

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) RODA PUTAR
ANGKA UNTUK ANAK USIA DINI DI TK
AL-HIDAYAH BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Di Ajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :
DINDA AYU NATASYIA
NPM: 1711070087

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444H/ 2023 M**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) RODA PUTAR
ANGKA UNTUK ANAK USIA DINI DI TK
AL-HIDAYAH BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Di Ajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

DINDA AYU NATASYIA

NPM: 1711070087

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si

Pembimbing II : Dr. Meriyati, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1444H/ 2023 M**

ABSTRAK

Kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Al-Hidayah masih tergolong rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya anak masih lama menjawab pertanyaan yang diberikan dan juga kegiatan belajar yang monoton. Maka dari itu mendorong pendidik untuk mengembangkannya. Media roda putar adalah salah satu yang di gunakan untuk mengembangkan kognitif anak. Karena dengan memilih metode yang tepat maka dapat menjadi penunjang keberhasilan pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media roda putar dan kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Al-Hidayah Bandar Lampung

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang difokuskan pada situasi kelas atau disebut Classroom Action Research. Alat pengumpul data terdiri dari observasi dan dokumentasi. Analisis data penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus, dimana dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada siklus I dan siklus II maka dapat penulis simpulkan bahwa penerapan alat permainan edukatif (ape) roda putar dapat meningkatkan kognitif anak di TK Al-Hidayah Bandar Lampung. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kognitif, Pada pertemuan siklus I persentase perkembangan kognitif anak melalui media roda putar yang Kurang Berkembang (K), 20% masih terlihat belum berkembang. Sedangkan peserta didik yang Cukup Berkembang (C), 27%, juga masih sangat minim,. Selanjutnya yang Berkembang baik (B) 13% dan Berkembang Sangat Baik (SB) 40%. mempunyai jumlah yang masih kurang memenuhi kriteria perkembangan keberhasilan, Berdasarkan hasil persentase pada pertemuan siklus I, peneliti melakukan refleksi. Pada pertemuan siklus II, mengalami peningkatan yang sangat tinggi, tidak ada peserta didik yang Kurang Berkembang (K) 0% , Cukup Berkembang (C) 7%, Berkembang baik (B) 13%, dan Berkembang Sangat Baik (SB) mengalami jumlah peningkatan menjadi 80%. Pada hasil siklus II penelitian tindakan kelas dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan 80%

KATA KUNCI: *Kognitif, roda putar.*

SURAT PERNYATAAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Ayu Natasyia
NPM : 1711070087
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Roda Putar Angka Untuk Anak Usia Dini di Tk Al-Hidayah Bandar Lampung”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.
Wassalau'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung,



Dinda Ayu Natasyia
NPM: 1711070087



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (35131) Telp. 0721-703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif Roda Putar Angka Untuk Anak Usia Dini Di TK Al-Hidayah Bandar Lampung

Nama : Dinda Ayu Natasyia

NPM : 1711070087

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah di munaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si

NIP. 195505261983032002

Dr. Meriyati, M.Pd

NIP. 196906081994032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd

NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (35131) Telp. 0721-703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF RODA PUTAR ANGKA UNTUK ANAK USIA DINI DI TK AL-HIDAYAH BANDAR LAMPUNG”** Disusun oleh, **DINDA AYU NATASYIA**, NPM: 1711070087, program studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah di ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Selasa/ 20 Desember 2022 Pukul 11.00-12.30 WIB.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Sekretaris : Karin Ariska, M.Pd

Penguji Utama : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd

Pendamping I : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si

Pendamping II : Dr. Meriyati, M.Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَى أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَكُمْ
وَعَسَى أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

"Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu,
boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk
bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui."

QS. Al-Baqarah: 216



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbilaalamiin, sujud syukur kusembahkan terhadap Allah SWT tuhan yang maha Esa yang memberikan rahmat, hidayah serta inayah kepada penulis hingga saat ini dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya. Dengan penuh krendahan hati penulis persembahkan lembaran-lembaran sederhana ini namun penuh perjuangan sebagai bukti kasih sayang yang tulus kepada:

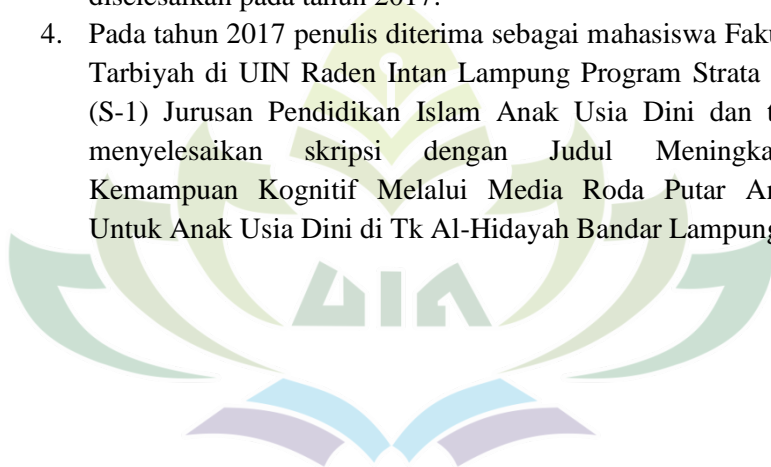
1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Mirza Safli dan Ibunda Ermi Yusnita yang senantiasa selalui mendoakan disetiap langkahku, yang dengan ikhlas membesarkan dan mendidikku dengan penuh kasih sayang, serta selalu mendukung dan memberi moral maupun material bagi penulis agar dapat terwujudnya cita-cita yang mulia.
2. Kakak dan adikku tercinta Mireta Sepliza Putricya dan Tarisa Trinanda yang selalu memberi motivasi dan semangat dalam setiap perjalanan perjuanganku serta keluarga besarku yang selalu mendukung dan mendoakan penulis.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang selalu ku banggakan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Dinda Ayu Natasyia, dilahirkan pada tanggal 10 Juni 1999 di Bandar Lampung. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Mirza Safli dan Ibu Ermi Yusnita.

Dengan riwayat pendidikan sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2011.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 28 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2014.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Gedong Tataan diselesaikan pada tahun 2017.
4. Pada tahun 2017 penulis diterima sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah di UIN Raden Intan Lampung Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan telah menyelesaikan skripsi dengan Judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Roda Putar Angka Untuk Anak Usia Dini di Tk Al-Hidayah Bandar Lampung



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbil'aalamin, puji syukur penulis panjatkan kahadirat Allah SWT yang telah memberikan berbagai karunia, nikmat dan inayah-Nya. Shalawat serta salam sentiasa selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Atas berkat rahmat Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Roda Putar Angka Untuk Anak Usia Dini di Tk Al-Hidayah Bandar Lampung”**.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya atas kekurangan dan ilmu pengetahuan, namun atas bimbingan dan bantuan beberapa pihak maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati maka penulis mengucapkan terimakasih kepada:

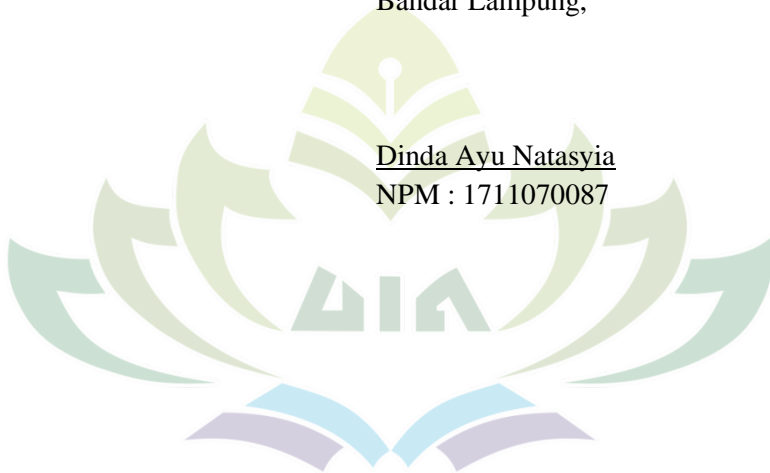
1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Meriyati, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis serta meluangkan waktu untuk membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, kepada Perpustakaan Daerah Provinsi Lampung dan Kepada Perpustakaan Fakultas Tarbiyah atas diperkenalkannya peneliti meminjam literatur yang dibutuhkan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sumbangan pemikiran selama duduk dibangku kuliah.

7. Ayah dan Ibuku yang selalu memberikan perhatian, doa, dukungan formil maupun moril, serta kasih sayangnya. Kakak adikku tersayang yang selalu memberi dukungan dan senyum semangat kepadaku.
8. Sahabat pejuang skripsi membantu dalam perskripsian duniawi (Eka, Dian, Fina, Dwi, Ega, Laili dan Widya), serta pihak pihak yang telah membantuku yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikianlah penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya untuk penulis dan umumnya untuk para pembaca. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung,

Dinda Ayu Natasyia
NPM : 1711070087



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Identifikasi Masalah.....	7
D. Batasan masalah.....	7
E. Rumusan Masalah.....	7
F. Tujuan penelitian	7
G. Manfaat penelitian	7
H. Penelitian Yang Relevan.....	8
I. Sistematika Penulisan	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
1. Pengertian Pendidikan anak usia dini	11
B. Kemampuan kognitif.....	12
1. Pengertian Kemampuan Kognitif	12
2. Tahap Perkembangan Kognitif	14
3. Karakteristik Kemampuan kognitif.....	16
4. Pentingnya Pengembangan Kognitif.....	16
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif	17
6. Tahapan Perkembangan Permainan Kognitif.....	18
C. Hakikat Alat Permainan Edukatif.....	19
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	19
2. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	21
3. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif	22
4. Pentingnya Alat Permainan Edukatif	23
5. Karakteristik Alat Permainan Edukatif	24

6. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini	25
D. Pengaruh Media Roda Putar	26
E. Kerangka Berfikir	29
F. Hipotesis Tindakan	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Setting Penelitian dan karakteristik subjek penelitian	33
C. Variabel Penelitian	33
D. Prosedur Penelitian	34
1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	34
a. Perencanaan.....	34
b. Tindakan.....	34
c. Observasi.....	36
d. Refleksi siklus I.....	36
2. Proses Tindakan Siklus II	37
a. Perencanaan.....	37
b. Tindakan.....	37
c. Observasi.....	38
d. Refleksi siklus II.....	38
E. Indikator Keberhasilan	38
F. Instrumen Penelitian	39
G. Teknik Pengumpulan Data	46
1. Unjuk Kerja	46
2. Observasi	47
3. Dokumentasi.....	47
H. Teknik Analisis Data	47
I. Indikator Keberhasilan	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil TK Al-Hidayah Bandar Lampung	51
B. Hasil Penelitian dan Analisis Data	52
1. Tahap Siklus 1	52
2. Tahap siklus 2.....	57

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	63
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul proposal ini, dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul proposal ini. Adapun judul yang dimaksudkan adalah “**Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Roda Putar Angka Untuk Anak Usia Dini di Tk Al-Hidayah Bandar Lampung**”. Adapun uraian pengertian beberapa istilah diatas adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan adalah suatu upaya untuk menaikkan atau mempertinggi
2. Kemampuan adalah keterampilan adalah kapasitas dan kapabilitas masing-masing individu untuk melaksanakan tugas.
3. Perkembangan kognitif menurut Khadijah yaitu kecerdasan belajar atau berfikir untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal- soal sederhana.¹
4. Media Roda Putar Angka Media adalah media pembelajaran berbentuk bundar dan bisa diputar yang di dalamnya terdapat teks tentang materi.

B. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Setiap anak didunia memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada

¹ Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Pubhling, 2016) 31.

hakikatnya adalah cerdas. Kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan hakikat seorang anak yang sebenarnya, bahkan dalam Al-Qur'an Allah menyerukan tentang anak, seperti surat al-kahf ayat 46 yang berbunyi sebagai berikut

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ
أَمَلًا

Artinya :”Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”. (Q.S Al -kahfi : 46)

Dari ayat Al-Qur'an diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak merupakan anugerah dan juga titipan dari Allah SWT. Namun tergantung kepada orang tua dan juga lingkungannya bagaimana mereka dalam mendidiknya.²

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Mengingat masa usia dini merupakan masa yang sangat potensial untuk dikembangkan berbagai potensinya, maka pada masa ini saat yang tepat bagi anak untuk memperoleh stimulasi

² Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahan, (Surabaya: Mekar Surabaya), h.408

³ UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003”.

pendidikan. Stimulasi pendidikan ini diharapkan akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek perkembangan moral-agama, fisik motoric, social emosional , bahasa, termasuk aspek perkembangan kognitif.⁴

Nilawati Tajuddin menyatakan bahwa kognitif menurut Piaget dapat dipahami dari sudut pandang mengapa dan bagaimana kemampuan-kemampuan berubah dari waktu ke waktu. Menurut Piaget perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Sebagaimana dijelaskan Nilawati Tajuddin bahwa menurut Piaget kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana anak sudah harus mengenal simbol, misalnya mengenal bentuk geometri lingkaran , segitiga dan kotak, mengenali warna merah , kuning dan hijau, memahami perbedaan ukuran besar kecil , Panjang pendek, dan bisa memahami menghitung angka 1-10.⁵

Anak usia 5-6 tahun dalam tingkat pencapain perkembangan kognitif antara lain sudah dapat menyebut bilangan satu sampai dua puluh, sudah dapat mengukur benda sederhana, mencipta bentuk geometri, menyebut benda benda yang sesuai dengan bentuk geometri.⁶

Perkembangan kognitif adalah masa proses berpikir, termasuk mengingat, berpikir kritis yang mendasar, mulai dari anak-anak, pemuda hingga dewasa. Perkembangan kognitif pada anak terjadi melalu urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan ligkungannya.⁷ Ada beberapa cara yang dilakukan dalam perkembangan kognitif, salah satunya dengan cara bermain. Hal ini dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan, kemudian pemikiran masa lalu, sekarang dan masa depan.

⁴ Aisyah Siti. *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*,(2010)

⁵ Nilawati Tajuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Depok: Herya Media, 2014), h. 139.

⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* , Medan: Perdana Publishing (2016) h.31

⁷ Muhammad busyro karim , *Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui alat permainan edukatif*. Jurnal pg-paud trunojoyo (2014)

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif, misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari. perkembangan kognitif pada anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Dalam membangun pengetahuan anak tidak terlepas dari peran guru. Peran guru yang diharapkan adalah guru yang mampu membangun pengetahuan pada anak dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk bereksplorasi, sehingga anak mampu membangun pengetahuan dari apa yang dilakukannya.

Dalam pembelajaran peran guru sangatlah penting membangun kemampuan kognitif anak, kemampuan kognitif anak usia dini dapat diawali dengan konsep bilangan 1-10. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada anak. Media dapat menolong guru memberikan sebagian informasi kepada anak, oleh karena itu apabila media direncanakan dengan baik dalam penggunaan dalam pembelajaran akan didapat hasil yang positif. Hal ini berkaitan dengan pengembangan kognitif anak, media apapun yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di TK adalah bersifat belajar sambil bermain. Program kegiatan bermain bagi anak usia dini pada dasarnya mengandung makna yang sama, yaitu berisi seperangkat kegiatan belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak dalam rangka mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki setiap anak.⁸

Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Adapun menurut Yuliani Nuraini Sujiono, syarat-syarat media yang digunakan dalam perkembangan kognitif yaitu menarik, menyenangkan, baik warna maupun bentuk, tidak tajam bentuknya,

⁸ Nilawati Tadjuddin, Syofyan Soleh, and Untung Nopriansyah, "Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini Di Provinsi Lampung," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 664–79, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.974>

ukuran disesuaikan anak usia tk, dan tidak membahayakan anak untuk belajar sambil bermain

Media Roda putar merupakan alat peraga kegiatan yang berbentuk seperti lingkaran dengan ditambahkan benda-benda konkrit seperti kue dan kartu angka yang dibentuk seperti balon-balon atau bentuk yang lainnya. Media roda putar dapat dijadikan sebagai alat untuk memperjelas materi yang akan diberikan kepada anak dan mempermudah guru dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam menyampaikan materi mengenai kemampuan kognitif terutama pada konsep bilangan. Konsep bilangan pada anak usia dini Bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang paling penting, karena matematika tidak akan lepas dari yang namanya bilangan. Konsep yang dimulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak diantaranya konsep bilangan, pengalaman yang dialami anak mempengaruhi konsep bilangan anak.

Seperti yang sudah kita ketahui bahwa kegiatan matematika sudah ada sejak pendidikan anak usia dini hanya saja pengenalannya masih mendasar. Kebanyakan kurikulum matematika menyebutkan lima bagian uraian yaitu angka dan penomeran, operasi dengan seluruh angka, operasi dengan pecahan, probabilitas dan statistik, geometri dan ukuran. Dimana konsep bilangan terdapat di bagian angka dan penomeran, dan operasi dengan seluruh angka

Novianti yang menyimpulkan bahwa kegiatan pengembangan permainan roda putar merupakan salah satu bentuk usaha dalam menyediakan media permainan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun.⁹

Berdasarkan hasil prasurvei observasi meningkatkan kemampuan kognitif melalui alat permainan edukatif (APE) roda putar pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Al-Hidayah Bandar Lmapung yang berjumlah 15 orang anak yang akan diteliti, ditemukan permasalahan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK tersebut tidak menjawab ketika guru bertanya tentang lambang bilangannya 1-10 dikarenakan anak masih belum bisa menggunakan

⁹ Ria Novianti, *Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6*. Jurnal PG PAUD FKIP Universitas Riau.(2015)

symbol 1-10 , mengklasifikasikan bentuk dan memahami angka. Hal ini disebabkan oleh media yang digunakan kurang bervariasi dan menarik bagi anak khususnya untuk mengajarkan anak dalam memahami konsep lambang bilangan. Media yang digunakan selama pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis dalam mengajarkan materi yang diajarkan pada anak. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang membuat guru berperan aktif dari pada anak. sehingga anak lebih mudah merasa bosan dan sering dijumpai anak yang saling bercakap-cakap dengan temannya selama kegiatan pembelajaran. Sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan masih belum berkembang dengan baik. Terlihat dari 15 anak yang mencapai indikator 2 anak berkategori berkembang sangat baik (BSB) , 3 anak berkategori berkembang baik (B) , 7 Anak berkategori cukup berkembang (C) dan 2 anak berkategori kurang berkembang (K). Berdasarkan eremuan pada pra survei observasi dapat dilihat perkembangan kognitif anak masih sangat minim karena hanya 20% atau hanya 2 anak yang mencapai berkembang sangat baik (BSB) 16% Anak berkembang baik (B), 44% 7 Anak berkembang (C) Dan 20% 2 anak kurang berkembang (K) sehingga perlu diadakan penelitian lebih lanjut.

Alternatif yang digunakan peneliti dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep 1-10 melalui permainan roda putar. Permainan roda putar dipilih karena memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: permainan dengan roda putar aman dan mudah dilakukan oleh anak, permainan dengan media ini dibuat semenarik mungkin bagi anak agar anak mampu termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mampu membantu anak untuk lebih aktif lagi dalam pembelajaran dan membantu untuk mengenal konsep bilangan 1-10.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian seputar **“Meningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Roda Putar Angka Untuk Anak Usia Dini Kelompok B Tk Al-Hidayah Bandar Lampung”**

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah yang terkait pada penelitian ini adalah :

1. Anak belum bisa menggunakan simbol
2. Anak masih mengalami kekeliruan mengklasifikasikan bentuk dan ukuran
3. Metode pembelajaran yang monoton

D. Batasan masalah

Agar penelitian ini berjalan efektif maka perlu adanya pembatasan dalam permasalahan agar tidak terlalu meluas. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai penerapan alat permainan edukatif roda putar angka untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah ini adalah “apakah dengan alat permainan edukatif roda putar angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini?”.

F. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat “alat permainan edukatif roda putar angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

G. Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dapat memperbaiki proses pembelajaran khususnya mengenai peningkatan kemampuan kognitif melalui alat

permainan edukatif roda putar serta dapat menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini dapat memperoleh solusi pemecahan masalah serta memperbaiki model pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mampu meningkatkan kreativitas guru.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, dan pemahamannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu dapat memberikan pengalaman bagi siswa dalam pembelajaran

H. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Nurul Amelia mengadakan penelitian terhadap siswa di raudhatul athfal al-farabi tanjung selamat Kecamatan Sunggal, tentang *Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini ada materi mengenal bentuk Geometri melalui penerapan model pembelajaran make a match*. Hasil penelitian membuktikan bahwa, "jika materi mengenal bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran make a match diterapkan di raudhatul athfal al-farabi tanjung selamat kecamatan sunggal , maka perkembangan kognitif siswa dapat ditingkatkan.
2. Laksmiati martha cahyana mengadakan penelitian, tentang *mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media papan flannel ditaman kanak-kanak kasih bunda way kanan*. Hasil penelitian membuktikan bahwa , "media papan flannel dapat diterapkan pada anak usia dini
3. Ria novianti mengadakan penelitian , *tentang pengembangan media roda putar untuk meningkatkan*

kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun . hasil membuktikan bahwa” setelah bermain roda putar menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia dini

I. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi a dan fokus penelitian, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian , manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan

BAB II Landasan Teori

Memuat uraian tentang teori yang digunakan peneliti, model tindakan , dan hipotesis tindakan.

BAB III Metode Penelitian

Memuat secara rinci tentang metode penelitian yang di gunakan peneliti..

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi uraian deskripsi data hasil penelitian , analisis data , dan pembahasan.

BAB V Penutup

Bab terakhir penutup berisi simpulan, rekomendasi, kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan anak usia dini

Kata Pendidikan merupakan terjemahan dari *education*, berasal dari kata dasar *educate*, yang bahasa latinnya ialah *educio*, *educio* berarti mengembangkan dari dalam; mendidik, melaksanakan hukum kegunaan. Dalam hal ini, Pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai transfer pengetahuan. Pendidikan berarti proses pengembangan berbagai macam potensi yang ada dalam diri manusia seperti kemampuan akademis, kemampuan fisik dan daya-daya seni.

Pendidikan pada anak usia dini adalah pendidikan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses dalam perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya. Pada masa ini adalah awal dari proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. Masa inilah masa yang harus dijadikan pedoman untuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial emosional, bahasa dan komunikasi melalui tahapan perkembangan.. Pendidikan pada anak usia dini diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. Pada pendidikan di sekolah di jadikan suatu wadah dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal.¹⁰

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan pada anak dari lahir hingga berusia enam tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan yang tepat untuk proses pertumbuhan dan perkembangan pada kehidu Menurut Hasan Langgulung istilah *education* dalam bahasa Inggris yang

¹⁰ Suyadi dan Maulidya ulfal, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2015) Hal 17

berasal dari bahasa latin educere berarti memasukkan sesuatu. Istilah pendidikan mengacu pada term tarbiyah, ta'lim, ta'dib. Istilah tarbiyah berasal dari kata rabba-yurabbi yang menunjukkan arti berkembang. Penggunaan kata tarbiyah yang menunjukkan makna pendidikan dapat dipahami dalam firman Allah SWT dalam surat Al-isra' ayat 24 yang berbunyi:16

وَاحْفَظْ لَهُمَا جَنَاحَ الدُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا

Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil".

(Q.S. al-Israa/17:24)pan anak selanjutnya.

B. Kemampuan kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Menurut piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif adalah interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh lingkungan. Manusia aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan, menyesuaikan diri terhadap objek-objek yang ada di sekitarnya merupakan proses interaksi untuk mengembangkan aspek kognitif.¹¹

Menurut Rahman yang dikutip oleh Srianis , dalam perkembangan kognitif tahap ini banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya.¹² Pengenalan bilangan seperti yang dikemukakan oleh Fatimah tentang perkembangan konsep bilangan pada anak :

1) Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10

¹¹ Paul Suparno. *Tingkat Perkembangan Kognitif Jean Piaget* (Penerbit Kanisius,2001).

¹² Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujjanti, "Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk". e-Journal Pg-Paud 2, no 1(juli 20,

- 2) Anak dapat mengenal lambang bilangan
- 3) Anak dapat menghitung benda.¹³

Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.¹⁴

Kognitif mencakup berbagai aktivitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambungkan, mengelompokkan, merencanakan, menalar, dan menghasilkan perkembangan kognitif anak melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses elaborasi didalam otak (mind), dan kegiatan mental internal yang kompleks. Dengan demikian keterampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atau sekedar karena proses kematangan.¹⁵

Hal ini senada dengan Krause, Bochner, dan Duchese, perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi. Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang harus di rangsang kemampuannya sejak dini.¹⁶

¹³ Normala R. Kolly, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Konkrit Penutup Botol Pada Anak Usia Dini Dikelompok A Cempaka Putih Kabupaten Gorontalo Utara" (Universitas Negeri Gorontalo, 2013) h. 5

¹⁴ Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dala Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. (Kencana Prenada Media Group, 2011)

¹⁵ Tadjuddin, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandar Lampung: Aura Printing, 2015).

¹⁶ Salmiaty, Nurbaity dan Desy Mulia Sari, "Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Buah Hati III* (2016), h. 45.

Proses perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah salah satu proses seorang anak manusia untuk memperoleh pengetahuan di sekitar lingkungannya. Menurut Piaget dalam David dan Katherine, istilah kognitif atau intelligence didefinisikan dengan “a basic life process that an organism adapt to its enviroment” suatu proses dasar kehidupan yang membantu organisme melakukan adaptasi dengan lingkungannya. Piaget memandang bahwa anak menyusun peran aktif dalam pengetahuannya mengenai realitas, anak tidak pasif menerima informasi. Sedangkan menurut Vygotsky dalam Wina, Paulline and Irina, dalam Nilawati Tadjuddin “Human development cannot be separated from its social context”. Perkembangan manusia tidak lepas dari lingkungan dan budaya yang membentuknya.¹⁷

Dengan demikian dapat disimpulkan kemampuan kognitif adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui dirinya sendiri dengan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif, misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, dan mengenal ukuran. Untuk itu pendidik perlu mengatur kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak dalam mengembangkan dan memproses kemampuan berpikir yang spesifik. Melalui pengembangan kemampuan kognitif diharapkan anak mampu menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, kemampuan memilih dan mengelompokkan dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

2. Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget dalam mengemukakan bahwa terdapat empat fase perkembangan kognitif. Ada empat tahap perkembangan yaitu:

- a. tahap sensorimotor (kelahiran hingga usia sekitar 2 tahun),

¹⁷ Op.Cit.Tajuddin, 103-104

- b. tahap praoperasional (usia 2 tahun hingga usia sekitar 7 tahun)
- c. tahap operasional konkret(usia 7 tahun hingga 11 tahun) dan
- d. tahap operasional formal (usia 11 tahun hingga dewasa).

a. Tahap Sensorimotor

Tahap sensorimotor yaitu antara rentang usia 0-2 tahun. Pada rentang usia tersebut anak berinteraksi dengan dunia sekitar melalui panca indera. Yang dimulai dari gerakan reflek yang dimiliki sejak lahir, menghisap, menggenggam, melihat, dan melempar.

b. Tahap Praoperasional

Tahap praoperasional berada pada usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya.

c. Tahap Operasional Konkret

Tahap Operasional Konkret berlangsung pada usia 7 hingga 11 tahun yaitu anak sudah punya kemampuan berpikir secara logis dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir secara kongkret dan Anak dapat mengklasifikasikan objek, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutnya, memahami cara pandang orang lain dan berpikir secara deduktif.

d. Tahap Operasional Formal

Tahap Operasional Formal berlangsung pada usia 11 tahun hingga dewasa yaitu dapat berpikir secara abstrak seperti kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, melakukan proses berpikir secara abstrak dan lebih logis.¹⁸

¹⁸ W. John Santrock, Life-Span development jilid 1: *perkembangan masa-hidup*, ed. Novietha I. Sallama, Ed.13 (Jakarta: Erlangga, 2012), h.28.

3. Karakteristik Kemampuan kognitif

Menurut piaget , anak usia TK berada pada tahapan pra-operasional dimana anak belum menguasai mental secara logis . periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut anak dapat berimajinasi tentang berbagai hal. Sependapat dengan pendapat diatas Yusuf mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak masa prasekolah adalah sebagai berikut :

- a. Mampu berpikir dengan menggunakan simbol,
- b. Berpikrnya masih dibatasi oleh presepsi .mereka meyakini apa yang dilihatnya dan berfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat.
- c. Berpikir masih kaku

Adapun beberapa kemampuan perkembangan yang ada dalam kognitif anak usia 5-6 tahun menurut piaget adalah sebagai berikut, perkembangan kognitif pra-operasional: menggunakan simbol, menggunakan identitas, memahami sebab akibat mampu mengklasifikasi ,memahami angka, empati dan teori pikiran. Pada penelitian ini memfokuskan pada indikator menurut piaget, karena terdapat beberapa indikator yang sesuai dengan permasalahan yang ada, yaitu mengklasifikasikan dan memahami angka¹⁹

4. Pentingnya Pengembangan Kognitif

Piaget menyatakan bahwa , pentingnya guru meningkatkan kemampuan kognitif pada anak sebagai berikut :

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya presepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar , dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh

¹⁹ Masitoh, "strategi pembelajaran TK", Tangerang selatan: Universitas Terbuka (2014) h. 218.

- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.²⁰

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopen hauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

teori lingkungan dipelopori oleh JohnLocke. Dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci atau tabula rasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat John Locke tersebut perkembangan taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

²⁰ ibid, Sujiono "Metode Pengembangan kognitif". h. 1.22

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan anak .

6. Tahapan Perkembangan Permainan Kognitif

Menurut Jean Piaget dalam Nilawati, sejalan dengan berjalannya kognitif anak, Jean Piaget mengemukakan tahapan bermain pada usia 2-7 tahun yaitu symbolic atau make believe play. Yaitu bermain khayal atau pura-pura. Anak banyak bertanya tentang hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dll.²¹

²¹ Nilawati tadjuddin, “tumbuh kembang anak serta aplikasinya melalui pembelajaran dan permainan” *jurnal Pendidikan guru raudhatul athfal* (PGRA) VOL 5 NO 1 (2012)

C. Hakikat Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun).

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreatifitas.

Semua alat atau benda yang digunakan anak bermain untuk memenuhi naluri bermainnya disebut dengan alat permainan, sedangkan alat atau benda permainan yang dirancang secara khusus dengan sengaja untuk memenuhi kepentingan tujuan pendidikan disebut dengan alat permainan edukatif .²²

Alat permainan edukatif yang digunakan untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak adalah alat permainan yang sengaja dibuat secara khusus dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Menurut Suryadi menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus sebagai alat untuk membantu dalam proses pembelajaran dan dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak, serta

²² Montolalu, dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

disesuaikan dengan usia anak dan tingkat perkembangannya.²³

Alat permainan edukatif merupakan media dari sistem yang pada dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergi dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur didaktid (prosedur pembelajaran agar anak merasa terhibur saat di adakannya pembelajaran), dan pengelompokan anak. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika menyatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang dapat mendorong siswa untuk belajar dalam lingkungannya. Sedangkan menurut Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyampaikan sebuah pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya buku, kaset, film, film bingkai, dan lain sebagainya. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) berpendapat bahwa media adalah alat-alat yang dapat membentuk sebuah komunikasi baik tercetak maupun audiovisual. Media yang digunakan hendaknya dapat dilihat, didengar, dibaca dan dimanipulasi.²⁴

Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya.

Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan, dan pikiran pada proses bermain serta siat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian, anak-anak akan belajar mengenali lingkungannya.

Adapun Manfaat Alat Permainan Edukatif menurut Suryadi adalah sebagai berikut:

- a. Melatih kemampuan motorik.

Alat permainan edukatif dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan motorik kasar anak dalam bermain. Menstimulasi motorik halus anak yaitu ketika anak bermain dengan alat permainan

²³ Suryadi. *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak*. Jakarta: Edsa Mahkota.(2006)

menggunakan jari-jari tangannya saat memungut mainan, menyentuh, memegang dan lain sebagainya. Sedangkan menstimulasi motorik kasar yaitu pada saat anak menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan lain sebagainya

b. Melatih konsentrasi.

Alat permainan edukatif dirancang secara khusus untuk merangsang dan menggali kemampuan anak, termasuk kemampuan anak dalam berkonsentrasi. Saat menyusun kepingan *puzzle*, anak diminta untuk fokus pada gambar atau kepingan *puzzle*, anak tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga

2. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai ciri-ciri dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan. Ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak yaitu:²⁵

1. Alat Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan pada dirinya.
2. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagianak.
3. Alat Permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.
4. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan cara berfikir anak.
5. Alat Permainian edukatif mampu meningkatkan perasaan anak.
6. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
7. Alat Permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak.
8. Alat Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa

²⁵ Badru, Z. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

pada anak.

9. Alat Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.

Dalam menentukan Alat permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik, pendidik disekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

3. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif diciptakan selain untuk bermain anak bisa juga berguna sebagai pelajaran dan menambah wawasan untuk anak. Adapun jenis-jenis Alat Permainan Edukatif ialah :

a. APE Ciptaan Montessori

Adalah alat permainan yang dapat memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga anak akan dapat bekerja mandiri. Adapun contohnya seperti puzzle geometri dan silinder.²⁶

b. APE Ciptaan Peabody

Adalah alat permainan yang terdiri dari dua boneka tangan. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar dan piringan hitam yang berisi lagu dan tema-tema cerita.

c. Balok Cruissenire

George Cruissenire menciptakan balok untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

d. APE Ciptaan Froebel

APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya.

²⁶ Opcit, 89

4. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki nilai pendidikan bagi anak, diantaranya ialah:

1. Dapat Melatih Konsentrasi Anak.

Semakin kecil usia anak, waktu untuk mencurahkan perhatianpun semakin pendek. Sebenarnya, kemampuan orang dewasa juga sangat terbatas.

2. Mengajar dengan lebih cepat.

Waktu untuk menyampaikan pelajaran sering kali sangat terbatas. Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja, mungkin malah dapat disalah pahami oleh pendengarnya, belum lagi waktu yang dipakai juga lama.

3. Dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu.

4. Dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat.

5. Dapat mengatasi keterbatasan bahasa.

6. Dapat membangkitkan emosi manusia.

Menyampaikan suatu berita dengan gambar-gambar akan lebih berhasil dibandingkan hanya dengan kata-kata

7. Dapat menambah daya pengertian.

Alat peraga dapat membantu murid mengerti dengan baik.

8. Dapat menambah ingatan murid.

Dalam hal tertentu, menjelaskan suatu hal atau masalah dengan menggunakan banyak media yang berhubungan pancaindra akan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan murid.

9. Dapat menambah kesegaran dalam mengajar.

Cara mengajar yang monoton membuat orang merasa bosan. Tetapi bila disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada murid, menambah suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu membangkitkan motivasi belajar.

5. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Beberapa karakteristik alat permainan edukatif yang ditetapkan oleh pendidik dalam menerapkan permainan edukatif untuk anak usia dini sebagai berikut:

1. Diperuntukkan bagi anak usia pra-sekolah (TK/RA)

Permainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak usia pra-sekolah, jadi dengan begitu permainan disesuaikan dengan perkembangan anak dan kemampuan anak.

2. Multifungsi

Alat permainan edukatif bisa dilakukan untuk berbagai variasi perkembangan anak, sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam. Selain untuk bermain, alat permainan edukatif juga dapat digunakan untuk belajar dan mencari pengalaman yang baru. Fungsi lain melakukan permainan edukatif adalah anak akan lebih kreatif, mandiri, sehat, lebih peka sosial, dan dapat melatih emosional anak.

3. Melatih problem solving

Dalam memainkan suatu permainan edukatif anak diminta untuk melakukan problem solving. Permainan edukatif harus dapat membuat anak berfikir agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan.

Misalnya: dalam permainan fisikpun seperti permainan petak umpet anak harus bisa berfikir dimana perkiraan tempat-tempat strategis yang digunakan temannya untuk bersembunyi.

4. Melatih konsep-konsep dasar

Melalui permainan edukatif, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal mata angin, mengenal aneka macam rasa, dan mengenal perasaan. Permainan edukatif yang seperti ini dapat dilakukan sendiri, berkelompok bersama teman-teman dan bersama guru atau orang tua.

5. Dapat melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan permainan edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati mainannya saja tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengajarkannya. Permainan edukatif yang dapat melatih ketelitian dan ketekunan seperti bermain, membaca, menulis, mengeja, bermain puzzle, bermain musik, bermain berhitung, bermain teka-teki²⁷

6. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Badru Zaman , media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar , hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dari bahan ajar lebih mudah dan lebihcepat. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran .²⁸

Media selain dapat digunakan untuk mengatarkan pembelajaran secara utuh juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tida semata-mata komunikasi verbal.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan,

²⁷ Hijriati, *Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> (2018)

²⁸ Badru zaman dan hernawan, *media dn sumber belajar* . h . 4.12

- e. mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain²⁹

D. Media Roda Putar

1. Pengertian media roda putar bilangan

Salah satu metode belajar yang menyenangkan menggunakan media yang menyenangkan dan sesuai dengan anak. Roda putar bilangan adalah alat peraga berupa papan yang dipotong melingkar dengan tujuan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan anak untuk memahami konsep dasar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan. Media roda putar dapat dijadikan sebagai alat untuk memperjelas materi yang akan diberikan kepada anak dan mempermudah guru dalam proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam menyampaikan materi mengenai kemampuan kognitif terutama pada konsep bilangan.

Konsep bilangan pada anak usia dini merupakan salah satu konsep matematika yang paling penting, karena matematika tidak akan lepas dari yang namanya bilangan. adapun menurut harlock adalah konsep yang dimulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak diantaranya konsep bilangan, pengalaman yang dialami anak mempengaruhi konsep bilangan anak. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa kegiatan matematika sudah ada sejak pendidikan anak usia dini hanya saja pengenalannya masih mendasar. Kebanyakan kurikulum matematika menyebutkan lima bagian uraian yaitu angka dan penomeran, operasi dengan seluruh angka, operasi dengan pecahan, probabilitas dan statisti, geometri dan ukuran. Dimana konsep bilangan terdapat di bagian angka dan penomeran, dan operasi dengan seluruh angka.³⁰

Novianti berpendapat bahwa kegiatan pengembangan permainan roda putar merupakan salah satu bentuk usaha dalam

²⁹ Azhar Aesyad, *Media pembelajaran*, ed. Asfah Rahman, Ed. Revisi (Jakarta: Raa Grafindo Persada ,2015), h.24.

³⁰ Rinawati, “*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Roda Putar Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gandong Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung*” (Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015)h.9.

menyediakan media permainan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak usia 5-6 tahun³¹

2. Manfaat Penggunaan Media Roda Putar Bilangan

Penggunaan media roda putar bilangan mempunyai manfaat yang lebih untuk peserta didik antara lain adalah :

- a. Media roda putar bilangan memberikan visualisasi yang menarik dan kreatif, hal ini akan membuat anak lebih mudah menghitung.
- b. Dalam roda putar bilangan akan menarik minat anak-anak, tidak akan jenuh dan mereka akan bersemangat dalam memutar roda dan menghitung hasil penjumlahan ataupun pengurangan.
- c. Media roda putar bilangan tidak memberatkan otak saat digunakan
- d. Alat yang digunakan sangat sederhana bisa membuat sendiri

3. Pengaruh Media Roda Putar

Ichsan Solihudin berpendapat bahwa ada 3 jenis gaya belajar, yaitu :

- a. Gaya Belajar Visual Anak lebih cepat belajar dan menyerap pelajaran dengan cara melihat.
- b. Gaya Belajar Auditori Anak lebih mudah belajar dan memahami pelajaran dengan cara mendengar.
- c. Gaya Belajar Kinestetik Anak lebih mudah belajar dan mengerti pelajaran dengan cara bergerak atau menyentuh. Media roda putar akan memberi pengaruh pada kemampuan mengenal konsep bilangan sebagai berikut :
 1. Jenis media yang digunakan sebaiknya yang berwarna-warni karena akan menarik penglihatan (visual) anak. Sehingga

³¹ Ria Novianti, "Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun.h.63"

anak akan mudah mengingat angka-angka 1 sampai 20 pada media tersebut.

2. Metode tanya jawab dan bercakap akan merangsang pendengaran dan peran aktif anak, sehingga melalui media roda putar mereka akan mampu menyebutkan hasil penjumlahan atau pengurangan.
3. Metode unjuk kerja, memberi anak peluang yang besar untuk bergerak dan menyentuh media roda putar tersebut.³²

4. **langkah-langkah permainan roda putar dilaksanakan dengan cara:**

1. Anak memutar roda putar dan melihat angka yang ditunjuk jarum ketika putaran roda berhenti.
2. Anak menyebutkan angka yang ditunjuk anak panah
3. Ketika berhenti di satu kotak, maka guru mengarahkan anak untuk menyelesaikan tugas yang ada pada kotak
4. Setelah anak menyelesaikan tugas, maka roda putar kembali digerakkan dan permainan diteruskan sampai anak mencapai kotak terakhir.

kesepuluh bagian dari roda putar di cat dengan warna yang berbeda agar memudahkan anak membedakan satu angka dengan angka lainnya. Tiap bagian dari roda putar perlu diperhatikan agar tidak ada sudut tajam yang dapat melukai anak. Hal lain adalah soal atau tugas berhitung pada roda putar angka yang ada pada indikator dan tidak dominan pada salah satu indikator saja.³³

5. **Materi konsep lambang bilangan**

lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan

³² Solihudin, *The magic way to make your kids brilliant students* (Grafindo, 2011), h.41.

³³Erlina E., “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok BDi TK Baptis SetiaBakti Kota Kediri,” *Jurnal PINUS* 3, no. 2 (2018)h.73.

perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.³⁴

E. Kerangka Berfikir

Perkembangan kognitif khususnya kemampuan konsep lambang bilangan adalah salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan kognitif sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan dan juga dapat menyebutkan hasil penjumlahan atau pengurangan. Penggunaan media roda putar bisa meningkatkan dan memberikan suatu daya tarik agar anak mengetahui caranya untuk berhitung yang baik dan benar sesuai dengan tahap perkembangan anak.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori di atas peneliti, merumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu : melalui media roda putar berbasis matematika anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada peserta kelas B TK Al-Hidayah Bandar Lampung

³⁴ Dewi Lestari, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten," *Skripsi*, 2014.h.11.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*.
- Azhar Aesyad, 2011. *Media pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Badru zaman , dkk ,2012 *media dan sumber belajar tk* , tangerang selatan : universitas terbuka
- Benidiktus Tanujaya, dan Jeinne, 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahan*, Surabaya: Mekar Surabaya
- Dewi Lestari .2014. “*upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A di TK jimbung I. Kalikotes: klaten*
- Erlina, E. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengurutkan Bilangan 1-10 Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti* .Kota Kediri: .
- Ichsan.solihudin.2011. *The Magic Way To Make Your Kids Brilliant Students*. Bandung: Grafindo Jakarta: Kencana Perdana Media Group
- Jean Piaget, 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta, Gramedia
- John W, Santrock. 2012. *life-span Development perkembangan masa-hidup*, Terj. Brnrdictine Wisdyasinta. Jakarta: Erlangga
- Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujjanti, 2012. *Peneraoan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk*, Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha
- Masitoh, Dkk. 2011. *strategi pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Miftahul Huda.2018. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mukhlis Safitri , *Mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep lambang bilangan 1-10 melalui media telur angka* (2018)

- Mukhtar Latif, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana.
- Normala R. Kolly, “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Konkrit Penutup Botol Pada Anak Usia Dini Dikelompok A Cempaka Putih Kabupaten Gorontalo Utara*”. *Jurnal S1 Jurusan PG. PAUD FIP UNG*.
- Novianti, R. (2015). *Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan Pohon Hitung Anak Kelompok B Di TK Baptis Setia Bakti Kota Kediri*. PIJAR NUSANTARA,
- Nurani Sujiono, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: universitas terbuka
- Ramayulis, 2015. *Imu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia
- Ria Novianti, 2015. *Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6*. *Jurnal PG PAUD FKIP Universitas Riau*.
- Rinawati .2015. “*Meningkatkan kemampuan berhitung melalui roda putar*. *Jurnal pg-paud Kediri: universitas nusantara*
- Siska Nopayana, Deti Rostika, Helmi Ismail. 2015. *Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Flannel Modifikasi*. *Antologi Upi. Volume , Nomor , Juni*.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2015. *Metode penelitian pendidikan tindakan kelas implementasi dan pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tajuddin, Nilawati. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif AlQuran*. Depok: Herya Media, 2014.
- _____. “*Tumbuh Kembang Anak Serta Aplikasinya Melalui Pembelajaran Dan Permainan*.” *Al-Athfaal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 20866909 (2012): 1–25.
- _____. *Optimalisasi Kecerdasan Jamak*. 1st ed. Bandar Lampung: LP2M IAIN, 2014.
- Tajuddin, Nilawati, Syofyan Soleh, and Untung Nopriansyah. “*Kurikulum Penanaman Sikap Berbasis Kecerdasan Emosi Bagi Anak Usia Dini Di Provinsi Lampung*.” *Jurnal*

Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 6, no. 2
(2021): 664–79. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.974>.

Tadjuddin, Nilawati. *Analisis Melejitkan Kemampuan Emosioal Anak Usia Dini*. Jakarta: Harakindo, 2013

