepala TK dan guru kelas sebagai informan utama untuk mengetahui bagaimana proses penggunaan *playdough* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini pada usia empat sampai dengan lima tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.

---

<sup>9</sup> Lexy J. Moloeng, "*Metedologi Penelitian*" .,h.186.

<sup>10</sup> Sugiyono,"*Memahami Penelitian Kualitatif*" ,h.72

### 3. Dokumentasi

“Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen baik berupa buku, majalah, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.<sup>11</sup> Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>12</sup> Metode dokumentasi ini merupakan metode penunjang yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data-data di TK Aisyiyah At Tanwir yang berupa sarana dan prasarana, RPPH, data peserta didik dan lain lain serta penggunaan playdough dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.

#### D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik Penjaminan keabsahan data merupakan cara-cara yang dilakukan meneliti untuk mengukur derajat kepercayaan (*credibility*) dalam penelitian. Adapun data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan cara:

1. Perpanjangan pengamatan
2. Peningkatan ketekunan
3. Triangulasi
4. Diskusi dengan teman sejawat
5. Analisis kasus negatif

---

<sup>11</sup> Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi, "Metodologi Penelitian", (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h.83

<sup>12</sup> Bungin B, "Penelitian Kualitatif", (Jakarta: Pustaka Media Group, 2010), h.3



## 6. Membercheck.<sup>13</sup>

Adapun teknik menjamin keabsahan data yang peneliti gunakan adalah dengan menerapkan tiga tahapan Triangulasi yaitu sebagai berikut :

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merupakan tindakan untuk kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Penulis mendapatkan data melalui sumber yang dapat dipercaya, yaitu wawancara dengan guru kelas kemudian penulis mencocokkan data yang diperoleh dengan melaksanakan observasi.

### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan tindakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Penulis melakukan wawancara pada guru kelas kemudian mencocokkan sesuai data yang diperoleh dengan melakukan observasi pada hari berikutnya di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.

### 3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu merupakan cara melakukan pengecekan dengan wawancara observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda maka dilakukan

---

<sup>13</sup> Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, "Penelitian Kualitatif PAUD", (Jakarta: Rajawali Pers, 2012),h.89

secara berulang ulang sehingga ditemukan data yang lebih valid.<sup>14</sup> Penulis melakukan penelitian di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari selama lima kali pertemuan dimulai dari 2 Agustus sampai dengan 16 Agustus 2023. Untuk mendapatkan data perkembangan Kognitif anak usia dini yang lebih valid.

### **E. Instrumen Penelitian**

Semua penelitian melibatkan pengumpulan data untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dalam penelitian tersebut. Umumnya peneliti menggunakan instrument untuk mengumpulkan data penelitian. Sappaile menyebutkan bahwa Instrumen merupakan suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis sehingga dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel. Instrumen dapat berbentuk tes dan juga dapat berbentuk non tes, namun untuk memperoleh sampel tingkah laku dari ranah kognitif digunakan tes. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan :

#### **1. Wawancara atau Interview**

Interview atau wawancara adalah percakapan orang-perorang (the person-to- person) dan wawancara kelompok (group interviews). Percakapan dilakukan dilakukan oleh kedua belah pihak yaitu peneliti sebagai pewawancara dan subjek penelitian sebagai informan. (Wawancar yang dilakukan oleh peneliti digunakan untuk menilai keadaan seseorang,

---

<sup>14</sup> Suharsimin Arikunto, "Prosedur Penelitian Kualitatif", (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.172

misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orang tua, pendidikan, perhatian, sikap terhadap sesuatu.

## 2. Observasi atau Pengamatan

Observasi adalah mengadakan pengamatan secara langsung, observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, ragam gambar, dan rekaman suara. Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Pedoman observasi atau pengamatan diperlukan terutama jika peneliti menerapkan pengamatan terfokus dalam proses pengumpulan data. Dalam pengamatan terfokus peneliti memusatkan perhatiannya hanya pada beberapa aspek perilaku atau fenomena yang menjadi objek sarannya.

## 3. Dokumentasi & Data Skunder

Dokumentasi, dari asal kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, penelitian menyelidiki hal-hal berupa transkrip, catatan, buku, surat, prasasti, notulen rapat, agenda arsip, jurnal, video dan sebagainya.<sup>15</sup>

## **F. Teknik Analisa Data**

Analisis data kualitatif adalah upaya yang digunakan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milah menjadi satu ada yang dapat dikelola, mencari dan meng mengemukakan pola menemukan apa yang penting dan memutuskan apa saja yang dapat diceritakan”.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kualitatif*”,(Bandung: Alfabeta, 2014),h.1

<sup>16</sup> Saini Usman dan Pumimo Setiadi Akbar, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001),h.54

Adapun proses analisis data ini memfokuskan penelitian selama proses di lapangan dalam proses analisis data dapat dilakukan beberapa tahap diantaranya yaitu :

### **1. Analisis Data Sebelum di Lapangan**

Dalam penelitian kualitatif ini penulis telah melakukan analisis data sebelum penulis terjun di lapangan. Analisis dilakukan dengan mencari referensi penelitian sebagai dasar menentukan fokus penelitian. Namun fokus tema penelitian ini masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti melaksanakan pra survey pertama dan selama penelitian berlangsung.

### **2. Analisis Data Lapangan**

Dalam proses penelitian kualitatif selama memasuki lapangan. dimulai dengan menetapkan seorang informan (yang bisa dipercaya). Setelah itu penulis melakukan wawancara kepada informan tersebut dan mencatatnya. Setelah itu penulis mengajukan pertanyaan seputar masalah penelitian yang penulis lakukan, kemudian dilanjutkan dengan analisis terhadap hasil wawancara.<sup>17</sup>

Dari pengertian di atas penulis menetapkan informan untuk diwawancara yaitu kepala TK dan guru kelas A guna memperoleh data yang valid tentang penggunaan *playdough* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari

---

<sup>17</sup> Sutrisno Hadi, "Metologi Penelitian Kualitatif", (Yogyakarta: Andi offset, 2990), h.142

### **3. Analisis Data Setelah Lapangan**

Analisis data bagi peneliti tidak hanya selesai setelah berada di lapangan, Namun berkelanjutan hingga ke meja kerjanya sendiri. Dalam analisis data di lapangan ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan Data dalam periode tertentu. penulis mencari sumber data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah disajikan mengenai upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari kemudian data di olah untuk dijadikan sebagai hasil penelitian.

Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa teknik analisis data ini memiliki tahapan yaitu dimulai dari pengumpulan data, di mana data yang diperoleh banyak maka perlu untuk dilakukan reduksi data, yaitu meneliti dan memilih data yang akan digunakan. Kemudian setelah data direduksi maka data tersebut diuraikan seluruh konsep yang ada hubungannya dengan pembatasan penelitian lalu data disajikan dalam bentuk tabel, grafik dan sejenisnya. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan data yang telah di verifikasi selama penelitian berlangsung yang merupakan tinjauan ulang pada catatan lapangan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah Singkat TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari**

TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari Metro Barat didirikan pada tahun 2022 oleh pimpinan cabang Aisyiyah. Latar belakang berdirinya TK Aisyiyah At Tanwir bermula dari kebutuhan masyarakat akan pendidikan taman kanak-kanak di daerah 16a Mulyosari Metro Barat. TK Aisyiyah At Tanwir mengalami perbaikan sampai saat ini, peningkatan kualitas dan kuantitas ditingkatkan seiring pemberdayaan dan peningkatan sumber daya guru dan karyawan dengan teknologi informasi dalam menunjang peningkatan mutu pendidikan dan meningkatkan pelayanan, sehingga menghasilkan hasil belajar yang mampu bersaing dalam era global. Selanjutnya TK Aisyiyah At Tanwir terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan dilakukan dengan menggunakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menyenangkan.

###### **b. Visi, Misi dan Tujuan TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari**

###### **1) Visi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari**

Mewujudkan peserta didik yang islami, aktif, mandiri, kreatif, unggul, bertaqwa dan berakhlaq mulia.

2) Misi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari

- a) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
- b) Menyiapkan anak didik masuk sekolah dasar dengan bekal pengetahuan yang luas dan berbudi pekerti luhur.
- c) Mewujudkan anak didik yang mandiri.
- d) Mewujudkan anak didik yang bertaqwa dan berakhlaq mulia.
- e) Melaksanakan pelayanan yang prima dan efektif bagi seluruh warga sekolah.

**c. Jumlah Guru TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari**

Jumlah tenaga pendidik yang ada di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari Metro Barat berjumlah 2 orang guru, 1 sekretaris, 1 bendahara dan 1 kepala sekolah dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel 1**

No.	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Siti Khotimah, S.Pd AUD	S1	Kepala Sekolah
2.	Arfini Suptiandari, S.E	S1	Bendahara
3.	Trias Devianti, S.Pd	S1	Sekretaris
4.	Siti Juariah, S.Pd.I	S1	Guru
5.	Atika Novitasari, S.Pd	S1	Guru

**d. Peserta Didik TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari Kelompok B**

**Tabel 2**

No.	Nama
1.	Adzra Zoya Calantha
2.	Ahlan Qouluhul Qur'an
3.	Arafif Alfa Rizki
4.	Berly Arka Ar Rayyan
5.	Faeyza Atha Ibrahim
6.	Hilya Faizatul Muna
7.	Khanza Adzkiya Prameswari
8.	M. Azam Al Khalifi
9.	M. Hanan Musyaffa
10.	Mutia Rafani
11.	Rania Almaira
12.	Sayyeda Nazefa Nusantara
13.	Nirwasita Taqiyya Zahratusalamah
14.	Aidil Aryu Saputra
15.	Aurel Pratiwi

**e. Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari**

Adanya sarana dan prasarana yang memadai disekolah dapat menunjang proses pembelajaran yang baik, seperti halnya fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari



sudah cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran pada peserta didik.

### Fasilitas TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari

**Tabel 3**

No.	Jenis Fasilitas	Jumlah	Pemanfaatan			Kondisi	
			dipakai	Tidak	Jarang	Baik	Kurang baik
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Ya			Ya	
2.	Ruang Kelas	2	Ya			Ya	
3.	Gazebo	2	Ya			Ya	
4.	Kamar Mandi	2	Ya			Ya	
5.	Lemari	2	Ya			Ya	
6.	Kursi	40	Ya			Ya	
7.	Meja	40	Ya			Ya	
8.	Ayunan	2	Ya			Ya	
9.	Perosotan	1	Ya			Ya	
10.	Jungkat – Jungkit	1	Ya			Ya	
11.	Lego	2	Ya			Ya	
12.	Balok	1	Ya			Ya	
13.	Puzzle	5	Ya			Ya	

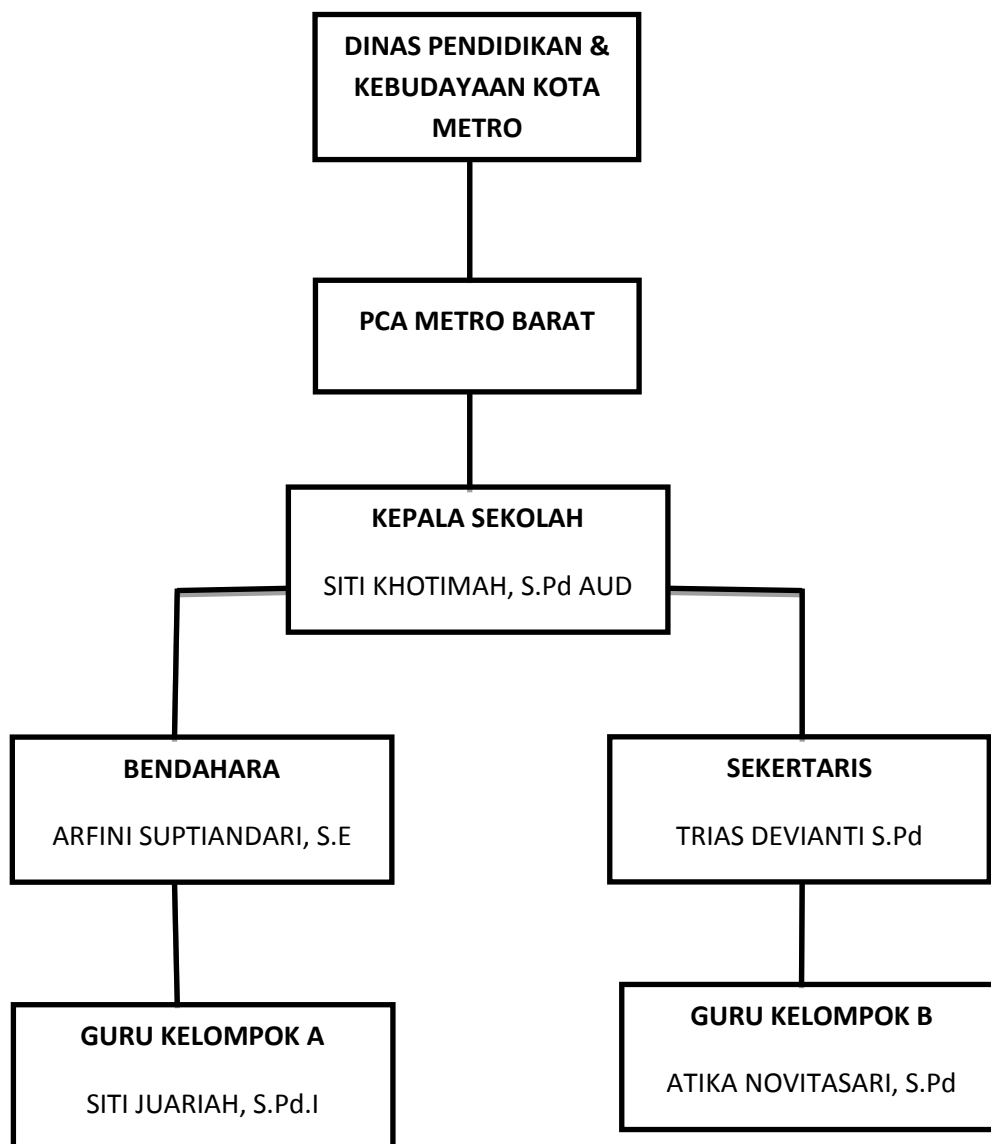
14.	Bola	3	Ya			Ya	
15.	Buku Cerita Anak	10set	Ya			Ya	
16.	Boneka Tangan	5	Ya			Ya	
17.	Jembatan	1	Ya			Ya	
18.	Tempat Cuci Tangan	2	Ya			Ya	
19.	Rak Sepatu	2	Ya			Ya	
20.	Papan Tulis	4	Ya			Ya	
21.	Mushola	1	Ya			Ya	
22.	Aula	1	Ya			Ya	
23.	Ruang UKS	1	Ya			Ya	

Berdasarkan data di atas sarana dan prasarana yang di miliki TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari terdapat 23 fasilitas yang terdiri dari 2 ruang kelas dengan perlengkapan keperluan sekolah.

#### **f. Struktur Organisasi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari**

Struktur organisasi adalah gambaran hubungan dalam pekerjaan serta tanggung jawab yang harus dikerjakan oleh tiap individu anggota.

Gambar 4.1 Struktur Organisasi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari



## B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari proses wawancara, observasi dan dokumentasi tentang implementasi penggunaan media playdough dalam mengembangkan kognitif pada anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari sebagai berikut :

### 1. Implementasi Permainan Playdough Dalam Mengembangkan Kognitif di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari

Implementasi merupakan suatu pelaksanaan atau penerapan pada aktivitas, aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Implementasi yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media playdough untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari Metro Barat sebagai berikut :

Sebagaimana hasil wawancara dengan ibu Siti Juariah Selaku guru kelas TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 4 – 6 tahun sebagai berikut :

“Perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari secara keseluruhan berkembang sangat baik, hanya ada 2-3 anak yang perkembangan kognitifnya belum berkembang sesuai harapan. Dengan adanya media permainan playdough ini anak menjadi lebih tertarik dengan kegiatan belajar dan selalu memperhatikan ketika gurunya menjelaskan.”  
(CW.2.1)

Beliau menjelaskan bahwa penerapan permainan playdough untuk perkembangan kognitif pada anak usia 4 -6 tahun sudah diterapkan 3-4 kali dalam satu bulan. Sebelum anak masuk ke TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari banyak anak yang belum berkembang secara baik terlebihnya dalam perkembangan kognitifnya. Dalam penggunaan media playdough mempermudah pendidik dalam berjalanya proses pembelajaran, selain

mempermudah para pendidik anak-anak lebih mudah memahami intruksi yang diberikan guru ketika proses pembelajaran berlangsung.

Beliau menjelaskan bahwasanya pembelajaran menggunakan media playdough sudah diterapkan 3-4 kali dalam waktu satu bulan. Beliau juga menyatakan bahwasanya dengan pembelajaran menggunakan media permainan playdough ini membuat para pendidik merasa senang dan lebih mudah dalam penyampaian intruksi kepada anak saat proses pembelajaran, karena ketika siswa mengulas kembali pembelajaran yang diajarkan di sekolah ketika di rumah membuat orang tua anak merasa bahagia karena anaknya semakin lancar dalam mengikuti dan memahami proses pembelajaran di sekolah.

Selain itu Ahmad Susanto berpendapat bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.<sup>52</sup>

Kemudian ibu Siti Juariah menjelaskan bahwa :

“Dengan menggunakan media playdough anak-anak terlihat sangat antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Anak merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan ketika guru memberikan pertanyaan terkait dengan tema yang sedang dilaksanakan

---

<sup>52</sup> Ahmad Susanto, *"Konsep dan Model Psikologi Pendidikan Karakter"*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011) h.32

anak-anak dengan antusias saling mengacungkan jari untuk menjawab pertanyaan yang guru berikan. Dengan media permainan playdough aspek perkembangan kognitif anak dapat tercapai dan berkembang dengan baik.”  
(CW.2.4)

Sejalan dengan penjelasan di atas, Anik Pamilu mengemukakan bahwasanya menggunakan permainan sejenis tanah liat, anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang disukai anak. Anak dapat membentuknya menjadi ikan, mobil-mobilan, rumah, pesawat, geometri. Dengan membuat aneka bentuk yang mereka sukai, anak tidak hanya dapat mengekspresikan perasaannya saja, namun juga membebaskan dirinya dari berbagai tekanan yang mengganggunya serta dapat mengekspresikan apa yang telah di pahami.<sup>53</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir. Mengenai perkembangan kognitif menggunakan media permainan playdough ini di fokuskan pada mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014.<sup>54</sup>

Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti selanjutnya melakukan tahapan pembelajaran dengan observasi, wawancara serta dokumentasi

---

<sup>53</sup> Anik Pamilu, *”Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak”*, (Jakarta: Buku Kita 2007), h.20

<sup>54</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

yang dilaksanakan pada tanggal 02, 03, 14, 15, 16 Agustus 2023. Pada pertemuan I sampai dengan pertemuan V

#### 1. Pertemuan I

Pertemuan I dilakukan pada hari Rabu, 02 Agustus 2023 pukul 08.30 WIB, sebelumnya pendidik menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Pendidik menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang dengan menjabat tangan siswa yang telah datang sembari mengumpulkan buku tabungan bagi yang menabung, kemudian anak berbaris di depan kelas untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas masing masing. Setelah semua anak masuk kedalam kelas masing masing, pendidik memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu, pendidik juga menanyakan bagaimana kabar peserta didik, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran siswa yang ada dikelas dengan bernyanyi sambil menyebutkan nama mereka satu persatu.

Pendidik menanyakan kepada anak apakah anak anak mengetahui perbedaan siang dan malam, lalu anak anak dengan sangat antusias menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik. Ketika kegiatan pembelajaran pendidik mengambil sejumlah media *playdough* yang sudah siap pakai dan menunjukkan kepada anak anak ada warna apa saja yang di tunjukan secara acak oleh pendidik. Setelah itu pendidik mengintruksikan kepada anak anak untuk berkumpul di gazebo dengan kelompok yang sudah di bagi sebelumnya.

Setelah anak sudah berada di gazebo, guru mulai membagikan adonan terigu kemudian anak-anak akan bergantian mendapatkan air untuk mencampurkan ke adonan terigu tersebut, setelah adonan sudah tercampur diberi sedikit pewarna makanan sesuai selera kemudian di aduk hingga warna rata. Setelah warna sudah rata anak-anak diberi giliran untuk memberi sedikit minyak sayur agar campuran warna pada adonan *playdough* menjadi lebih cerah.



Gambar 4.2 Kegiatan Anak Membuat Adonan *Playdough* (CD.3.1)

Setelah seluruh adonan sudah selesai dibuat guru memberikan intruksi untuk membuat matahari sebagai waktu siang hari dan bulan sabit sebagai waktu malam hari, setelah itu guru memberikan intruksi untuk membuat angka 1,2 dan 3 menggunakan media *playdough* tersebut. Setelah kegiatan pembelajaran selesai guru memberikan pertanyaan mengenai tema pembelajaran yang baru saja di terapkan, anak yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan akan mendapatkan cap bintang di tangannya. Setelah kegiatan pembelajaran selesai guru mengakhiri pembelajaran dengan bernyanyi sayonara kemudian dilanjutkan dengan membaca doa bersama. (CO.1.1)





Gambar 4.3 Kegiatan Anak Membuat Bulan & Matahari sesuai tema secara berkelompok (CD.3.2)

Hasil observasi pada pertemuan I tanggal 02 Agustus 2023 menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh anak berkembang dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan, pada kegiatan membuat bulan sabit dan bintang menggunakan media playdough dengan cara berkelompok, ada 2 anak yang perkembangannya di tahap Mulai Berkembang (MB), 5 anak di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 8 anak di tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Bisa disimpulkan bahwa anak dapat dengan mudah memahami apa yang guru intruksikan dan memahami perintah yang guru berikan.

## 2. Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, 03 Agustus 2023 pukul 08.30 WIB. Guru menyiapkan media yang akan digunakan pada

kegiatan pembelajaran. Guru menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang dengan menjabat tangan siswa yang telah datang sembari mengumpulkan buku tabungan bagi yang menabung, kemudian anak berbaris di depan kelas untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas masing masing. Setelah semua anak masuk kedalam kelas masing masing, guru memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu, guru juga menanyakan bagaimana kabar peserta didik, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran siswa yang ada dikelas dengan bernyanyi sambil menyebutkan nama mereka satu persatu.

Setelah itu guru menanyakan kepada siswa apakah masih ingat dengan perbedaan siang dan malam yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan setiap pagi guru selalu membiaskan pembiasaan sholat dhuha dan murojaah pagi sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Guru akan memulai kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan playdough, kelompok yang sudah di bagi sebelumnya.

Guru memberikan instruksi kepada anak untuk berkumpul di gazebo, setelah anak sudah berada di gazebo, guru mulai menyiapkan alat dan bahan dalam membuat *playdough* kemudian membagikan adonan terigu kepada anak. Anak akan bergantian mendapatkan air untuk mencampurkan ke adonan terigu tersebut, setelah adonan sudah tercampur diberi sedikit pewarna makanan sesuai selera kemudian di aduk hingga warna rata. Setelah warna sudah rata anak anak diberi

giliran untuk memberi sedikit minyak sayur agar campuran warna pada adonan playdough menjadi lebih cerah. Setelah anak sudah memegang adonan *playdough* masing masing kemudian anak diberikan intruksi untuk membuat bulan sabit dan matahari untuk membedakan terjadinya siang dan malam hari, kali ini anak anak tidak di bagi kedalam kelompok melainkan satu anak satu adonan playdough. Setiap anak yang sudah selesai membuat bulan sabit dan matahari akan mendapatkan bintang di tanganya. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu matahari terbenam secara bersama sama, kemudian dilanjutkan dengan membaca doa bersama sama. (CO.1.2)



Gambar 4.4 Kegiatan Guru Menyiapkan Alat & Bahan Dalam Membuat *Playdough* (CD.4.1)

Hasil observasi pada pertemuan II tanggal 03 Agustus 2023 menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh anak berkembang dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan, pada kegiatan membuat

bulan sabit dan bintang menggunakan media *playdough* secara individu, ada 6 anak di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 9 anak di tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Bisa disimpulkan bahwa anak dapat dengan mudah memahami apa yang guru intruksikan dan memahami perintah yang guru berikan. Dilihat dari pertemuan sebelumnya pada pertemuan II ini terlihat perkembangan anak yang begitu pesatnya.



Gambar 4.5 Kegiatan Anak Membuat Bulan & Matahari Sesuai Tema Secara Individu (CD.4.2)

### 3. Pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada Senin, 14 Agustus 2023 pukul 08.30 WIB, sebelumnya pendidik sudah menyiapkan pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sudah direncanakan. Pendidik menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang dengan menjabat tangan siswa yang telah datang sembari mengumpulkan buku tabungan bagi yang menabung, kemudian anak

berbaris di depan kelas untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas masing masing. Setelah semua anak masuk kedalam kelas masing masing, pendidik memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu, pendidik juga menanyakan bagaimana kabar peserta didik, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran siswa yang ada dikelas dengan bernyanyi sambil menyebutkan nama mereka satu persatu.

Guru menanyakan kembali kepada anak anak apakah masih ingat dengan perbedaan siang dan malam yang ditandai dengan munculnya bulan sabit dan matahari, kemudian guru menjelaskan bahwasanya tidak ada malam hari bumi akan menjadi gelap selalu begitupun jika tidak ada matahari maka bumi akan selalu cerah dan bumi akan mengalami kekeringan karena mendapatkan cahaya matahari yang terus menerus. Kemudian guru menanyakan hewan apa saja yang biasa muncul pada pagi hari untuk menandakan bahwasanya sudah menandakan pagi hari, guru memberikan klue agar anak mudah menjawabnya. Lalu anak anak sangat antusias menjawab ayam jago kemudian guru menanyakan kepada anak tentang makanan kesukaan, dengan antusias anak anak menyebutkan makanan kesukaanya. Setelah tanya jawab tentang makanan kesukaan guru bertanya kepada anak anak tentang makanan bakso, bentuk bakso dan bakso terbuat dari apa, sontak anak anak menjawabnya dengan sangat antusias.

Guru memberikan instruksi kepada anak untuk berkumpul di gazebo, setelah anak sudah berada di gazebo, guru mulai membagikan

adonan terigu kemudian anak-anak akan bergantian mendapatkan air untuk mencampurkan ke adonan terigu tersebut, setelah adonan sudah tercampur diberi sedikit pewarna makanan sesuai selera kemudian diaduk hingga warna rata. Setelah warna sudah rata anak-anak diberi giliran untuk memberi sedikit minyak sayur agar campuran warna pada adonan *playdough* menjadi lebih cerah. Setelah anak sudah memegang adonan *playdough* masing-masing.



Gambar 4.6 Kegiatan Anak Membuat Adonan *Playdough* (CD.5.1)

Kemudian anak-anak diberikan instruksi untuk membuat bakso sebanyak 5 buah setiap anak. Anak-anak mendapatkan adonan *playdough* yang sudah dibagikan oleh guru kemudian membentuk adonan tersebut menyerupai bakso sebanyak 5 buah. Setelah anak selesai guru akan memberikan cap bintang di tangan anak sebagai bentuk reward karena sudah berhasil mengerjakan tugasnya sampai selesai. kemudian disambung dengan membaca doa sesudah belajar bersama-sama. (CO.1.3)

Hasil observasi pada pertemuan III tanggal 14 Agustus 2023 menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh anak berkembang dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan, pada kegiatan dengan tema makanan kesukaanku sub tema bakso. Anak – anak diberikan intruksi untuk membuat bakso sebanyak 5 buah dan menghias bakso tersebut sekreatif mungkin dengan media *playdough*. Pada kegiatan ini ada 7 anak di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 8 anak di tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Bisa disimpulkan bahwa anak dapat dengan mudah memahami apa yang guru intruksikan dan memahami perintah yang guru berikan.



Gambar 4.7 Kegiatan Anak Membuat Bakso Menggunakan Media  
*Playdough* (CD 5.2)

#### 4. Pertemuan IV

Pertemuan IV dilakukan pada Selasa 15 Agustus 2023 pukul 08.30 WIB, sebelumnya guru sudah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Pendidik menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang dengan menjabat tangan siswa yang telah datang sembari

mengumpulkan buku tabungan bagi yang menabung, kemudian anak berbaris di depan kelas untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas masing masing. Setelah semua anak masuk kedalam kelas masing masing, pendidik memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu, pendidik juga menanyakan bagaimana kabar peserta didik, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran siswa yang ada dikelas dengan bernyanyi sambil menyebutkan nama mereka satu persatu.

Guru menjelaskan tema pembelajaran kepada anak tentang makanan kesukaan, kali ini sub tema pembelajaran tentang ice cream. Anak anak sangat antusias mengetahui tema pembelajaran hari ini adalah ice cream. Guru menanyakan ciri ciri ice cream kepada anak anak, Pada proses pembelajaran menggunakan media playdough anak diminta untuk bergantian mendapatkan air dan terigu untuk mencampurkan ke adonan terigu tersebut, setelah adonan sudah tercampur diberi sedikit pewarna makanan sesuai selera kemudian di aduk hingga warna rata. Setelah warna sudah rata anak anak diberi giliran untuk memberi sedikit minyak sayur agar campuran warna pada adonan *playdough* menjadi lebih cerah.





Gambar 4.8 Kegiatan Anak Membuat Adonan *Playdough* (CD.6.1)

Setelah anak sudah memegang adonan *playdough* masing masing anak diberikan intruksi untuk menghias ice cream yang ia buat menggunakan media *playdough*. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan media *playdough* anak anak berdoa bersama sama kemudian guru mengucapkan salam lalu guru dan siswa bersalam salaman. (CO.1.4)

Hasil observasi pada pertemuan IV tanggal 15 Agustus 2023 menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh anak perkembang dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan, pada kegiatan pertemuan Iv dengan tema makanan kesukaanku dan sub tema ice cream, anak diminta untuk membuat ice cream skreatif mungkin dengan pilihan dwarna dan bentuk yang mereka suka dengan menggunakan media *playdough*. Pada kegiatan ini ada 8 anak di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 anak di tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Bisa disimpulkan bahwa anak dapat dengan mudah memahami apa

yang guru intruksikan dan memahami perintah yang guru berikan sehingga anak lebih faham maksud dan tujuan dari pembelajaran dengan tema tersebut.



Gambar 4.9 Kegiatan Anak Membuat Ice Cream menggunakan  
*playdough* (CD 6.2)

#### 5. Pertemuan V

Pertemuan V dilakukan pada hari Rabu, 16 Agustus 2023. Sebelumnya Pendidik menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang dengan menjabat tangan siswa yang telah datang sembari mengumpulkan buku tabungan bagi yang menabung, kemudian anak berbaris di depan kelas untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas masing masing. Setelah semua anak masuk kedalam kelas masing masing, pendidik memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu, pendidik juga menanyakan bagaimana kabar peserta didik, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran siswa yang ada dikelas dengan bernyanyi sambil menyebutkan nama mereka satu persatu.

Guru menanyakan kepada anak apakah masih ingat dengan permainan *playdough*? Anak-anak sangat antusias semua anak masih mengingat permainan *playdough* dan cara penggunaannya. Pada pertemuan kali ini guru akan memberikan intruksi sesuai dengan tema pembelajaran Diriku (Kesukaanku/Kue Donat).

Guru memberikan instruksi kepada anak untuk berkumpul di gazebo, setelah anak sudah berada di gazebo, guru mulai membagikan adonan terigu kemudian anak-anak akan bergantian mendapatkan air untuk mencampurkan ke adonan terigu tersebut, setelah adonan sudah tercampur diberi sedikit pewarna makanan sesuai selera kemudian di aduk hingga warna rata. Setelah warna sudah rata anak-anak diberi giliran untuk memberi sedikit minyak sayur agar campuran warna pada adonan *playdough* menjadi lebih cerah.



Gambar 4.10 Kegiatan Anak Mencampurkan Pewarna Makanan

Dengan Adonan *Playdough* (CD.7.1)

Setelah anak sudah memegang adonan *playdough* masing masing mereka diberikan intruksi untuk membentuk dan menghias donat tersebut sekreatif mungkin. setelah anak menyelesaikan tugas membentuk donat dan menghias donat anak akan mendapatkan reward berupa stempel bintang di tanganya. Setelah pembelajaran selesai guru mengakhiri pembelajara dengan membaca doa bersama dan bersalam – salaman. (CO.1.5)

Hasil observasi pada pertemuan V tanggal 16 Agustus 2023 menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh anak berkembang dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan, pada kegiatan pertemuan V dengan tema makanan kesukaanku dan sub tema kue donat, anak diminta untuk membuat donat skreatif mungkin dengan bentu lingkaran dan di hias sekreatif mungkin sesuai dengan keinginan anak masing masing. Pada kegiatan ini ada 8 anak di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 anak di tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Bisa disimpulkan bahwa anak dapat dengan mudah memahami apa yang guru intruksikan dan memahami perintah yang guru berikan sehingga anak lebih faham maksud dan tujuan dari pembelajaran dengan tema tersebut. Pada akhir pertemuan tersebut peneliti menyimpulkan bahwasanya data yang diperoleh dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak dengan menggunakan media *playdough* pada anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari adalah anak anak dapat berkembang dengan sangat baik

dengan adanya media playdough dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, anak merasa tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran dikarenakan sifat elastis pada media playdough yang selalu membuat rasa tahu anak-anak ingin terus menerus belajar sambil bermain menggunakan media playdough tersebut.



Gambar 4.11 Hasil Kegiatan Anak Membuat Kue Donat (CD.7.2)

Kegiatan penelitian ini menunjukkan sejauh mana kemampuan kognitif anak dalam mengembangkan kognitif dengan media *playdough* anak. Di sisi lain kegiatan pembelajaran menggunakan media playdough dapat melihat sejauh mana kemampuan anak dalam memahami instruksi yang guru berikan, lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga akan mempermudah anak mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Ini sejalan dengan pernyataan dari Bunda Siti Khotimah sebagai berikut :

“Penggunaan media playdough ini dapat mempermudah para guru dalam proses pembelajaran berlangsung karena dengan media playdough anak-anak lebih mudah memahami dan fokus memperhatikan saat guru menjelaskan dan memberikan instruksi sebelum kegiatan pembelajaran dimulai” (CW.1.5)

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media playdough dapat memberikan rangsangan pada perkembangan kognitif

anak. Kemudian pemahaman anak dalam mengikuti proses pembelajaran sudah sangat baik, anak bisa mengikuti intruksi yang diberikan guru dengan baik dan benar. Dengan adanya kegiatan tersebut tentu akan menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kognitif anak dengan optimal dan meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan kognitifnya.

Hasil wawancara dengan Bunda Siti Juariah selaku guru kelompok B TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari bahwa :

“Dengan menggunakan media *playdough* sangat mempermudah anak dalam memahami intruksi yang diberikan oleh gurur selain itu anak selalu fokus dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tema yang diajarkan. Proses yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu anak pada awal awal dibagi menjadi beberapa kelompok tetapi setelah itu anak mengerjakan tugasnya sendiri tidak secara berkelompok lagi. Antusias anak anak dalam mengikuti poses pembelajaran sangat baik dan pemahaman yang anak anak lakukan sangat sesuai dengan yang guru harapkan.” (CW.2.11)

Berdasarkan wawancara tersebut bahwasanya anak sangat memahami intruksi yang guru berikan, dan mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik. Anak mengamati bagaimana guru memberikan intruksi dan mempraktekannya dengan sangat baik. Maka dari itu ketika anak melihat benda disekitar yang sesuai dengan tema pmeblejaran yang mereka sudah kuasai anak anak akan mengingatnya. Kegiatan tersebut mempermudah guru dan anak dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan

tema pembelajaran Kelompok B TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari. Anak lebih mudah memahami sesuatu dengan sering melihat benda yang ada disekitar mereka. Ini sejalan dengan pernyataan dari Bunda Siti Juariah selaku guru kelompok B TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari bahwa :

“Ternyata benar, dengan menggunakan media permainan *playdough* yang sering digunakan anak anak, akan mempermudah anak memahami dalam proses pembelajaran”. (CW.2.12)

Cara meningkatkan kemampuan anak dalam pemahaman kegiatan belajar yaitu dengan menggunakan media *playdough* di beberapa tema pembelajaran.

Menurut Bunda Siti Juariah selaku guru kelompok B TK aisyiyah At Tanwir Mulyosari :

“Alhamdulillah, anak sudah mampu mengikuti kegiatan belajar dengan baik dan pemahaman yang sesuai harapan terlebihnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak. Pada kegiatan pembelajaran anak selalu antusias dan selalu menjadi hal yang menarik ketika menggunakan media *playdough*.” (CW.2.13)

Berdasarkan wawancara dengan Bunda Siti Juariah terkait kemampuan anak dalam mengembangkan kognitif anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari bahwasanya pemahman anak saat menggunakan media tersebut berkembang sesuai dengan harapan, anak anak bisa lebih fokus dan mengerti intruksi yang guru berikan. Selain itu anak anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri tanpa dibantu orang

disekitarnya. Pembelajaran menggunakan media *playdough* yang dilakukan di TK aisyiyah At Tanwir Mulyosari, anak di ajarkan untuk mempraktekan langsung menggunakan media *playdough* sesuai dengan tema pembelajaran nya. Seperti tambahan yang disampaikan oleh Bunda Siti Juariah Selaku guru kelompok B TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari bahwa :

“Untuk menerapkan permainan *playdough* dalam mengembangkan kognitif pada anak, guru selalu menggunakan rencana pembelajaran yang sudah dirancang dari hari sebelumnya. Alhamdulillah dengan adanya media *playdough* anak anak jadi lebih mudah memahami apa yang disampaikan dan di intruksi oleh guru saat kegiatan belajar sedang berlangsung.” (CW.2.14)

Berdasarkan wawancara diatas dapat dijelaskan bahwa anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari sudah mampu memahami intruksi yang diberikan oleh guru, mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sesuai dengan yang guru harapkan.

### **C. Pembahasan**

Upaya mengembangkan kemampuan kognitif pada anak salah satunya menggunakan permainan *playdough*. Dalam hal ini mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari, salah satunya menggunakan permainan *playdough*. *Playdough* sendiri merupakan adonan kue yang menjadi salah satu alat untuk mengeksplorasi kemampuan kognitif anak usia dini. Di dalam penerapannya *playdough* dapat dibentuk sesuai



dengan keinginan. Adonan sangat fleksibel untuk dibentuk menjadi apapun sesuai keinginan masing masing anak, seperti membentuk sebuah pola geometri, abjad maupun benda yang lainnya sehingga media *playdough* memiliki daya tarik tersendiri untuk anak anak melakukan kegiatan pembelajaran sambil bermain sehingga akan meningkatkan semangat anak anak dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran menggunakan media *playdough* di TK Aiyiyah At Tanwir Mulyosari digunakan karena dengan media tersebut akan mempermudah anak dalam memahami kegiatan pembelajaran. Melalui *playdough* yang memiliki bentuk yang fleksibel dan anak anak bebas memberi warna apapun yang mereka sukai dan bisa dibentuk apa saja sesuai dengan tema kegiatan dan keinginan anak akan membentuk adonan tersebut seperti apa. Hal ini dapat mempermudah para guru di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari dalam proses pembelajaran yang membantu ketercapaian target dalam proses mengembangkan kognitif pada anak.

Melalui media *playdough* dapat mempermudah anak dalam belajar, selain itu dapat memotivasi anak agar lebih tertarik dalam proses belajar. Dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran sedang berlangsung anak anak sangat antusias dan merasa senang saat mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut bahwa melalui media *playdough* dapat membantu anak anak dalam mengembangkan aspek kognitifnya baik dalam memahami dan mengingat pembelajaran saat disekolah. Media *playdough* juga banyak seri yang pastinya dilengkapi dengan berbagai alat yang mendukung, seperti

cetakan dll sehingga anak anak semakin tertarik untuk belajar dengan menggunakan media *playdough* tersebut.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan judul "Implementasi Permainan *Playdough* Dalam Mengembangkan Kognitif di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari Metro Barat" dapat disimpulkan bahwa permainan *playdough* merupakan metode yang efektif dan menyenangkan bagi anak serta dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

1. Implementasi yang dilakukan untuk mengembangkan kognitif anak usia dini di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari ialah menggunakan *playdough* langkah langkah yang dilakukan oleh guru yaitu guru menetapkan tujuan pembelajaran menyiapkan adonan membagi anak dalam kelompok kecil menjelaskan tentang permainan *playdough* membagi kan adonan dan memperkenalkan anak untuk mewarnai dan membuat bentuk bebas dan guru juga menjadikan permainan *playdough* yang menarik dengan menyiapkan Cetakan untuk meningkatkan antusias anak dalam belajar.
2. Faktor pendukung merupakan bagian pendukung pembelajaran dapat terlaksananya secara maksimal dalam pembelajaran, yaitu guru mempersiapkan media dan tempat yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan tidak lupa juga adanya kolaborasi antara pendidik dengan wali murid. Faktor penghambat dalam proses perkembangan kognitif pada anak yaitu ada beberapa orangtua anak yang

bekerja dari pagi hingga malam hari sehingga kurang bisa memantau dan erkolaborasi antar guru dan wali murid dengan baik.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa penerapan playdough dalam mengembangkan kognitif anak usia dini sangat penting bagi anak mengingat keseharian anak membutuhkan aspek kognitif demi kelancaran anak dalam beraktivitas dengan kegiatan yang menggunakan otot otot halus dengan begitu penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Pendidikan hendaknya tetap mempertahankan permainan *playdough* yang menarik bagi anak dengan begitu anak dapat melatih kognitif nya dengan menyenangkan sehingga dapat berkembang secara maksimal.
2. Penyediaan alat dan sumber belajar hendaknya lebih ditingkatkan dan dikembangkan sehingga meningkatkan antusias anak dalam belajar.
3. Pendidikan hendaknya merubah metode permainan klasikal untuk membuat anak tidak merasa bosan dan lebih mudah dalam menerima pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, "*Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*", (Jakarta: Kencana, 2011).
- Anita Yus, "*Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*", (Jakarta: Kencana 2011).
- Arief S. Sadiman, Dkk, "*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*", (Depok: RAJawali, 2012).
- Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, "*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*", (Bandung: UPI, 2010).
- Bungin B, "*Penelitian Kualitatif*", (Jakarta: Pustaka Media Group, 2010).
- Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi, "*Metodologi Penelitian*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).
- Desmita, "*Psikologi Perkembangan*", (Bandung Remaja Rosdakarya, 2009).
- Diane E. Papalia, "*Human Development Psikologi Perkembangan*", (Jakarta: Kencana, Edisi Kesembilan, 2010).
- Edi Kusnadi, "*Metodologi Penelitian*", (Metro: Ramayana Pers dan STAIN Metro 2008).
- Hurlock, Elizabeth, "*Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 6*", (Jakarta: Erlangga, 1998).
- Indah Dewi Kumalasari, "*Penerapan Permainan Playdough dan Kemampuan Kognitif dalam Pengenalan Konsep Angka pada Anak Kelompok B RA Perwanida Al-Qodiriyah Slemanan II Udanawu Blitar*" (IAIN Tulungagung), 2018.
- Iriani Indri, "*Psikologi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Playdough*", (Jakarta: Indeks, 2016).
- Ismail, Andang, "*Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*", (Yogyakarta: Pilar Media. 2007).
- Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*".
- Khadijah. "*Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*". Medan : Perdana Publishing.
- Lexy J. Moleong, "*Metodologi Penelitian*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

- Marsiah, "*Efektivitas Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di PAUD Misbahul Brokah Depok*", Skripsi Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an Jakarta, 2019.
- Martinis Yamin, "*Panduan Permainan Playdough Anak Usia Dini*", (Jakarta: Gaung Persada, 2010).
- Masganti Sit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana. 2017.
- Moeslichatoen, "*Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*", (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004).
- Nana Syaodih Sukmadinata, "*Metode Penelitian Pendidikan*", (Bandung: Rosdakarya, 2011).
- Nova Ardy Wiyani, "*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*", (Yogyakarta: Gava Media, 2014).
- Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, "*Penelitian Kualitatif PAUD*", (Jakarta: Rajawali Pers, 2012),.
- Paul Suparno, "*Perkembangan Kognitif Jean Piaget*", Yogyakarta: Kanisius, Cet I, 2006.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No.137 Tahun 2014, "*Tentang Standar Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*", (Yogyakarta, 2011).
- Putri Amelia, "*Pengaruh Aktivitas Playdough Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak PGRI Way Awi Pesawaran*", (Skripsi), UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- RaiMusfiqon, 'Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012).
- Ratna Wilis Dahar, *Theories Belajar dan Pembelajaran*, Cet. V, Jakarta: Erlangga, 2011.
- Rika Raihanun, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Plastisin di TK Aisyah Bustanul Athfal* (Skripsi Universitas Jember: 2016).
- Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004).
- Saini Usman dan Pumimo Setiadi Akbar, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2001).

- Septi Priyani, "*Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Warna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA Darush Sholohin Lampung Barat*" (UIN Raden Intan Lampung, 2019).
- Siti Musarofah, "*Analisi Perkembangan Pendekatan Sentra Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak*",(Jakarta: Ghalia Indonesia,2011).
- Siti Rochayah, "*Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa*.
- Sri Handayani, dkk, *Penerapan Media Playdough untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Semarang: Universitas Terbuka, 2016).
- Sudarna, *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berbakarakter Melejit Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit, Dan Social)*,(Yogyakarta:Genius Publisher, 2014).
- Sugiono, "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*", (Bandung: Alfabeta,2012).
- Suharsimin Arikunto, "*Prosedur Penelitian Kualitatif*",(Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta:Rajawali Pers,2011).
- Susanto, Mulyadi, "*Bermain dan Kreativitas: Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*", Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Sutrisno Hadi, "*Metologi Penelitian Kualitatif*",(Yogyakarta: Andi offset, 2990).
- Wiratna Sujarweni, "*Metodologi Penelitian*",(Yogyakarta: Pustakabarupress, 2014).
- Wulan Fauzia, "*Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*",(Sulawesi Tengah 2022).
- Yeni Rachmawati, "*Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Dengan Media Playdough*",(Jakarta: Kencana, 2011).
- Yuliani Nurani Sugiono, "*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*",(Jakarta: PT Indeks, 2013).
- Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012).

# **LAMPIRAN – LAMPIRAN**



## 1. Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH 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

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Hanifa Rahmadanti  
 NPM : 1901042004

Program Studi : PIAUD  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	15/2023 /06		Revisi Menggunakan pedoman Skripsi yg terbaru	
	14/2023 /06		Atc Outline dan Apel.	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Lia Ricka Pratama, M.Pd  
 NIP. 19881016 201903 2 009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBIYAH 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

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Hanifa Rahmadanti  
 NPM : 1901042004

Program Studi : PIAUD  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	14/2023 /9		Perbaiki latar belakang dan bab 4	
	3/2023 /10		Revisi tambahan latar belakang dan penempatan coding.	
	9/2023 /10		Revisi bagian footnote, Perbanyak sumber buku.	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Lia Richa Pratama, M.Pd  
 NIP. 19881016 201903 2 009



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

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

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

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Hanifa Rahmadanti  
 NPM : 1901042004

Program Studi : PIAUD  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	20/2023 /II		Tambahkan foto kegiatan saat proses pembuatan dan masukan bagian hasil di abstrak.	
	30/2023 /II		Simpulkan bagian pada abstrak  Acc Munawar	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
 NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Lia Ricka Pratama, M.Pd  
 NIP. 19881016 201903 2 009

## 2. Outline

### *OUTLINE*

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *PLAYDOUGH* DALAM  
MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT TANWIR  
MULYOSARI METRO BARAT**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**NOTA DINAS**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN**

**HALAMAN 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 TINJAUAN PUSTAKA**

A. Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Kognitif Anak
2. Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak
3. Teori Perkembangan Kognitif

B. Permainan *Playdough*

1. Pengertian *Playdough*
2. Kelebihan dan Kekurangan
3. Tujuan dan Manfaat
4. Cara Membuat *Playdough*

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Sifat Penelitian

B. Sumber Data

C. Teknik Pengumpulan Data

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

E. Teknik Analisa Data

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

D. Temuan Umum

2. Profil Lokasi Penelitian

- g. Sejarah Singkat berdirinya TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari
- h. Visi dan Misi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari
- i. Struktur Organisasi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari

j. Data Peserta Didik TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari

k. Kondisi Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari

E. Temuan Khusus

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia 4 – 6 Tahun di TK Aisyiyah At  
Tanwir Mulyosari

2. Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4 – 6 Tahun  
Melalui Permainan *Playdough*

F. Pembahasan

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan

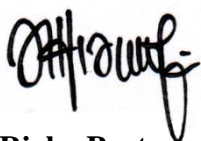
B. Saran

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

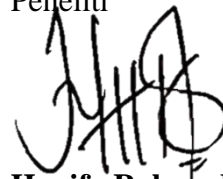
## **RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,  
Pembimbing



**Lia Ricka Pratama, M.Pd**  
NIP. 198810116 201903 2 0009

Metro, 12 Juni 2023  
Peneliti



**Hanifa Rahmadanti**  
NPM. 1901042004

### 3. Alat Pengumpul Data

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**IMPLEMENTASI PERMAINAN *PLAYDOUGH* DALAM**  
**MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT TANWIR**  
**MULYOSARI METRO BARAT**  
**PEDOMAN WAWANCARA, OBSERVASI DAN DOKUMENTASI**

---

---

#### A. WAWANCARA

1. Bagaimana Perkembangan Kognitif anak usia 4 – 6 Tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari ?
2. Apa faktor penghambat dan pendukung dalam perkembangan kognitif anak?
3. Apakah anak sudah mampu menggunakan alat tulis dengan benar?
4. Bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *playdough*?
5. Apakah permainan *playdough* efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak?
6. Apakah guru memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan dengan membentuk/menciptakan *playdough* secara bebas?
7. Melalui media *playdough* kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh anak?

#### B. OBSERVASI

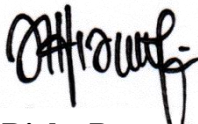
1. Mengamati dan mencatat secara umum sarana dan prasarana yang ada di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari
2. Mengamati kegiatan pendidik dalam pembelajaran menggunakan media *Playdough* di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.

#### C. Dokumentasi

1. Sejarah singkat berdirinya TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari
2. Visi & Misi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari
3. Struktur Organisasi TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari
4. Sarana dan Prasarana di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari

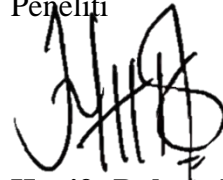
5. Data siswa di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari
6. Proses Pembelajaran (kegiatan bermain *playdough*)
7. Proses wawancara

Mengetahui,  
Pembimbing



**Lia Ricka Pratama, M.Pd**  
NIP. 198810116 201903 2 0009

Metro, 12 Juni 2023  
Peneliti



**Hanifa Rahmadanti**  
NPM. 1901042004



#### 4. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
TK AISYIYAH AT TANWIR  
METRO BARAT**

Jl. Proklamasi No.01, Mulyosari, Kec. Metro Barat

#### RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)

Hari/Tanggal	:Rabu/ 2 Agustus 2023
Kelompok Usia	: 5 – 6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Alam Semesta/Tata Surya
KD	: (3,2 – 4,2) – (3,11 – 4,11)-2,2-(3,3– 4,3) – (3,3 – 4,3)- 2,5- (3,15-4,15)
Recoding	: CO.1.1
Materi Pembelajaran	: - Berbicara secara santun - Berbicara tentang apa yang sudah dilakukan - Cara mendapatkan jawaban - Fungsi tata surya - Berani tampil didepan teman
Kegiatan Main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: - Minyak - Garam - Tepung Terigu - Tepung Maizena - Pewarna Makanan - Air Hangat - Baskom

**A. PEMBUKAAN : ± 25m**

1. Penerapan SOP
2. Berbaris

**B. MORNING TIME ±45m****SHOLAT DHUHA**

1. Tadarus Pagi
2. Salam doa absen
3. Menyebutkan nama hari, tanggal, bulan dan tahun

## ▶▶ Al – Islam dan Keaisyiyahan

- Menirukan dan melafazkan doa untuk kedua oragtua dan kebaikan dunia akhirat
- Menirukan dan melafazkan doa bertambahnya ilmu
- Menyanyikan lagu Mars TK ABA

## ▶▶ Pengembangan Diri

Melukis / mewarnai bergantian setiap hari perkelas

**C. INTI ±90m**

NAM (1,2) tanya jawab tentang alam semesta dan siapa penciptanya

BHS (3,11) Memberi warna pada playdough dan menyebutkan warna tersebut

KOG (2,2) Membuat bulan dan bintang secara berkelompok

FM (3,3) Membuat *playdough* dengan bahan sederhana yang ada disekitar

SOS (2,5) Antre dalam menunggu giliran diberi pewarna makanan

SENI (3,15) Membuat bulan dan bintang dari *Playdough*.

**D. RECALLING ±15m**

1. Merapikan alat alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

**E. ISTIRAHAT ±45m**

1. Cuci tangan, berdoa. Makan bersama, bermain

**F. PENUTUP ±15m**


1. Menanyakan perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
3. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan, menyanyi
4. Berdo'a, salam, pulang

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Aisyiyah At Tanwir**



**Siti Khotimah, S.Pd AUD**  
**NBM. 1393610**

**Guru Kelas**



**Siti Juariah, S.Pd.I**  
**NBM. 1139561**



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
TK AISYIAH AT TANWIR  
METRO BARAT**

Jl. Proklamasi No.01, Mulyosari, Kec. Metro Barat

---



---

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)**

Hari/Tanggal	:Kamis/ 3 Agustus 2023
Kelompok Usia	: 5 – 6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Alam Semesta/Tata Surya
KD	: (3,2 – 4,2) – (3,11 – 4,11)-2,2-(3,3– 4,3) – (3,3 – 4,3)- 2,5- (3,15-4,15)
Recoding	: CO.1.2
Materi Pembelajaran	: - Berbicara secara santun - Berbicara tentang apa yang sudah dilakukan - Cara mendapatkan jawaban - Fungsi tata surya - Berani tampil didepan teman
Kegiatan Main	: Individu dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: - Minyak - Garam - Tepung Terigu - Tepung Maizena - Pewarna Makanan - Air Hangat - Baskom

**A. PEMBUKAAN : ± 25m**

1. Penerapan SOP
2. Berbaris

**B. MORNING TIME ±45m**

## SHOLAT DHUHA

3. Tadarus Pagi
4. Salam doa absen
5. Menyebutkan nama hari, tanggal, bulan dan tahun
  - ▶▶ Al – Islam dan Keaisyiyahan
    - Menirukan dan melafazkan doa untuk kedua oragtua dan kebaikan dunia akhirat
    - Menirukan dan melafazkan doa bertambahnya ilmu
    - Menyanyikan lagu Mars TK ABA
  - ▶▶ Pengembangan Diri
    - Melukis / mewarnai bergantian setiap hari perkelas

**C. INTI ±90m**

NAM (1,2) tanya jawab tentang alam semesta dan siapa penciptanya

BHS (3,11) Memberi warna pada playdough dan menyebutkan warna tersebut

KOG (2,2) Membuat bulan dan bintang secara individu

FM (3,3) Membuat *playdough* dengan bahan sederhana yang ada disekitar

SOS (2,5) Antre dalam menunggu giliran diberi pewarna makanan

SENI (3,15) Membuat bulan dan bintang dari *Playdough*.

**D. RECALLING ±15m**

1. Merapikan alat alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

**E. ISTIRAHAT ±45m**

1. Cuci tangan, berdoa. Makan bersama, bermain

**F. PENUTUP ±15m**

1. Menanyakan perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
3. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan, menyanyi
4. Berdo'a, salam, pulang

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Aisyiyah At Tanwir**


**Siti Khotimah, S.Pd AUD**  
NBM. 1393610

**Guru Kelas**

**Siti Juariah, S.Pd.I**  
NBM. 1139561



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)**  
**TK AISYIAH AT TANWIR**  
**METRO BARAT**

Jl. Proklamasi No.01, Mulyosari, Kec. Metro Barat

---



---

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)**

Hari/Tanggal	:Senin, 14 Agustus 2023
Kelompok Usia	: 5 – 6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Diriku/Kesukaanku (Bakso)
KD	: (3,2 – 4,2) – (3,11 – 4,11)-2,2-(3,3– 4,3) – (3,3 – 4,3)- 2,5- (3,15-4,15)
Recoding	: CO.1.3
Materi Pembelajaran	: - Berbicara secara santun - Berbicara tentang apa yang sudah dilakukan - Cara mendapatkan jawaban - Fungsi tata surya - Berani tampil didepan teman
Kegiatan Main	: Individu dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: - Minyak - Garam - Tepung Terigu - Tepung Maizena - Pewarna Makanan - Air Hangat - Baskom

**A. PEMBUKAAN : ± 25m**

1. Penerapan SOP
2. Berbaris

**B. MORNING TIME ±45m****SHOLAT DHUHA**

1. Tadarus Pagi
2. Salam doa absen
3. Menyebutkan nama hari, tanggal, bulan dan tahun
  - ▶▶ Al – Islam dan Keaisyiyahan
    - Menirukan dan melafazkan doa untuk kedua oragtua dan kebaikan dunia akhirat
    - Menirukan dan melafazkan doa bertambahnya ilmu
    - Menyanyikan lagu Mars TK ABA
  - ▶▶ Pengembangan Diri
    - Melukis / mewarnai bergantian setiap hari perkelas

**C. INTI ±90m**

NAM (1,2) tanya jawab tentang makanan kesukaan

BHS (3,11) Memberi warna pada *playdough* dan menyebutkan warna tersebut

KOG (2,2) Membuat bakso dari *playdough*

FM (3,3) Membuat *playdough* dengan bahan sederhana yang ada disekitar

SOS (2,5) Antre dalam menunggu giliran diberi pewarna makanan

SENI (3,15) Menyanyikan lagu abang tukang bakso

**D. RECALLING ±15m**

1. Merapikan alat alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

**E. ISTIRAHAT ±45m**

1. Cuci tangan, berdoa. Makan bersama, bermain



**F. PENUTUP ±15m**

1. Menanyakan perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
3. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan, menyanyi
4. Berdo'a, salam, pulang

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Aisyiyah At Tanwir**


**Siti Khotimah, S.Pd AUD**  
**NBM. 1393610**

**Guru Kelas**

**Siti Juariah, S.Pd.I**  
**NBM. 1139561**



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
TK AISYIYAH AT TANWIR  
METRO BARAT**

Jl. Proklamasi No.01, Mulyosari, Kec. Metro Barat

---



---

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)**

Hari/Tanggal	: Selasa, 15 Agustus 2023
Kelompok Usia	: 5 – 6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Diriku/Kesukaanku (Ice Cream)
KD	: (3,2 – 4,2) – (3,11 – 4,11)-2,2-(3,3– 4,3) – (3,3 – 4,3)- 2,5- (3,15-4,15)
Recoding	: CO.1.4
Materi Pembelajaran	: - Berbicara secara santun - Berbicara tentang apa yang sudah dilakukan - Cara mendapatkan jawaban - Fungsi tata surya - Berani tampil didepan teman
Kegiatan Main	: Individu dengan kegiatanpengaman
Alat dan Bahan	: - Minyak - Garam - Tepung Terigu - Tepung Maizena - Pewarna Makanan - Air Hangat - Baskom

**A. PEMBUKAAN : ± 25m**

1. Penerapan SOP
2. Berbaris

**B. MORNING TIME ±45m**

## SHOLAT DHUHA

1. Tadarus Pagi
2. Salam doa absen
3. Menyebutkan nama hari, tanggal, bulan dan tahun
  - ▶▶ Al – Islam dan Keaisyiyahan
    - Menirukan dan melafazkan doa untuk kedua oragtua dan kebaikan dunia akhirat
    - Menirukan dan melafazkan doa bertambahnya ilmu
    - Menyanyikan lagu Mars TK ABA
  - ▶▶ Pengembangan Diri
    - Melukis / mewarnai bergantian setiap hari perkelas

**C. INTI ±90m**

NAM (1,2) tanya jawab tentang makanan kesukaan

BHS (3,11) Memberi warna pada *playdough* dan menyebutkan warna tersebut

KOG (2,2) Membuat bentuk ice cream dan menghias ice cream tersebut

FM (3,3) Membuat *playdough* dengan bahan sederhana yang ada disekitar

SOS (2,5) Antre dalam menunggu giliran diberi pewarna makanan

SENI (3,15) bercerita tentang cara membuat ice cream

**D. RECALLING ±15m**

1. Merapikan alat alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

**E. ISTIRAHAT ±45m**

1. Cuci tangan, berdoa. Makan bersama, bermain

**F. PENUTUP ±15m**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
3. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan, menyanyi
4. Berdo'a, salam, pulang

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Aisyiyah At Tanwir**


**Siti Khotimah, S.Pd AUD**  
NBM. 1393610

**Guru Kelas**



**Siti Juariah, S.Pd.I**  
NBM. 1139561



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
TK AISYIAH AT TANWIR  
METRO BARAT**

Jl. Proklamasi No.01, Mulyosari, Kec. Metro Barat

---



---

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)**

Hari/Tanggal	:Rabu/ 16 Agustus 2023
Kelompok Usia	: 5 – 6 Tahun
Tema/ Sub Tema	: Diriku (Kesukaanku/Kue Donat)
KD	: (3,1 – 2,4) – (3,12 – 4,12)-2,1-(3,3– 4,3) – (3,3 – 4,3)- 2,5- (3,15-4,15)
Recoding	: CO.1.5
Materi Pembelajaran	: - Berbicara secara santun - Berbicara tentang apa yang sudah dilakukan - Cara mendapatkan jawaban - Fungsi tata surya - Berani tampil didepan teman
Kegiatan Main	: Individu dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: - Minyak - Garam - Tepung Terigu - Tepung Maizena - Pewarna Makanan - Air Hangat - Baskom

**A. PEMBUKAAN : ± 25m**

1. Penerapan SOP
2. Berbaris

**B. MORNING TIME ±45m****SHOLAT DHUHA**

1. Tadarus Pagi
2. Salam doa absen
3. Menyebutkan nama hari, tanggal, bulan dan tahun
  - ▶▶ Al – Islam dan Keaisyiyahan
    - Menirikan dan melafazkan doa untuk kedua oragtua dan kebaikan dunia akhirat
    - Menirikan dan melafazkan doa bertambahnya ilmu
    - Menyanyikan lagu Mars TK ABA
  - ▶▶ Pengembangan Diri
    - Melukis / mewarnai bergantian setiap hari perkelas

**C. INTI ±90m**

NAM (1,2) tanya jawab tentang makanan kesukaan

BHS (3,11) Memberi warna pada playdough

KOG (2,2) Membuat donat sebagai makanan kesukaan menggunakan playdough

FM (3,3) Membuat *playdough* dengan bahan sederhana yang ada disekitar

SOS (2,5) Antre dalam menunggu giliran diberi pewarna makanan

SENI (3,15) menyebutkan benda yang berbentuk lingkaran seperti donat

**D. RECALLING ±15m**

1. Merapikan alat alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

**E. ISTIRAHAT ±45m**

1. Cuci tangan, berdoa. Makan bersama, bermain

**F. PENUTUP ±15m**

1. Menanyakan perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
3. Bercerita pendek yang berisi pesan pesan, menyanyi
4. Berdo'a, salam, pulang

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Aisyiyah At Tanwir**

  
**Siti Khotimah, S.Pd AUD**  
**NBM. 1393610**

**Guru Kelas**

  
**Siti Juariah, S.Pd.I**  
**NBM. 1139561**

## 5. Lembar Observasi

**KISI - KISI WAWANCARA**

<b>Fokus Peneliti</b>	<b>Aspek</b>	<b>Sub Aspek</b>
Permainan Playdough Dalam Mengembangkan Kognitif di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari Metro Barat	<b>Perencanaan</b>	
	Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran	1. Mempersiapkan segala kebutuhan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran 2. Menunjukkan sebuah media permainan <i>playdough</i>
	<b>Pelaksanaan</b>	
	Mampu mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.	Memahami penjelasan terkait media permainan <i>playdough</i>
<b>Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui media permainan playdough</b>		
	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi 2. Mengenal konsep sederhana 3. Mengetahui konsep banyak sedikit 4. Mengkreasikan idenya sendiri	1. Menyebutkan benda berdasarkan fungsi 2. Menyebutkan perbedaan siang dan malam 3. Mengetahui perbedaan banyak dan sedikit



	<ol style="list-style-type: none"><li>5. Mengamati benda dengan gejala rasa ingin tahu</li><li>6. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>4. Kreatif dalam membentuk dan menghias <i>playdough</i> sesuai dengan keinginannya</li><li>5. Mandiri dalam memecahkan masalah dan menyelesaikan tugasnya</li><li>6. Menghias playdough se kreatif mungkin sesuai dengan apa yang anak inginkan</li></ol>
--	---	--

### DATA HASIL WAWANCARA

**Nama Kepala Sekolah** : Siti Khotimah, S.Pd AUD

**Hari/Tanggal** : Senin/ 31-07-2023

**Recoding** : CW.1.1

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013?	Kurikulum yang digunakan di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari sudah menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan aturan dari pemerintah dan dinas pendidikan. (CW.1.1)
2.	Bagaimanakah proses pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari?	Proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari guru melakukan banyak kegiatan seperti mengenalkan gambar hewan, bermain susun balok, menyusun puzzle, bermain peran bersama teman dan juga sudah menerapkan permainan <i>playdough</i> sebagai permainan unggulan dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4 – 6 tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari.(CW.1.2)
3.	Kenapa permainan <i>playdough</i> menjadi permainan unggulan di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari?	Karena dengan adanya media permainan <i>playdough</i> guru maupun anak anak lebih mudah dalam

		menerapkan dan memahami pembelajaran yang diberikan dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, selain itu permainan <i>playdough</i> di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari menggunakan bahan – bahan yang aman dan tidak berbahaya karena dibuat langsung oleh guru kelas masing – masing.(CW.1.3)
4.	Apa saja bahan yang digunakan dalam membuat media permainan <i>playdough</i> ?	Bahan – bahan yang digunakan dalam membuat <i>playdough</i> cukup sederhana, hanya dengan menggunakan minyak goreng, tepung terigu/tepung maizena, pewarna makanan, air hangat dan baskom. (CW.1.4)
5.	Bagaimana awal mula guru mengetahui cara membuat media <i>playdough</i> yang aman untuk anak anak?	Pada awalnya guru sudah mengetahui adanya media permainan <i>playdough</i> , tetapi yang kami ketahui sebagai guru adalah <i>playdough</i> yang diperjual belikan di toko mainan anak anak. Kemudian dinas pendidikan mengadakan workshop dan pelatihan tentang implementasi permainan <i>playdough</i> untuk mengembangkan perkembangan anak di Taman Kanak – Kanak. Setelah kami para dewan guru menerapkan itu

		<p>disekolah kami Alhamdulillah anak anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan banyak anak yang awalnya perkembangan kognitifnya mengalami suatu hambatan bisa berkembang sesuai usianya. (CW.1.5)</p>
6.	<p>Bagaimana sarana dan prasarana untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari?</p>	<p>Sarana dan prasarana yang ada di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari terdapat beberapa mainan yang ada di dalam dan diluar ruangan kemudian ada masjid, kamar mandi, aula dan untuk alat mengembangkan kemampuan kognitif bisa dengan menggunakan permainan yang ada disekolah seperti mengenalkan gambar hewan, bermain susun balok, menyusun puzzle, bermain peran bersama teman dan bermain <i>playdough</i> yang dibuat dari tepung ketika ada pembelajaran yang bersangkutan dengan hal tersebut.(CW.1.6)</p>
7.	<p>Seberapa sering anak anak mengembangkan kognitif dengan media <i>playdough</i>?</p>	<p>Penyesuaian pembelajaran dalam mengembangkan media <i>playdough</i> sudah diterapkan 3-4 kali dalam satu bulan. (CW.1.7)</p>
8.	<p>Apakah dengan menggunakan media <i>playdough</i> dapat melihat sejauh mana kemampuan anak</p>	<p>Penggunaan media <i>playdough</i> ini dapat mempermudah para guru dalam proses pembelajaran</p>

	dalam mengikuti kegiatan belajar?	berlangsung karena dengan media <i>playdough</i> anak anak lebih mudah fokus memperhatikan saat guru memberikan intruksi. (CW.1.8)
--	-----------------------------------	--

Keterangan :

CW : Catatan Wawancara

1 : Pertemuan 1

1-4 : Pertanyaan 1-8

### DATA HASIL WAWANCARA

**Nama Guru : Siti Juariah, S.Pd.I**

**Hari/Tanggal : Senin/ 31-07-2023**

**Recoding : CW.2.1**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari?	Perkembangan kognitif anak di Kelompok A TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari secara keseluruhan berkembang sangat baik, hanya ada 2-3 anak yang perkembangan kognitifnya belum berkembang sesuai harapan. (CW.2.1)
2.	Apa faktor penghambat dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak?	Faktor penghambat perkembangan kognitif pada anak yaitu kurangnya motivasi dari diri sendiri, perkembangan kognitif dan otak anak yang berbeda – beda, serta kurangnya konsentrasi pada anak, anak harus mampu berkonsentrasi dalam mengkoordinasikan antara gerak mata dan tangan. (CW.2.2)
3.	Apa faktor pendukung dalam dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak?	Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak tidak terlepas dari faktor pendukung yaitu motivasi dari diri sendiri serta lingkungan, terutama dari orang tua anak. Orang tua dan guru hendaknya memberikan perhatian

		dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak serta anak memiliki motivasi dan keinginan dari dalam dirinya sendiri agar anak dapat berkembang dengan baik sesuai usia anak. (CW.2.3)
4.	Apakah dengan adanya media <i>playdough</i> anak lebih tertarik dalam kegiatan belajar?	Dengan menggunakan media <i>playdough</i> anak terlihat sangat antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. (CW.2.4)
5.	Apakah anak sudah mampu mengekspresikan diri sendiri?	Beberapa anak sudah mampu mengekspresikan dirinya sendiri, itu dapat dilihat ketika melakukan kegiatan sederhana seperti bermain peran dengan teman sebayanya, bertepuk tangan ketika mereka senang dan menggambar sesuai keinginan mereka. (CW.2.5)
6.	Bagaimana cara anak dalam mengekspresikan dirinya?	
7.	Bagaimanakah upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan <i>playdough</i> ?	Dalam permainan <i>playdough</i> guru memberikan contoh terlebih dahulu bentuk yang akan dibuat oleh anak kemudian anak menirukan bentuk tersebut sesuai intruksi yang guru berikan. (CW.2.7)
8.	Apakah guru memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan dengan membentuk <i>playdough</i> secara bebas?	Dalam permainan <i>playdough</i> ada waktu dimana guru membebaskan anak untuk membuat atau menciptakan bentuk sesuai

		keinginan anak dengan catatan hal ini dilakukan setelah anak-anak selesai dalam meniru dan mengikuti perintah/intruksi yang guru berikan. (CW.2.8)
9.	Melalui permainan <i>playdough</i> kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh anak?	Melalui permainan <i>playdough</i> anak dapat membuat apa yang dicontohkan oleh guru, serta anak dapat mengekspresikan dirinya dengan cara membuat bentuk yang anak inginkan, dengan begitu anak melatih kemampuan kognitifnya tanpa merasa terpaksa atau terbebani sehingga anak akan merasa senang. (CW.2.9)
10.	Apakah permainan <i>playdough</i> efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak?	Permainan <i>playdough</i> sangat efektif dan membantu dalam mengembangkan kemampuan kognitif, karena dengan bermain <i>playdough</i> anak akan merasa senang bermain dan tanpa sadar bahwa mereka juga telah melatih kemampuan kognitifnya. (CW.2.10)
11.	Apakah dengan menggunakan media <i>playdough</i> perkembangan kognitif anak akan berkembang secara optimal?	Dengan menggunakan media <i>playdough</i> sangat mempermudah anak dalam memahami intruksi yang diberikan oleh guru, selain itu anak selalu fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. (CW.2.11)



12.	Apakah dengan menggunakan media <i>playdough</i> anak anak berkembang sesuai dengan yang diharapkan?	Dengan menggunakan media permainan <i>playdough</i> yang sering digunakan anak anak, akan mempermudah anak memahami dalam proses pembelajaran. (CW.2.12)
13.	Apakah dengan menggunakan media <i>playdough</i> dapat meningkatkan kemampuan pemahaman pada anak?	Alhamdulillah, anak sudah mampu mengikuti kegiatan belajar dengan baik dan pemahaman yang sesuai, terlebihnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak (CW.2.13)
14.	Apa saja persiapan yang dilakukan sebelum menerapkan permainan <i>playdough</i> dalam kegiatan pembelajaran?	Untuk menerapkan permainan <i>playdough</i> dalam mengembangkan kognitif pada anak, guru selalu menggunakan rencana pembelajaran yang sudah di rancang dari hari sebelumnya. (CW.2.14)

Keterangan :

CW : Catatan Wawancara

2 : Pertemuan 2

1-14 : Pertanyaan 1-14

## HASIL CATATAN OBSERVASI

**Hari / Tanggal** : Rabu, 02 Agustus 2023  
**Pertemuan** : 1  
**Recoding** : CO.1.1

Pada hari Rabu, 02 Agustus 2023 tepatnya pada jam 07.30 WIB bel sekolah berbunyi yang menandakan kelas sudah masuk. Anak-anak pun berlarian untuk segera membuat barisan didepan kelas dan barisan tersebut dipimpin oleh anak yang mau dan berani untuk menyiapkan. Setelah itu anak-anak melepas sepatu dan meletakkan sepatu dirak yang telah disiapkan oleh guru diluar kelas. Setelah itu anak-anak duduk lesehan dilantai yang telah diberikan alas karpet untuk berdo'a bersama-sama, bernyanyi, serta kegiatan tanya jawab diawal pembukaan. Selanjutnya pada jam 08.00 WIB jam pembelajaran berjalan.

Pertemuan I dilakukan pada hari Rabu, 02 Agustus 2023 pukul 08.30 WIB, sebelumnya pendidik menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Pendidik menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang dengan menjabat tangan siswa yang telah datang sembari mengumpulkan buku tabung bagi yang menabung, kemudian anak berbaris di depan kelas untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas masing masing. Setelah semua anak masuk kedalam kelas masing masing, pendidik memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu, pendidik juga menanyakan bagaimana kabar peserta didik, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran siswa yang ada dikelas dengan bernyanyi sambil menyebutkan nama mereka satu persatu. Pendidik menanyakan kepada anak apakah anak anak mengetahui perbedaan siang dan malam, lalu anak anak dengan sangat antusias menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik.

Ketika kegiatan pembelajaran pendidik mengambil sejumlah media playdough yang sudah siap pakai dan menunjukkan kepada anak anak ada warna apa saja yang di tunjukan secara acak oleh pendidik. Setelah itu guru memberikan instruksi kepada anak untuk berkumpul di gazebo, setelah anak sudah berada di gazebo, guru mulai membagikan adonan terigu kemudian anak anak akan

bergantian mendapatkan air untuk mencampurkan ke adonan terigu tersebut, setelah adonan sudah tercampur diberi sedikit pewarna makanan sesuai selera kemudian di aduk hingga warna rata. Setelah warna sudah rata anak-anak diberi giliran untuk memberi sedikit minyak sayur agar campuran warna pada adonan *playdough* menjadi lebih cerah. Setelah anak-anak sudah memegang adonan *playdough* masing-masing guru mengintruksikan kepada anak-anak untuk berkumpul di gazebo dengan kelompok yang sudah di bagi sebelumnya. Setelah anak-anak selesai membuat adonan, guru memberikan intruksi untuk membuat matahari sebagai waktu siang hari dan bulan sabit sebagai waktu malam hari, setelah itu guru memberikan intruksi untuk membuat bentuk sesuai keinginan mereka menggunakan *playdough* yang tersisah. Setelah kegiatan pembelajaran selesai guru memberikan pertanyaan mengenai tema pembelajaran yang baru saja di terapkan, anak-anak yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan akan mendapatkan cap bintang di tangannya. Setelah kegiatan pembelajaran selesai guru mengakhiri pembelajaran dengan bernyanyi sayonara kemudian dilanjutkan dengan membaca doa bersama.

Hasil observasi pada pertemuan I tanggal 02 Agustus 2023 menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh anak berkembang dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan, pada kegiatan membuat bulan sabit dan bintang menggunakan media *playdough* dengan cara berkelompok, ada 2 anak yang perkembangannya di tahap Mulai Berkembang (MB), 5 anak di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 8 anak di tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Bisa disimpulkan bahwa anak-anak dapat dengan mudah memahami apa yang guru intruksikan dan memahami perintah yang guru berikan.

**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK**  
**INDIKATOR PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI**  
**PERMAINAN PLAYDOUGH**  
**TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT**

Hari / Tanggal : Rabu, 02 Agustus 2023

Recoding : CO.1.1

No.	Nama Anak	Kegiatan	Kriteria
1.	Adzra Zoya C.	Anak – anak melakukan kegiatan menggunakan media permainan <i>playdough</i> dengan tema alam semesta. Anak anak membuat bulan sabit dan bintang secara berkelompok. Kemudian tanya jawab tentang alam semesta dan siapa penciptanya.	BSB
2.	Ahlan Qouluhul Q.		BSB
3.	Arafif Alfa Rizki		BSB
4.	Berly Arka Ar Rayyan		BSH
5.	Faeyza Atha Ibrahim		BSB
6.	Hilya Faizatul Muna		BSB
7.	Khanza Adzkiya P.		BSH
8.	M. Azam Al Khalifi		BSH
9.	M. Hanan Musyaffa		MB
10.	Mutia Rafani		BSB
11.	Rania Almaira		MB
12.	Sayyeda Nazefa N.		BSH
13.	Nirwasita Taqiyya Z.		BSB
14.	Aidil Aryu Saputra		BSH
15.	Aurel Pratiwi		BSB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

## HASIL CATATAN OBSERVASI

**Hari / Tanggal** : Kamis, 03 Agustus 2023  
**Pertemuan** : 2  
**Recoding** : CO.1.2

Pada hari Kamis, tanggal 03 Agustus 2023 tepatnya pada jam 07.30 WIB bel sekolah berbunyi yang menandakan kelas sudah masuk. Anak-anak pun berlarian untuk segera membuat barisan didepan kelas dan barisan tersebut dipimpin oleh anak yang mau dan berani untuk menyiapkan. Setelah itu anak-anak melepas sepatu dan meletakkan sepatu dirak yang telah disiapkan oleh guru diluar kelas. Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, 03 Agustus 2023 pukul 08.30 WIB. Guru menyiapkan media yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Guru menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang dengan menjabat tangan siswa yang telah datang sembari mengumpulkan buku tabungan bagi yang menabung, kemudian anak berbaris di depan kelas untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas masing masing. Setelah semua anak masuk kedalam kelas masing masing, guru memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu, guru juga menanyakan bagaimana kabar peserta didik, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran siswa yang ada dikelas dengan bernyanyi sambil menyebutkan nama mereka satu persatu.

Setelah itu guru menanyakan kepada siswa apakah masih ingat dengan perbedaan siang dan malam yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan setiap pagi guru selalu membiaskan pembiasaan sholat dhuha dan murojaah pagi sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Guru akan memulai kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan *playdough* dengan memberikan instruksi kepada anak untuk berkumpul di gazebo, setelah anak sudah berada di gazebo, guru mulai membagikan adonan terigu kemudian anak akan bergantian mendapatkan air untuk mencampurkan ke adonan terigu tersebut, setelah adonan sudah tercampur diberi sedikit pewarna makanan sesuai selera kemudian di aduk hingga warna rata. Setelah warna sudah rata anak akan diberi

giliran untuk memberi sedikit minyak sayur agar campuran warna pada adonan *playdough* menjadi lebih cerah.

Setelah *playdough* sudah terbagi rata dan anak sudah memegang adonan *playdough* masing masing kemudian anak diberikan intruksi untuk membuat bulan sabit dan matahari untuk membedakan terjadinya siang dan malam hari, kali ini anak anak tidak di bagi kedalam kelompok melainkan satu anak satu adonan *playdough*. Setiap anak yang sudah selesai membuat bulan sabit dan matahari akan mendapatkan bintang di tanganya. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu matahari terbenam secara bersama sama, kemudian dilanjutkan dengan membaca doa bersama sama. Hasil observasi pada pertemuan II tanggal 03 Agustus 2023 menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh anak berkembang dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan, pada kegiatan membuat bulan sabit dan bintang menggunakan media *playdough* secara individu, ada 6 anak di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 9 anak di tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Bisa disimpulkan bahwa anak dapat dengan mudah memahami apa yang guru intruksikan dan memahami perintah yang guru berikan. Dilihat dari pertemuan sebelumnya pada pertemuan II ini terlihat perkembangan anak yang begitu pesatnya.

**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK**  
**INDIKATOR PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI**  
**PERMAINAN PLAYDOUGH**  
**TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT**

Hari / Tanggal : Kamis, 03 Agustus 2023

Recoding : CO.1.2

No.	Nama Anak	Kegiatan	Kriteria
1.	Adzra Zoya C.	Anak – anak melakukan kegiatan menggunakan media permainan <i>playdough</i> dengan tema alam semesta. Anak anak membuat bulan sabit dan bintang secara individu. Kemudian tanya jawab tentang alam semesta dan siapa penciptanya.	BSB
2.	Ahlam Qouluhul Q.		BSB
3.	Arafif Alfa Rizki		BSB
4.	Berly Arka Ar Rayyan		BSH
5.	Faeyza Atha Ibrahim		BSH
6.	Hilya Faizatul Muna		BSB
7.	Khanza Adzkiya P.		BSH
8.	M. Azam Al Khalifi		BSH
9.	M. Hanan Musyaffa		BSB
10.	Mutia Rafani		BSB
11.	Rania Almaira		BSB
12.	Sayyeda Nazefa N.		BSH
13.	Nirwasita Taqiyya Z.		BSB
14.	Aidil Aryu Saputra		BSH
15.	Aurel Pratiwi		BSB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

## HASIL CATATAN OBSERVASI

**Hari / Tanggal** : **Senin, 14 Agustus 2023**  
**Pertemuan** : **3**  
**Recoding** : **CO.1.3**

Pertemuan III dilaksanakan pada Senin, 14 Agustus 2023 pukul 08.30 WIB, sebelumnya pendidik sudah menyiapkan pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sudah direncanakan. Pendidik menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang dengan menjabat tangan siswa yang telah datang sembari mengumpulkan buku tabungan bagi yang menabung, kemudian anak berbaris di depan kelas untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas masing masing. Setelah semua anak masuk kedalam kelas masing masing, pendidik memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu, pendidik juga menanyakan bagaimana kabar peserta didik, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran siswa yang ada dikelas dengan bernyanyi sambil menyebutkan nama mereka satu persatu.

Guru menanyakan kembali kepada anak anak apakah masih ingat dengan perbedaan siang dan malam yang ditandai dengan munculnya bulan sabit dan matahari, kemudian guru menjelaskan bahwasanya tidak ada malam hari bumi akan menjadi gelap selalu begitupun jika tidak ada matahari maka bumi akan selalu cerah dan bumi akan mengalami kekeringan karena mendapatkan cahaya matahari yang terus menerus. Kemudian guru menanyakan hewan apa saja yang biasa muncul pada pagi hari untuk menandakan bahwasanya sudah menandakan pagi hari, guru memberikan klue agar anak mudah menjawabnya. Kemudian anak anak sangat antusias menjawab ayam jago kemudian guru menanyakan kepada anak tentang makanan kesukaan, dengan antusias anak anak menyebutkan makanan kesukaanya. Setelah tanya jawab tentang makanan kesukaan guru bertanya kepada anak anak tentang makanan bakso, bentuk bakso dan bakso terbuat dari apa, sontak anak anak menjawabnya dengan sangat antusias. Kemudian anak anak diberikan intruksi untuk membuat bakso sebanyak 5 buah



setiap anak. Sebelum memulai membuat bakso dengan menggunakan media playdough guru memberikan instruksi kepada anak untuk berkumpul di gazebo, setelah anak sudah berada di gazebo, guru mulai membagikan adonan terigu kemudian anak-anak akan bergantian mendapatkan air untuk mencampurkan ke adonan terigu tersebut, setelah adonan sudah tercampur diberi sedikit pewarna makanan sesuai selera kemudian di aduk hingga warna rata. Setelah warna sudah rata anak-anak diberi giliran untuk memberi sedikit minyak sayur agar campuran warna pada adonan *playdough* menjadi lebih cerah. Setelah anak sudah memegang adonan *playdough* masing-masing. Guru kemudian memberikan intruksi untuk membentuk adonan tersebut menyerupai bakso sebanyak 5 buah. Setelah anak selesai guru akan memberikan cap bintang di tangan anak sebagai bentuk reward karena sudah berhasil mengerjakan tugasnya sampai selesai. kemudian disambung dengan membaca doa sesudah belajar bersama-sama.

Hasil observasi pada pertemuan III tanggal 14 Agustus 2023 menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh anak berkembang dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan, pada kegiatan dengan tema makanan kesukaanku sub tema bakso. Anak-anak diberikan intruksi untuk membuat bakso sebanyak 5 buah dan menghias bakso tersebut sekreatif mungkin dengan media playdough. Pada kegiatan ini ada 7 anak di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 8 anak di tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Bisa disimpulkan bahwa anak dapat dengan mudah memahami apa yang guru intruksikan dan memahami perintah yang guru berikan.

**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK**  
**INDIKATOR PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI**  
**PERMAINAN PLAYDOUGH**  
**TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT**

Hari / Tanggal : Senin, 14 Agustus 2023

Recoding : CO.1.3

No.	Nama Anak	Kegiatan	Kriteria
1.	Adzra Zoya C.	Anak – anak melakukan kegiatan menggunakan media permainan <i>playdough</i> dengan tema makanan kesukaanku sub tema bakso. Anak anak membuat bakso sebanyak 5 buah dan menghias bakso sekreatif mungkin.	BSB
2.	Ahlam Qouluhul Q.		BSB
3.	Arafif Alfa Rizki		BSB
4.	Berly Arka Ar Rayyan		BSH
5.	Faeyza Atha Ibrahim		BSH
6.	Hilya Faizatul Muna		BSH
7.	Khanza Adzkiya P.		BSH
8.	M. Azam Al Khalifi		BSH
9.	M. Hanan Musyaffa		BSB
10.	Mutia Rafani		BSB
11.	Rania Almaira		BSB
12.	Sayyeda Nazefa N.		BSH
13.	Nirwasita Taqiyya Z.		BSB
14.	Aidil Aryu Saputra		BSH
15.	Aurel Pratiwi		BSB

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

## HASIL CATATAN OBSERVASI

**Hari / Tanggal** : Selasa, 15 Agustus 2023  
**Pertemuan** : 4  
**Recoding** : CO.1.4

Pertemuan IV dilakukan pada Selasa, 15 Agustus 2023 pukul 08.30 WIB, sebelumnya guru sudah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Pendidik menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang dengan menjabat tangan siswa yang telah datang sembari mengumpulkan buku tabungan bagi yang menabung, kemudian anak berbaris di depan kelas untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas masing masing. Setelah semua anak masuk kedalam kelas masing masing, pendidik memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu, pendidik juga menanyakan bagaimana kabar peserta didik, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran siswa yang ada dikelas dengan bernyanyi sambil menyebutkan nama mereka satu persatu.

Penggunaan media playdough dalam proses mengembangkan kognitif di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari. Guru menjelaskan tema pembelajaran kepada anak tentang makanan kesukaan, kali ini sub tema pembelajaran tentang ice cream. Anak anak sangat antusias mengetahui tema pembelajaran hari ini adalah ice cream. Guru menanyakan ciri ciri ice cream kepada anak anak, sontak anak anak menjawab dengan sangat antusias. Pada proses pembelajaran menggunakan media playdough anak diminta untuk berkumpul di gazebo, setelah anak sudah berada di gazebo, guru mulai membagikan adonan terigu kemudian anak anak akan bergantian mendapatkan air untuk mencampurkan ke adonan terigu tersebut, setelah adonan sudah tercampur diberi sedikit pewarna makanan sesuai selera kemudian di aduk hingga warna rata. Setelah warna sudah rata anak anak diberi giliran untuk memberi sedikit minyak sayur agar campuran warna pada adonan playdough menjadi lebih cerah.

Setelah anak sudah memegang adonan *playdough* masing masing anak membuat ice cream sesuai dengan keinginannya dan menghias ice cream yang ia

buat menggunakan media *playdough*. Setelah anak selesai mengerjakan tugas yang diberikan anak akan mendapatkan reward berupa stempel bintang ditangannya. Untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan media *playdough* anak-anak berdoa bersama-sama kemudian guru mengucapkan salam lalu guru dan siswa bersalam-salaman. Hasil observasi pada pertemuan IV tanggal 15 Agustus 2023 menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh anak berkembang dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan, pada kegiatan pertemuan IV dengan tema makanan kesukaan dan sub tema ice cream, anak diminta untuk membuat ice cream kreatif mungkin dengan pilihan warna dan bentuk yang mereka sukai dengan menggunakan media *playdough*. Pada kegiatan ini ada 8 anak di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 anak di tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Bisa disimpulkan bahwa anak dapat dengan mudah memahami apa yang guru intruksikan dan memahami perintah yang guru berikan sehingga anak lebih faham maksud dan tujuan dari pembelajaran dengan tema tersebut.

**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK**  
**INDIKATOR PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI**  
**PERMAINAN PLAYDOUGH**  
**TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT**

Hari / Tanggal : Selasa, 15 Agustus 2023

Recoding : CO.1.4

No.	Nama Anak	Kegiatan	Kriteria
1.	Adzra Zoya C.	Anak – anak melakukan kegiatan menggunakan media permainan <i>playdough</i> dengan tema makanan kesukaanku dan sub tema ice cream. Anak anak diminta mmebuat ice cream skreatif mungkin dengan pilihan warna dan bentuk yang mereka suka.	BSB
2.	Ahlam Qouluhul Q.		BSB
3.	Arafif Alfa Rizki		BSB
4.	Berly Arka Ar Rayyan		BSB
5.	Faeyza Atha Ibrahim		BSH
6.	Hilya Faizatul Muna		BSH
7.	Khanza Adzkiya P.		BSB
8.	M. Azam Al Khalifi		BSB
9.	M. Hanan Musyaffa		BSH
10.	Mutia Rafani		BSB
11.	Rania Almaira		BSH
12.	Sayyeda Nazefa N.		BSB
13.	Nirwasita Taqiyya Z.		BSH
14.	Aidil Aryu Saputra		BSB
15.	Aurel Pratiwi		BSH

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

## HASIL CATATAN OBSERVASI

**Hari / Tanggal** : Rabu, 16 Agustus 2023  
**Pertemuan** : 5  
**Recoding** : CO.1.5

Pertemuan V dilakukan pada hari Rabu, 16 Agustus 2023. Sebelumnya Pendidik menyambut kedatangan para siswa di depan gerbang dengan menjabat tangan siswa yang telah datang sembari mengumpulkan buku tabungan bagi yang menabung, kemudian anak berbaris di depan kelas untuk berbaris sebelum masuk ke dalam kelas masing masing. Setelah semua anak masuk kedalam kelas masing masing, pendidik memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu, pendidik juga menanyakan bagaimana kabar peserta didik, setelah itu pendidik mengabsen kehadiran siswa yang ada dikelas dengan bernyanyi sambil menyebutkan nama mereka satu persatu.

Guru menanyakan kepada anak apakah masih ingat dengan permainan *playdough*? Anak anak sangat antusias semua anak masih mengingat permainan *playdough* dan cara penggunaanya. Pada pertemuan kali ini guru akan memberikan intruksi sesuai dengan tema pembelajaran Diriku (Kesukaanku/Kue Donat). Kemudian guru memberikan instruksi kepada anak untuk berkumpul di gazebo, setelah anak sudah berada di gazebo, guru mulai membagikan adonan terigu kemudian anak akan bergantian mendapatkan air untuk mencampurkan ke adonan terigu tersebut, setelah adonan sudah tercampur diberi sedikit pewarna makanan sesuai selera kemudian di aduk hingga warna rata. Setelah warna sudah rata anak akan diberi giliran untuk memberi sedikit minyak sayur agar campuran warna pada adonan *playdough* menjadi lebih cerah.

Setelah anak sudah memegang adonan *playdough* masing anak membuat bentuk donat dan menghias donat tersebut sekreatif mungkin. setelah anak menyelesaikan tugas membentuk donat dan menghias donat anak akan mendapatkan reward berupa stempel bintang di tanganya. Setelah pembelajaran

selesai guru mengakhiri pembelajara dengan membaca doa bersama dan bersalam – salaman.

Hasil observasi pada pertemuan V tanggal 16 Agustus 2023 menunjukkan hasil bahwa hampir seluruh anak berkembang dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan, pada kegiatan pertemuan V dengan tema makanan kesukaanku dan sub tema kue donat, anak diminta untuk membuat donat skreatif mungkin dengan bentu lingkaran dan di hias sekreatif mungkin sesuai dengan keinginan anak masing masing. Pada kegiatan ini ada 8 anak di tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 7 anak di tahap Berkembang Sangat Baik (BSB). Bisa disimpulkan bahwa anak dapat dengan mudah memahami apa yang guru intruksikan dan memahami perintah yang guru berikan sehingga anak lebih faham maksud dan tujuan dari pembelajaran dengan tema tersebut. Pada akhir pertemuan tersebut peneliti menyimpulkan bahwasanya data yang diperoleh dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak dengan menggunakan media playdough pada anak di TK Aisyiyah At Tanwir Mulyosari adalah anak anak dapat berkembang dengan sangat baik dengan adanya media playdough dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak, anak merasa tidak jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran dikarenakan sifat elastis pada media *playdough* yang selalu membuat rasa tahu anak anak ingin terus menerus belajar sambil bermain menggunakan media playdough tersebut.

**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK**  
**INDIKATOR PENILAIAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI**  
**PERMAINAN PLAYDOUGH**  
**TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT**

Hari / Tanggal : Rabu, 16 Agustus 2023

Recoding : CO.1.5

No.	Nama Anak	Kegiatan	Kriteria
1.	Adzra Zoya C.	Anak – anak melakukan kegiatan menggunakan media permainan <i>playdough</i> dengan tema makanan kesukaanku dan sub kue donat. Anak anak diminta membuat donat dengan bentuk lingkaran dan di hias se kreatif mungkin.	BSB
2.	Ahlan Qouluhul Q.		BSB
3.	Arafif Alfa Rizki		BSB
4.	Berly Arka Ar Rayyan		BSB
5.	Faeyza Atha Ibrahim		BSH
6.	Hilya Faizatul Muna		BSH
7.	Khanza Adzkiya P.		BSB
8.	M. Azam Al Khalifi		BSB
9.	M. Hanan Musyaffa		BSH
10.	Mutia Rafani		BSB
11.	Rania Almaira		BSH
12.	Sayyeda Nazefa N.		BSB
13.	Nirwasita Taqiyya Z.		BSH
14.	Aidil Aryu Saputra		BSB
15.	Aurel Pratiwi		BSH

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



## 6. Dokumentasi

### DOKUMENTASI PENELITIAN TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT

**Keterangan :**

**CW : Catatan Wawancara**

**CD : Catatan Dokumentasi**

**CO : Catatan Observasi**



**Foto Area Bermain Anak (C.D 1.1)**



**Foto Area Bermain Anak (C.D 1.2)**



**Foto Area Bermain Anak (C.D 1.3)**



**Foto Area Bermain Anak (C.D 1.3)**



**Foto Ruang Kelas B (C.D 1.4)**



**Foto Kegiatan Wawancara (C.D 2.1)**



**Foto Adonan Sebelum Dibagi (C.D 3.1)**



**Foto Adonan Sebelum Dibagi (C.D 3.2)**



**Foto Bahan - Bahan Membuat Playdough (C.D 3.3)**



**Foto Kegiatan Anak Membuat Adonan Playdough (C.D 5.2)**



**Foto Kegiatan Anak Membuat Adonan Playdough (C.D 5.3)**



**Foto Kegiatan Anak Membuat Adonan Playdough (C.D 5.3)**



**Foto Kegiatan Anak Membuat Angka (C.D 3.7)**



**Foto Kegiatan Anak  
Membuat Angka (C.D 3.8)**



**Foto Kegiatan Anak  
Membuat Bulan & Matahari (C.D 4.1)**



**Foto Kegiatan Anak  
Membuat Bakso (C.D 5.1)**



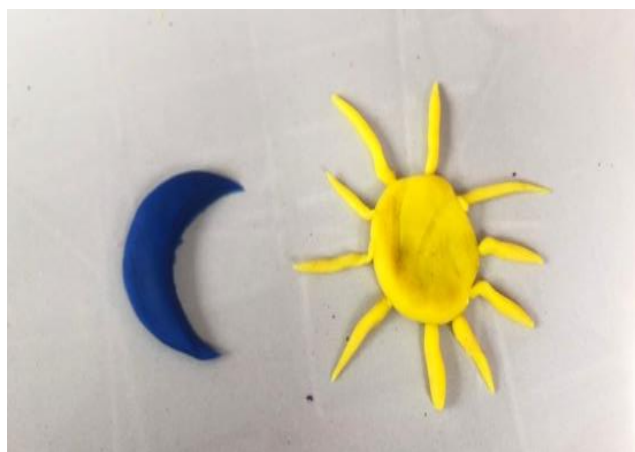
**Foto Kegiatan Anak  
Membuat Ice Cream (C.D 6.1)**



**Foto Hasil Kegiatan Membuat Donat (C.D 7.1)**



**Foto Hasil Kegiatan Membuat Baso (C.D 5.2)**




**Foto Hasil Kegiatan Membuat Bulan & Matahari (C.D 7.1)**



**Foto Hasil Kegiatan Membuat Ice Crean (C.D 6.2)**

## 7. Surat Izin Pra Survey

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b>
	<small>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</small>

---

Nomor : /In.28/J/TL.01/00/2023	Kepada Yth.,
Lampiran :-	Kepala Sekolah TK AISIYIAH AT
Perihal : <b>IZIN PRASURVEY</b>	TANWIR MULYOSARI METRO
	BARAT
	di-
	Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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


Nama	: <b>HANIFA RAHMADANTI</b>
NPM	: <u>1901042004</u>
Semester	: 8 (Delapan)
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: IMPLEMENTASI PERMAINAN PLAYDOUGH DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISIYIAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT

untuk melakukan prasurvey di TK AISIYIAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 00 0000  
Ketua Jurusan,



**Edo Dwi Cahyo M.Pd**  
NIP 19900715 201801 1 002



## 8. Surat Balasan Pra Survey



**PENDIDIKAN RAUDATUL ATHFAL  
AISYIAH AT TANWIR  
MULYOSARI METRO BARAT**  
*Jl. Proklamasi No. 01 Rt 01 Rw 02 Mulyosari Metro Barat*

---

Nomor : 12/Tk At Tan/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **Pemberian Izin Pra- Survey**

*Assalamualaikum, wr.wb*

Menindak lanjuti surat permohonan izin Pra-Survey yang di ajukan oleh :

Nama : Hanifa Rahmadanti  
NPM : 1901042004  
Semester : VIII (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN PLAYDOUGH DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT

Dengan ini saya selaku Pengelola TK AISYIAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan Pra-Survey di sekolah kami.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum, wr.wb*

Metro, 08 Agustus 2022  
Kepala TK Aisyiah At Tanwir




**Siti Khotimah, S.Pd AUD**  
**NBM. 1393610**

## 9. Surat Bimbingan Skripsi



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

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

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metroiniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metroiniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metroiniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metroiniv.ac.id)

Nomor : B-4110/In.28.1/J/TL.00/07/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Lia Ricka Pratama (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-  
Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

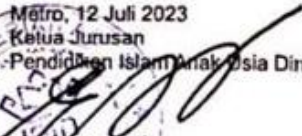
Nama : **HANIFA RAHMADANTI**  
NPM : 1901042004  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : **IMPLEMENTASI PERMAINAN PLAYDOUGH DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 12 Juli 2023  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
  
Edo Dwi Cahyo, M.Pd  
NIP.199007152018011002

## 10. Surat Tugas



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

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

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

### **SURAT TUGAS**

Nomor: B-4189/In.28/D.1/TL.01/07/2023

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

Nama : **HANIFA RAHMADANTI**  
NPM : 1901042004  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI PERMAINAN PLAYDOUGH DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT".
  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 : 28 Juli 2023

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



## 11. Surat Izin Research



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

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksinerli (0725) 47298, Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id), e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-4190/In.28/D.1/TL.00/07/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA TK AISIYIAH AT TANWIR  
MULYOSARI METRO BARAT  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4189/In.28/D.1/TL.01/07/2023, tanggal 28 Juli 2023 atas nama saudara:

Nama : **HANIFA RAHMADANTI**  
NPM : [1901042004](#)  
Semester : 9 (Sembilan)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA TK AISIYIAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK AISIYIAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI PERMAINAN PLAYDOUGH DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISIYIAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT".

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 28 Juli 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP [19670531\\_199303\\_2\\_003](#)

## 12. Surat Balasan Research



**PENDIDIKAN RAUDATUL ATHFAL  
AISYIYAH AT TANWIR  
MULYOSARI METRO BARAT**

*Jl. Proklamasi No. 01 Rt 01 Rw 02 Mulyosari Metro Barat*

Nomor : 17/Tk At Tan/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **Pemberian Izin Research**

*Assalamualaikum, wr.wb*

Menindak lanjuti surat permohonan Research yang di ajukan oleh :

Nama : Hanifa Rahmadanti  
NPM : 1901042004  
Semester : IX (Sembilan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN PLAYDOUGH DALAM  
MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT  
TANWIR MULYOSARI METRO BARAT

Dengan ini saya selaku Pengelola TK AISYIYAH AT TANWIR MULYOSARI METRO BARAT memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan Research di sekolah kami.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum, wr.wb*

Metro, 29 Juli 2023  
Kepala TK Aisyiyah At Tanwir



**Siti Khotimah, S.Pd AUD**  
NBM. 1393610

## 13. Surat Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

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-387/ln.28/S/U.1/OT.01/05/2023**

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

Nama : Hanifa Rahmadanti  
NPM : 1901042004  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901042004

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 23 Mei 2023  
Kepala Perpustakaan  
Ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP.19750505 200112 1 002

## 14. Surat Bebas Pustaka Prodi



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

Jalan Kg. Hajar Dewantara Kampus 15 A Hingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

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

**BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Hanifa Rahmadanti  
 NPM : 1901042004  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
 Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PERMAINAN *PLAYDOUGH* DALAM  
 MENGEMBANGKAN KOGNITIF DI TK AISYIYAH AT TANWIR  
 MULYOSARI METRO BARAT

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

Metro, 09 Oktober 2023

Ketua Program Studi PIAUD

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**

NIP. 19900715 201801 1 002

## 15. Turnitin

# UJI TURNITIN HANIFAH

by Cek Turnitin

---

**Submission date:** 07-Dec-2023 07:34PM (UTC+0530)

**Submission ID:** 2251296237

**File name:** UJI\_TURNITIN\_HANIFAH.docx (3.12M)

**Word count:** 18691

**Character count:** 117409

*Jumat, 8 Desember 2023*



*Edo Dwi Cahyo, M.Pd.*



## UJI TURNITIN HANIFAH

### ORIGINALITY REPORT

<b>17%</b>	<b>16%</b>	<b>7%</b>	<b>6%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>eprints.iain-surakarta.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>digilib.uinkhas.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>jurnal.unipasby.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>text-id.123dok.com</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Hanifa Rahmadanti lahir di Metro pada tanggal 03 Desember 2000, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Jamin Waluyo dan Ibu Jumirah. Pendidikan penulis dimulai dari TK Khodijah Metro Barat lalu melanjutkan ke jenjang Sekolah Dasar di SD Negeri 03 Metro Pusat.

Kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Muhamamdiyah 1 Metro Barat dilanjutkan dengan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Metro Program Manajemen Tata Kelola Perkantoran. Setelah lulus dari SMK Negeri 1 Metro, peneliti melanjutkan studinya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung, dengan jalur UM-PTKIN di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)