

**PENGARUH PERMAINAN PAPAN FLANEL DAN LUDO
GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI DI TK ISLAM AN-NUR
TANJUNG MORAWA**

TESIS

OLEH

**SRI FATMANINGSIH
NPM. 181804103**



**PASCASARJANA PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 2/1/23

Access From (repository.uma.ac.id)2/1/23

**PENGARUH PERMAINAN PAPAN FLANEL DAN LUDO
GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI DI TK ISLAM AN-NUR
TANJUNG MORAWA**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi
pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area

OLEH

**SRI FATMANINGSIH
NPM. 181804103**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 2/1/23

Access From (repository.uma.ac.id)2/1/23

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.

**Nama : SRI FATMANINGSIH
NPM : 181804103**

Menyetujui:

Pembimbing I



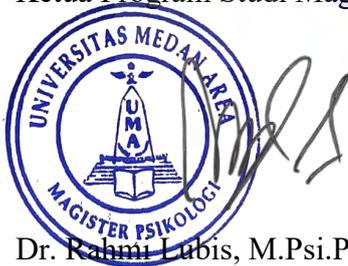
Dr. Risydah Fadillah, M.Psi.Psikolog

Pembimbing II



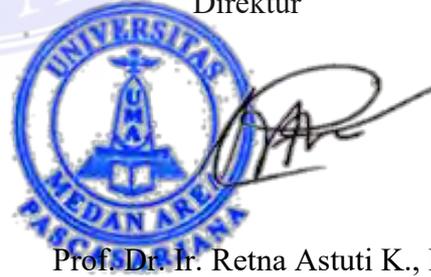
Dr. Amanah Surbakti, M.Psi.Psikolog

Ketua Program Studi Magister Psikologi



Dr. Rahmi Lubis, M.Psi.Psikolog

Direktur



Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K., MS

Telah di Uji Pada Tanggal 16 September 2022

Nama : SRI FATMANINGSIH

NPM : 181804103

Panitia Penguji Tesis:

Ketua : Dr. Nefi Damyanti, M.Si

Sekretaris : Dr. Suryani Hardjo, MA, Psikolog

Pembimbing I : Dr. Risyidah Fadillah, M.Psi. Psikolog

Pembimbing II : Dr. Amanah Surbakti, M.Psi. Psikolog

Penguji Tamu : Dr. Khairina Siregar, M.Psi

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, 16 September 2022



SRI FATMANINGSIH
NPM : 181804104

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Fatmaningsih
NPM : 181804103
Program Studi : Magister Psikologi
Fakultas : Pascasarjana
Jenis karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PENGARUH PERMAINAN PAPAN FLANEL DAN LUDO
GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
USIA DINI DI TK ISLAM AN-NUR TANJUNG MORAWA**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan

Pada tanggal : 09 September 2022

Yang menyatakan



Sri Fatmaningsih

ABSTRAK

SRI FATMANINGSIH. 181804103. Pengaruh Permainan Papan Flanel Dan Ludo Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa. Magister Psikologi. Universitas Medan Area. 2022

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini di TK Islam An-nur Tanjung Morawa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen dan menggunakan model *design time series*, yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif pada anak. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut a) ada pengaruh permainan papan flanel terhadap kognitif dengan nilai *pre-test* sebesar 26,56 dan nilai *post-test* sebesar 48,56 b) ada pengaruh permainan ludo geometri terhadap kognitif pada anak usia dini dengan nilai *pre-test* sebesar 26,58 dan nilai *post-test* sebesar 49,16, c) ada pengaruh permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif pada anak-anak usia dini 5-6 tahun di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa. Data penelitian menunjukkan bahwa hasil pengaruh Permainan papan flanel dan Ludo Geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa. Terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa, dimana nilai yang dihasilkan dari hipotesis menunjukkan taraf signifikansi Sig(2-tailed) <0.05 yaitu sebesar 0.005 yang artinya ada pengaruh yang signifikan pengaruh permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.

Kata Kunci:papan flanel, ludo geometri, kognitif

ABSTRACT

SRI FATMANINGSIH. 181804103. The Effect of Flannel Board Game and Geometry Ludo on Cognitive Ability to Recognize Numbers in Early Childhood in An-Nur Islamic Kindergarten Tanjung Morawa. Master in Psychology. Medan Area University. 2022

This study aims to determine the effect of flannel board games and ludo geometry on cognitive abilities in early childhood in An-Nur Islamic Kindergarten Tanjung Morawa. This research is a quantitative study with a quasi-experimental design and uses a time series design model, namely to determine the effect of flannel board games and ludo geometry on cognitive abilities in children. Based on the results of the analysis carried out, the results obtained are as follows: a) there are an effect of flannel board game on cognitive with a pre test value of 26,56 and a post test value of 48,56 b) there are an influence of ludo geometry game on children's cognitive with a pre test value of 26,58 and the post test score are 49,16, c) there are an effect of flannel board games and ludo geometry on cognitive abilities in children aged 5-6 years at An-Nur Islamic Tanjung Morawa Kindergarten. The research data shows that the results of the influence of playing number cards and engklek on cognitive ability to recognize numbers in early childhood in An-Nur Islamic Kindergarten Tanjung Morawa. There where a significant effect of flanel board games and ludo geometry on cognitive abilities in early childhood at An-Nur Islamic Kindergarten Tanjung Morawa, where the value generated from the hypothesis shows a significance level of Sig(2-tailed) <0.05, which are 0.005 which means there is The significant effect of flanel board games and ludo geometry on cognitive abilities in early childhood in An-Nur Islamic Kindergarten Tanjung Morawa.

Keywords: *flannel board, ludo geometry, cognitive*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini tepat pada waktunya. Adapun judul dari tesis ini adalah **“Pengaruh Permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa”**. Tesis ini merupakan suatu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan dukungan bantuan moril dan bimbingan (penulisan) dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. Dadan Ramdan., M. Eng., M.Sc.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Hj. Retno Astuti Kuswardani., MS. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Dr. Rahmi Lubis, M.Psi. Psikolog.
3. Ibu Dr. Risydah Fadillah, M.Psi. Psikolog dan Dr. Amanah Surbakti, M.Psi. Psikolog sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan tesis ini.
4. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi yang tidak terhingga hingga akhir.
5. Suami dan anak-anak tercinta yang tidak henti-henti berdo'a, memberikan dukungan dan motivasi hingga studi ini selesai.

6. Bapak dan Ibu dosen pengampu mata kuliah pada Prodi Magister Psikologi yang telah memberi ilmu dan arahan sehingga sangat bermanfaat dan membantu penulis dalam penyusunan tesis ini.
7. Seluruh pendidik, tenaga kependidikan, Responden TK Islam An-Nur Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang. Semua rekan sejawat Mahasiswa Prodi Magister Psikologi yang banyak memberikan dorongan, semangat, saran dan bantuan kepada penulis.
8. Teman-teman seperjuangan ibu Sri Ningsih T, Edna Ulina Barus, Elfi Asmita Banna, Na'imah, Halimatun Sakdiah yang selalu memberi semangat dari awal hingga studi ini selesai.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaannya dalam upaya menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia pendidikan dan pemerintah.

Medan, Juli 2022
Penulis,

SRI FATMANINGSIH
NPM. 181804103

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini ku persembahkan untuk orang tuaku, Suami dan Anak-anakku (Adli Rafif, Zahrina dan Zahrani) tercinta, keluargaku tersayang, sahabat, temen-teman sejawat dan semua pihak yang sudah membantu menyelesaikan tesis ini, kalian adalah alasan ku segera menyelesaikan studi S2 ini.

Terlambat lulus atau tidak tepat waktu bukanlah satu kesalahan. Pendidikan tak mengenal usia, belajar dari buaian hingga maut menjemput. Trima kasih ya Allah atas nikmat ilmu yang telah Engkau berikan, semoga ilmu ini berkah dan bermanfaat.

Terkhusus untuk sahabatku Sri Ningsih T, S.Pd, Edna Ulina Br Barus, S.Pd.AUD, M.Psi, Na'Imah, S.Pd, M.Psi, Elfi Asmita Banna, S.Ag, M.Psi, trimakasih untuk motivasi dan saling supportnya, perjalanan panjang yang kita lalui untuk menyelesaikan Tesis ini akan menjadi cerita indah dimasa yang akan datang.

“ Senyum Sepanjang Hari, Kebahagiaan Selalu Menghampiri”.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	iv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Batasan Masalah.....	11
1.4. Rumusan Masalah.....	11
1.5. Tujuan Penelitian.....	12
1.6. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II. KAJIAN TEORI.....	15
2.1. Kerangka Teori.....	15
2.1.1. Kemampuan Kognitif Anak.....	15
A. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak.....	15
B. Aspek Kemampuan Kognitif.....	19
C. Fase Kemamouan Kognitif.....	21
D. Karakteristik Kemampuan Kognitif.....	25
E. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif.....	29
2.1.2. Permainan Papan Flanel.....	32
A. Pengertian Permainan Papan Flanel.....	32
B. Karakteristik Pernainan Papan Flanel.....	36
C. Kelebihan dan Kelemahan Papan Flanel.....	37
D. Pembuatan Media Pembelajaran Papan Flanel.....	39
2.1.3. Ludo Geometri.....	41
A. Pengertian Ludo Geometri.....	41
B. Manfaat Ludo Geometri.....	44
C. Penggunaan Ludo.....	44
2.1.4. Modul Permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri.....	45
2.2. Penelitian Relevan.....	46
2.3. Rancangan Penelitian.....	48
2.4. Hipotesis.....	49
BAB III. METODE PENELITIAN.....	50
3.1. Desain Penelitian.....	50
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	55
3.3. Identifikasi Variabel.....	55
3.4. Defenisi Operasional.....	56

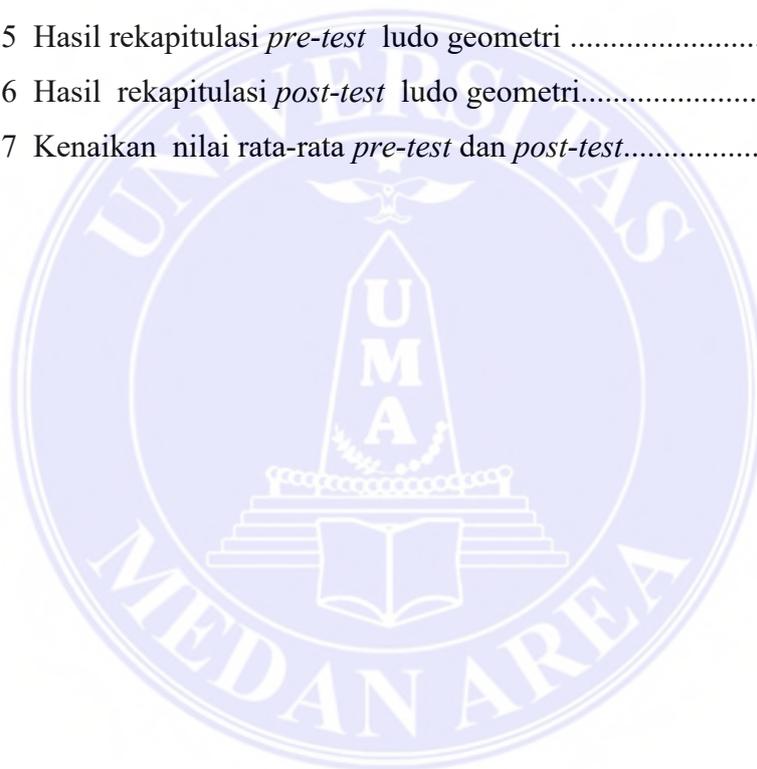
3.5. Subjek Penelitian.....	57
3.6. Metode Pengumpulan Data.....	58
3.7. Prosedur Penelitian.....	59
3.8. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1. Orientasi kanchah penelitian.....	63
4.1.1. Sejarah TK Islam An-Nur.....	63
4.1.2. Visi dan Misi TK Islam An-Nur.....	63
4.1.3. Profil Satuan Lembaga.....	64
4.2. Persiapan Penelitian	65
4.2.1. Proses Perizinan.....	66
4.2.2. Proses InstrumenPenilaian Observasi.....	66
4.2.3. Pelaksanaan Penelitian.....	67
4.2.4. Hasil Kegiatan Penelitian.....	70
4.3. Analisis Penelitian.....	73
4.3.1. Uji Hipotesi 1 Pengaruh Permainan Papan Flanel (X1) terhadap Kemampuan Kognitif Anak (Y).....	74
4.3.2. Uji Hipotesi 2 Pengaruh Ludo Geometri (X1) terhadap Kemampuan Kognitif Anak (Y).....	79
4.3.3. Pengaruh Permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri terhadap Kemampuan Kognitif Anak	83
4.4. Pembahasan.....	87
4.4.1. Pengaruh Permainan Papan Flanel terhadap Kemampuan Kognitif Anak	88
4.4.2. Pengaruh ludo geometri terhadap Kemampuan Kognitif Anak	91
4.4.3. Pengaruh Permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri terhadap Kemampuan Kognitif Anak	95
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1. Simpulan.....	97
5.2. Saran	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal waktu penelitian.....	55
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen skala kemampuan kognitif anak	59
Tabel 4.1 Jadwal pelaksanaan kegiatan.....	68
Tabel 4.2 Hasil <i>pre-test</i> permainan papan flanel	74
Tabel 4.3 Hasil <i>post-test</i> permainan papan flanel.....	75
Tabel 4.4 Kenaikan nilai rata-rata hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	77
Tabel 4.5 Hasil rekapitulasi <i>pre-test</i> ludo geometri	79
Tabel 4.6 Hasil rekapitulasi <i>post-test</i> ludo geometri.....	80
Tabel 4.7 Kenaikan nilai rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rancangan penelitian.....	49
Gambar 3.1 Rancangan perlakuan.....	60
Gambar 4.1 Grafik nilai rata-rata <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif Anak.....	76
Gambar 4.2 Grafik kenaikan nilai rata-rata permainan papan flanel terhadap kognitif anak.....	77
Gambar 4.3 Grafik kenaikan nilai rata-rata permainan papan flanel terhadap kemampuan anak	78
Gambar 4.4 Grafik kenaikan nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak.....	81
Gambar 4.5 Grafik kenaikan nilai rata-rata ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak.....	82
Gambar 4.6 Grafik kenaikan nilai rata-rata ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian.....	107
Lampiran 2. Instrumen Penilaian.....	111
Lampiran 3. Modul Aktifitas Permainan.....	116
Lampiran 4. Rekapitulasi Instrumen Penilaian.....	119
Lampiran 5. <i>Hasil Uji Wilcoxon Sigmund Rank</i>	122
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	129



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.

Pembahasan dan kajian tentang anak usia dini meliputi pola aktifitas pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan taman kanak-kanak yang merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sesuai dengan UU Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 pasal 28 ayat 1 Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai hal sedang mengalami masa yang cepat pada rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki pada tahapan perkembangan anak. Dengan dilakukannya keterkhususan pembelajaran, akan membentuk perubahan keterfokusan penanganan dan pengembangan kompetensi Anak.

Undang-Undang (UU) No.20 Tahun 2003 menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyebutkan 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. PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. alangkah bahagianya keluarga yang

melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat. Setelah selesai pada PAUD, anak akan melanjutkan pada pendidikan taman kanak-kanak yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, serta seni untuk siap memasuki pendidikan sekolah dasar.

Proses pembelajaran di lembaga PAUD pada umumnya dilakukan melalui tatap muka secara langsung di dalam kelas. Hal ini karena dalam proses pembelajaran anak usia dini masih membutuhkan bimbingan guru secara langsung, karena guru merupakan pelaksana sekaligus pemandu jalannya proses pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, dengan melakukan pembelajaran secara langsung di kelas, guru dapat lebih mudah memberikan instruksi kepada anak secara langsung terkait berbagai aktivitas pembelajaran yang sedang dilakukan, sehingga membuat anak-anak juga lebih mudah dalam memahami instruksi guru, yang pada akhirnya membuat aspek-aspek perkembangan anak berkembang lebih optimal. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Kemudian menempatkan posisi guru sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak. Peserta didik membutuhkan lingkungan yang kondusif untuk tumbuh dan berkembang dengan baik.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang muatan kurikulum pendidikan setingkat PAUD dan TK meliputi bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Dalam teori-teori perkembangan terdapat pengertian tentang perkembangan itu sendiri yaitu suatu perubahan fungsional yang bersifat kualitatif, baik dari fungsi-fungsi fisik maupun mental sebagian hasil keterkaitanya dengan pengaruh lingkungan. Perkembangan juga dapat diartikan sebagai urutan-urutan perubahan yang bersifat sistematis. Libert (Marsudi, 2003) menjelaskan Perkembangan merupakan proses perubahan dalam pertumbuhan pada suatu waktu sebagai fungsi kematangan dan interaksi dengan lingkungan, dimana perkembangan lebih mencerminkan sifat-sifat yang khas mengenai gejala-gejala psikologis yang nampak.

Teori-teori perkembangan merupakan dasar pendidikan bagi anak usia dini sebab kebanyakan teori pendidikan anak usia dini dikembangkan berdasarkan teori perkembangan anak. Teori perkembangan anak dijadikan dasar bagi pendidikan anak usia dini. Prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini harus menjadi acuan dan landasan dalam melaksanakan dan mengembangkan pola pendidikan bagi anak usia dini. Adapun prinsip yang dimaksud mencakup beberapa konsep, yaitu prinsip pengamatan dengan menggunakan indra penglihatan, prinsip peragaan, prinsip bermain sambil belajar, prinsip otak aktifitas, prinsip kebebasan, prinsip keterkaitan dan keterpaduan (Siti, 2010).

Soemiarti (2005) menjelaskan pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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 yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kebeberapa arah. Adapun aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan, perilaku dan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, nilai moral dan agama serta pengembangan bahasa, kognitif, seni dan fisik motorik.

Kemampuan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kemampuan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka

fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Pada umumnya kognitif merupakan hal yang berhubungan dengan semua aspek struktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu. Proses dalam kognisi adalah memperoleh pengetahuan dan memanipulasi pengetahuan melalui aktivitas mengingat, menganalisis, memahami, menilai, menalar, membayangkan dan berbahasa. Kapasitas atau kemampuan kognisi umumnya diartikan sebagai kecerdasan atau intelegensi. Charlesworth & Lind (2010) mengatakan bahwa proses pemahaman merupakan hal utama yang harus dimiliki anak dan terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan perkembangan kemampuan kognitif menekankan bagaimana anak secara aktif membangun cara berpikir mereka dari satu titik perkembangan ke perkembangan selanjutnya. Teori kognitif dikembangkan oleh Jean Piaget. Piaget membagi perkembangan kognitif dalam empat tahapan; sensorimotor, praoperasional, operasional konkret dan operasional formal, Santrock (2007). Anak usia dini berada pada rentang usia 2-7 tahun dimana pada usia ini dalam tahapan kognitif piaget berada pada tahapan preoperasional dimana anak membangun pengetahuan dengan merasakan, melakukan dan terlibat langsung.

Kemampuan kognitif yang dimiliki oleh Anak TK Islam An-Nur Tanjung Morawa terlihat dari hasil observasi dan wawancara kepada guru disana masih rendah. seperti saat diberikan informasi tentang materi pelajaran terlihat masih

banyak anak yang belum paham dengan pandangan mata yang tidak tertuju pada guru, masih terlihat bingung sehingga guru harus mengulang informasi yang disampaikan sehingga anak menjadi paham. Selain itu beragam masalah yang ditemukan pada sosialisasi yaitu sebagian anak belum mampu menghitung angka, belum memahami simbol-simbol sederhana, belum berani bertanya dan menjawab mau mengemukakan pendapat secara sederhana, belum mampu mengambil keputusan secara sederhana.

Rini Hildayani (2004) mengatakan bahwa perkembangan kognitif menurut piaget anak usia 3-6 Tahun anak berada pada masa praoperasional. Pada masa ini anak sudah dapat berpikir dalam simbol, namun belum dapat menggunakan logika. Berpikir dengan simbol berarti anak sudah dapat menggambarkan hal dalam pikirannya tanpa kehadiran benda tersebut.

Anak usia dini ialah anak dalam rentang usia 0-8 tahun yang memiliki kapasitas pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Kapasitas ini dibarengi dengan kemampuan penyerapan informasi dan pengalaman baru yang sangat besar di awal kehidupannya. Hal ini dipengaruhi oleh kapasitas pertumbuhan otak anak yang berkembang mencapai 80% di usia dini dan 20% sisanya berkembang sampai pada masa kanak-kanak akhir (Papalia dkk, 2009). Salah satu kemampuan kognitif anak yang perlu dikembangkan adalah kemampuan mengenal geometri. Mengetahui bentuk geometri untuk anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Karena kemampuan ini

merupakan tujuan utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran pengenalan geometri untuk anak usia dini.

Teori yang diungkapkan Bloom (1956) mengenai perilaku anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dikaitkan dengan pembelajaran geometri pada anak usia dini. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada disekitarnya seperti buku, gelas, bola, meja, dan lain-lain yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya atau kebutuhan dalam bermain. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase pra operasional, kemampuan berfikirnya adalah berfikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang ada disekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada disekitarnya. Di dalam pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran.

Kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak. Anak didik pada usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang,

mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Sujiono, dkk (2006) mengatakan, Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.

Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan, untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak yang berkreasi, yang menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka menggambar, bermain air, bermain dengan tanah liat atau plastisin dan bermain balok.

Untuk mengembangkan kognitif anak di taman kanak-kanak diperlukan model dan media pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak. Model maupun media yang digunakan untuk menyampaikan isi atau pesan pembelajaran, dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemampuan anak sehingga mendorong proses pembelajaran. Banyak guru yang jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan yang beraneka ragam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi dan banyak orang tua yang merasa aneh jika pembelajaran disampaikan dengan bermain. Padahal bermain merupakan hal yang sangat disenangi anak usia

dini. Permainan yang menarik dan tidak banyak memiliki aturan biasanya disukai anak. Guru dapat menggunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dan hal ini dapat digunakan dalam mengembangkan kognitif anak melalui model pembelajaran adalah dengan menggunakan media papan flanel.

Papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali, dikelas-kelas permulaan sekolah dasar atau taman kanak-kanak papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf dan angka (Arif S. Sadiman, 2012).

Papan flanel ini merupakan salah satu media yang berbentuk visual dapat dilihat dengan indera penglihatan yakni mata, dengan melihat media papan flanel angka anak dapat menerima informasi dari penyajian media tersebut. Media papan flanel angka dapat digunakan untuk menjelaskan konsep matematika pada anak, adapun pengenalan matematika pada anak secara sederhana. Media papan flanel dapat merangsang kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak salah satunya dalam mengenal angka dengan berhitung permulaan. Dengan kegiatan bermain melalui media papan flanel secara tidak langsung struktur kognitif anak akan terbentuk dengan sendirinya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media papan flanel merupakan salah satu media pembelajaran TK yang diharapkan mampu mengembangkan potensi yang ada pada anak usia dini. Media papan flanel merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting sebagai

langkah dalam membentuk kemampuan pengembangan kognitif anak khususnya mengenal bentuk geometri. Mengetahui bentuk geometri untuk anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri.

Selain menggunakan media papan flanel, pengembangan kognitif anak paud dapat diterapkan melalui pembelajaran dengan ludo geometri. Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di mulai dari anak mengetahui bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi memberi contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi satu benda, dan bercerita mengenai benda yang di buatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, maka penulis merasa terdorong dan penting untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa”.

1.2. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat di identifikasikan berbagai masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan kognitif anak masih rendah.

2. Saat diberi informasi tentang materi pelajaran masih banyak Anak yang belum paham dengan pandangan mata yang tidak tertuju pada guru, masih terlihat bingung.
3. Sebagian anak belum mampu menghitung angka.
4. Anak belum memahami simbol-simbol sederhana.
5. Anak belum berani bertanya dan menjawab pertanyaan sederhana.
6. Anak belum mampu mengambil keputusan sederhana.

1.3. Batasan Masalah.

Masalah penelitian ini dibatasi dengan meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan papan flanel dan ludo geometri di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.

1.4. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan diatas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa ?
2. Apakah pengaruh permainan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa ?
3. Apakah ada pengaruh permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa ?

1.5. Tujuan Penelitian.

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.

1.6. Manfaat Penelitian.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang psikologi terkait konsentrasi pendidikan dan pengembangan kompetensi peserta didik khususnya kemampuan kognitif yang meliputi berfikir logis dan belajar untuk mampu mencari solusi dari masalah yang dialami. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan dengan papan flanel dan melalui permainan ludo geometri. Dengan dilakukan penelitian ini, analisis data akan menghasilkan jawaban kuat bahwa metode belajar dengan media yang dimaksud memberikan kontribusi pada pengembangan kognitif Anak sehingga kematangan pola pikir dan proses berfikir pada situasi hidupnya menjadi lebih matang. Selain itu, pembaca dengan mudah mengetahui apa saja yang menjadi variabel yang

memiliki kemungkinan mempengaruhi kemampuan kognitif. Berdasarkan itu juga, peneliti akan mendapatkan jawaban tentang kesimpulan berpengaruh atau tidaknya permainan dengan papan flanel dan permainan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.

2. Manfaat Praktis

Secara Praktis hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam melaksanakan proses pembelajaran kognitif agar apa yang sudah menjadi tujuan pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak dapat tercapai. Penelitian ini dilakukan untuk dapat memberikan gambaran mengenai berpengaruh tidaknya permainan dengan papan flanel dan permainan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usii dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa. Manfaat yang ditimbulkan adalah dengan memberikan kesimpulan kepada pihak sekolah maupun orang tua dari Anak yang bersangkutan terkait mengenai pengembangan kualitas kognitif. Dengan dilaksanakan penelitian ini, akan memunculkan jawaban tentang berpengaruh tidaknya strategi permainan dengan papan flanel dan permainan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif Anak. Selanjutya secara terpusat manfaat penelitian ini adalah:

- a. Bagi sekolah taman kanak-kanak penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam pelaksanaan strategi pembelajaran yang tepat serta metode yang lebih mengedepankan kualitas dengan media yang menarik minat Anak dalam pengembangan kognitif Anak.
- b. Bagi guru penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi dalam pemilihan metode ajar yang lebih kreatif dan inovatif

dalam membentuk media pembelajaran yang baik dan tepat bagi anak taman kanak-kanak.

- c. Bagi Anak penelitian ini dapat memberikan informasi dan memberi kesempatan pada anak taman kanak-kanak untuk memperoleh pengetahuan baru.
- d. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti dalam menuntut ilmu dan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan dengan penerapan pembelajaran dengan pendekatan psikologi untuk meningkatkan kompetensi kognitif Anak melalui pembelajaran yang strategis dan inovatif selain dari strategi permainan dengan papan flanel dan permainan ludo geometri.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Kemampuan Kognitif Anak

A. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah kemampuan berpikir pada manusia (Masganti, 2010). Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. sebagian ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana manusia hidup. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif menjadikan anak sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia.

Kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Williams (Hijriati, 2016) mengatakan kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Gambaran yang diberikan

Williams tentang ciri-ciri perilaku kognitif adalah berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir terperinci. Kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak belajar cepat dan belajar dari pengalaman.

Krause, Bochner, dan Duchnese (Srianis dkk, 2014), perkembangan kemampuan 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 adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Sedangkan menurut Susanto (2011) 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 (intelengensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa Anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik kemampuan kognitif pada tingkat berfikir simbolik yaitu; Menyebutkan lambang bilangan 1-10,

Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, mengenal simbol-simbil sederhana, Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan, Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, Mengenal pola ABCD-ABCD, Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar. Munandar dalam Susanto (2014) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena kemampuan yang dimilikinya sejak lahir yang dikembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan.

Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil pengertian bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu

melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

Sementara itu Hunter dalam Murphy dikutip Mustaqim (2008) memiliki definisi tentang kemampuan kognitif sebagai berikut: “*General cognitive ability has been empirically related to performance on hundred of jobs.*” (kemampuan kognitif sangat berhubungan secara empiris dengan performa seseorang dalam mengerjakan banyak pekerjaan). Lebih lanjut Murphy mengatakan bahwa: “*In this article, the term ability refers to general factor that is associated with performance on all (or essentially all) tests that involve the active processing of information.*” (kemampuan mengacu pada faktor - faktor umum yang berkaitan dengan performa keseluruhan atau bisa dibilang keseluruhan tes yang berkaitan dengan bagaimana seseorang memproses sebuah informasi). Dari seluruh penjelasan Murphy dapat ditarik kesimpulan bahwa “kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam memproses satu atau lebih informasi, dimana proses dalam hal ini menyangkut juga mengenai pemahaman orang tersebut terhadap informasi yang ia dapatkan.

Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge (2009) menyatakan bahwa kemampuan individu pada dasarnya terbagi menjadi dua faktor yaitu:

- a. Kemampuan intelektual (*Intellectual Ability*) yaitu kemampuan yang perlukan agar dapat melakukan berbagai pekerjaan yang menuntut aktifitas mental seperti berfikir, menalar dan memecahkan masalah.

- b. Kemampuan fisik (*Physical Ability*) yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan yang menuntut penggunaan stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

Kemampuan intelektual dapat disebut juga sebagai kemampuan kognitif. Desmita (2006) juga mengatakan bahwa kognitif sering disebut juga sebagai intelek. Karena ranah kognitif adalah ranah yang mencakup segala kegiatan yang berhubungan dengan mental (Sudijono,2001). Selain itu pengertian dari kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah disebutkan maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan belajar dan berpikir logis untuk memahami konsep baru, kemampuan menalar dan memecahkan masalah. Anak mampu menggunakan/ mengenal simbol sederhana, mengklasifikasikan benda, memahami angka dan mengenal huruf abjad.

B. Aspek Kemampuan Kognitif

Pada dasarnya kemampuan kognitif sangat penting ditingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya. Proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbul, penalaran, dan pemecahan masalah.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:

1. Kemampuan berbahasa (verbal comprehension)
2. Kemampuan mengingat (memory)
3. Kemampuan nalar atau berpikir logis (reasoning)
4. Kemampuan tilikan ruang (spatial factor)
5. Kemampuan bilangan (numerical ability)
6. Kemampuan menggunakan kata-kata (word fluency)
7. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (perceptual speed)

Menurut Jamaris (2006) aspek-aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu :

1. Berfikir Simbolis

Aspek berfikir simbolis yaitu kemampuan untuk berfikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak.

2. Berfikir Egosentris

Aspek berfikir secara egosentris yaitu cara berfikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangannya disudut pandangan orang lain.

3. Berfikir Intuitif

“Fase berfikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya”.

Dalam komponen assesment ada beberapa aspek yang dikembangkan salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif anak, aspek kognitif ini terdiri dari empat macam yaitu:

1. Informasi/pengetahuan figuratif, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dirinya dan lingkungannya, misalnya mengenal bentuk geometri dan bagian tubuhnya.
2. Pengetahuan procedural / operatif, yaitu kemampuan anak untuk mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang ada di sekitarnya, misalnya membandingkan dua objek atau lebih yang tidak sama, dan menghitung, menata, mengurutkan, serta mengklasifikasikan.
3. Pengetahuan temporal dan spasial, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dan mengetahui keadaan yang ada saat itu, misalnya mengetahui nama hari, waktu, dan kecepatan.
4. Pengetahuan dan pengingatan memori, yaitu proses anak dalam mengolah informasi yang sudah diterima dan mengaitkannya dengan informasi ataupun pengetahuan yang sudah ada, misalnya mengingat nama teman-temannya.

Piaget (Diana, 2010) menjelaskan beberapa kemampuan kognitif anak, sebagai berikut :

- a. Menggunakan simbol.

Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorimotorik dengan objek, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Contohnya, anak dapat menggunakan kursi sebagai perumpamaan angka empat terbalik. Anak dapat menyebutkan simbol-simbol sederhana seperti bentuk-bentuk geometri.

b. Mampu mengklasifikasi.

Anak dapat mengorganisir objek, orang dan peristiwa kedalam kategori yang memiliki makna. Misalnya anak dapat memilih benda dalam ukuran besar kecil, berdasarkan warna, bentuk dan lain-lain.

c. Memahami angka.

Anak dapat menghitung angka. Misalnya anak dapat berhitung dengan menggunakan benda. Anak membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapat jumlah yang sama.

d. Memahami huruf abjad.

Anak dapat mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulisan yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Misalnya, anak mampu menyebutkan huruf abjad.

Teori piaget yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional konkrit. Ciri/ karakteristik utama perkembangan kognitif usia ini anak mulai mempresentasikan benda-benda menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan logis, dan menganggap setiap benda yang tak hidup memiliki perasaan, Diane (2010).

Dari penjelasan ahli diatas aspek kemampuan dalam penelitian ini adalah :
Mampu menggunakan simbol, mampu mengklasifikasi, memahami angka, memahami huruf abjad.

C. Fase Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif setiap orang berbeda-beda. Cara anak berpikir pada suatu tahap tertentu juga sangat berbeda dari cara mereka berpikir pada tahap lain. Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan, masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda (Mustaqim, 2006).

Proses pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia di sekeliling mereka. Anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan mempelajari menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa, dan lingkungan. Setiap anak membangun pengetahuan mereka sendiri berkat pengalaman-pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar dan budaya dimana mereka berada. Proses yang membangun pengetahuan anak tersebut merupakan pertumbuhan kognitif yang terjadi melalui empat proses dan saling berhubungan yaitu :

- Skema.

Piaget mengatakan bahwa ketika seorang anak mulai membangun pemahaman tentang dunia, otak yang berkembang pun membentuk skema. Ini merupakan tindakan atau representasi mental yang mengorganisasikan pengetahuan. Skema-skema perilaku (aktivitas fisik) menerima bayi dan skema-skema mental (aktivitas kognitif) berkembang pada masa anak-anak.

- Adaptasi.

Adaptasi adalah istilah piaget untuk cara anak memperlakukan informasi baru dengan mempertimbangkan apa yang telah mereka ketahui. Adaptasi meliputi :

- ✓ Asimilasi, terjadi ketika anak-anak memasukan informasi baru ke dalam skema-skema yang ada.
- ✓ Akomodasi, terjadi ketika anak-anak menyesuaikan skema-skema mereka dengan informasi dan pengalaman-pengalaman baru.

- Organisasi.

Menurut Piaget agar anak-anak memahami dunia mereka, maka anak-anak secara sadar mengorganisasikan pengalaman-pengalaman mereka. Organisasi adalah mengelompokkan perilaku-perilaku dan pemikiran-pemikiran yang terisolasi kedalam sistem yang lebih teratur dan lebih tinggi (Nurani, S, 2013).

- Ekulibrasi (Equilibration)/ penyeimbangan.

Ekulibrasi merupakan suatu mekanisme yang diajukan Piaget untuk menjelaskan bagaimana anak-anak berpindah dari satu tahapan pemikiran ketahapan pemikiran berikutnya.

Menurut Piaget proses perkembangan kognitif adalah individu-individu yang mengalami empat tahapan perkembangan. Cara memahami dunia yang berbeda membuat tahapan yang satu lebih berkembang dibandingkan yang lain. Kognisi secara kualitatif berbeda pada satu tahapan dibandingkan tahapan yang

lain. Dengan kata lain, cara anak-anak berpikir dalam satu tahapan berbeda dengan cara mereka berpikir pada tahapan yang lain. Tahapan perkembangan kognitif Piaget adalah :

1. Tahap Sensorimotor (0 - 2 tahun).

Tahapan sensorimotor, berlangsung mulai dari lahir hingga usia 2 tahun. Dalam tahap ini bayi membangun pemahaman mengenai dunianya dengan mengkordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris dengan tindakan- tindakan fisik dan motorik.

2. Tahap Praoperasional (2 – 7 tahun).

Tahapan praoperasional yang berlangsung kira-kira usia 2 hingga 7 tahun. Dalam tahapan ini anak mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Pemikiran-pemikiran simbolik berjalan melampaui koneksi-koneksi sederhana dari informasi sensorik dan tindakan fisik. Konsep stabil mulai terbentuk, pemikiran-pemikiran mental muncul egosentrisme tumbuh dan keyakinan-keyakinan magis mulai berkontruksi.

3. Tahap Operasional Konkret (7 – 11 tahun).

Tahapan operasional konkret yang berlangsung kira-kira usia 7 hingga 11 tahun. Pada tahapan ini penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolongkan-menggolongkan sudah ada tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.

4. Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

Tahapan operasional formal yang muncul antara usia 11 hingga 15 tahun ini bergerak melalui pengalaman-pengalaman konkret dan berpikir dalam cara-cara yang abstrak dan lebih logis. Sebagai bagian dari berpikir abstrak, mereka menggambarkan gambaran-gambaran tentang situasi-situasi ideal. Mereka mungkin berpikir seperti apa orang tua yang ideal dan membandingkan orang tua mereka dengan standar ideal mereka. Mereka mulai menyukai gambaran tentang masa depan dan membayangkan akan menjadi apa mereka kelak. Dalam menyelesaikan persoalan, para pemikir formal ini akan lebih dramatis dan menggunakan pemikiran logis.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Piaget diatas anak usia dini 5-6 tahun berada ditahap praoperasional yaitu fungsi simbolik. Anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya, tahapan bantuan kehadiran sesuatu dilingkungannya, anak dapat mampu mengingat kembali simbol-simbol yang membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik (Soemiarti, P, 2008).

Teori kognitif berhubungan dengan bagaimana kita memperoleh, memproses, dan menggunakan informasi (Lefrancois Kholis, 2009). Teori-teori intelegensi diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Teori Uni Factor. Teori ini dikenal sebagai teori kapasitas umum, menurut teori ini intelegensi merupakan kapasitas dan kemampuan umum.
2. Teori Two Factor. Intelegensi berdasarkan suatu faktor mental umum.

3. Teori Multi Factor. Teori ini mengatakan intelegensi terdiri dari bentuk hubungan neural antara stimulus dengan respon. Teori Sampling. Goldfrey H. Thomson mengajukan teorinya yang disebut dengan teori sampling. Menurut teori ini, “ intelegensi merupakan sebagai kemampuan sampel. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman. Intelegensi terbatas pada sampel dari kemampuan atau pengalaman dunia nyata “. (Lefrancois Kholis : 2009).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan fase / tahap perkembangan kognitif setiap individu mengalami empat tahapan dan untuk anak usia dini berada pada tahapan praoperasional. Anak belajar dengan bantuain simbolik.

D. Karakteristik Kemampuan Kognitif

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukan pemahaman tentang karakteristik dari perkembangan kognitif, upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan kognitif yang ada pada anak. Dijelaskan bahwa karakter khusus anak usia dini mencakup sebagai berikut.

1. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
2. Suka memuji diri sendiri
3. Kalau tidak dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggap tidak penting

4. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya
5. Suka meremehkan orang lain
6. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
7. Ingin tahu, ingin belajar dan realistis
8. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus
9. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Nanik (2015) Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik sendiri yang membedakan dengan tahapan lainnya. Adapun cara berpikirnya ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

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

7. *Centration*, artinya anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.
8. *Egocentrism*, artinya anak melihat dunia di lingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri.

Perkembangan kognitif usia 3 sampai 6 tahun berada pada tahap praoperasional, yakni (a) *menggunakan simbol*. Dimana anak tidak harus kontak sensorimotor dengan objek. (b) *memahami identitas*. Dimana anak memahami bahwa perubahan yang terjadi merubah karakter ilmiah, (c) *Memahami sebab akibat*. Dimana anak memahami bahwa suatu peristiwa ada sebabnya. (d) *Mampu mengklasifikasi*. Anak mengelompokkan objek, objek, orang, suatu peristiwa kedalam kategori yang bermakna. (e) *memahami angka*. Dimana anak dapat berhitung dan memahami angka tahap praoperasional (Wulandari (2016).

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

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa penting dalam memahami karakteristik perkembangan kognitif, agar digunakan sebagai alat tolak ukur untuk mengetahui bagaimana cara yang tepat dalam mengembangkan kemampuannya sesuai dengan karakteristik anak. Dengan begitu

dapat setelah mengetahui karakteristik maka akan melihat faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

E. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget yang dikutip oleh Siti Partini (2003) bahwa “pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak”. Sedangkan menurut Soemiarti (2003) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2005) makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya. Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2011) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1. Faktor Hereditas/Keturunan. Bawaan sejak lahir diperoleh dari sifat yang diturunkan dari orang tua termasuk keadaan kemampuan kognitif anak.

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat

Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

2. Faktor Lingkungan. Stimulus yang dihasilkan lingkungan memberikan inisiasi kepada individu untuk mengolah pemikiran melalui aktifitas kognitif seperti persepsi maupun penilaian terhadap keadaan dan kondisi dalam kehidupan individu. John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.
3. Faktor Kematangan. Setiap individu yang hidup memiliki ciri khas dan kematangan diri yang berbeda-beda tergantung keadaan pribadinya yang tidak dapat dipercepat dan diperlambat karena ini menjadi hal yang natural berkembang seiring berjalannya kehidupannya. Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.
4. 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).

5. 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.
6. Faktor Kebebasan. Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Faktor *herediter* merupakan faktor yang bersifat statis, lebih sulit untuk berubah, sebaliknya faktor non herediter merupakan faktor yang lebih plastis, lebih memungkinkan untuk diutak-atik oleh lingkungan. Pengaruh non herediter antara lain peranan gizi, peran keluarga, dalam hal ini lebih mengarah pada pengasuhan, dan peran masyarakat atau lingkungan termasuk pengalaman dalam menjalani kehidupan.

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 akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak TK, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

2.1.2 Permainan Papan Flanel

A. Pengertian Permainan Papan Flanel

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain (sebuah mainan), sebuah barang atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, kadang-kadang digunakan selabai alat pendidikan (KKBI : 2022). Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi dari dua sampai bebera orang atau seelompok dengna memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi (Febrianto Pratama : 2012).

Santrock (2007) menjelaskan permaianan adalah aktivitas menyenangkan yang lakukan utuk bersenang-senang. Piaget (1962) mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Berdasarkan dari penjelasan diatas disimpulkan permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain dengan kesenangan dengan aturan tertentu disetiap permainan.

Papan flanel adalah salah satu media boards yang menggunakan kain flanel sebagai papannya. Papan flanel juga sering disebut sebagai visual board. Arief S. Sadiman, dkk (2012) menjelaskan papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan – pesan tertentu kepada sasaran tertentu

pula. Papan flanel adalah papan tempat menempel gambar lepas sebagai salah satu jenis media pengajaran dua dimensi (Oho Garha & Md. Idris, 1984).

Sudjana dan Rivai (2011) menjelaskan media flanel adalah suatu papan yang dilapisi oleh kain flanel atau kain berbulu dimana nantinya pada papan tersebut diletakkan potongan-potongan gambar-gambar atau simbol lain. Sedangkan menurut Ibrahim, dkk, media papan flanel adalah suatu papan yang dilapisi kain flanel atau kain yang berbulu dimana padanya diletakkan potongan gambar atau simbol lain (Muh. Kholid, dkk, 2016).

Mulyana dan Johar Permana mengatakan media papan adalah media belajar dengan papan sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang secara memanjang maupun melebar. Kemudian papan flanel adalah papan yang dilapisi oleh kain flanel untuk meletakkan sesuatu di atasnya, misalnya dalam kegiatan membaca permulaan, papan flanel dipakai untuk menempelkan huruf, kata, kalimat sederhana yang dilapisi potongan kertas amplas sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran (Ria Anggraeni, 2015).

Papan flanel adalah papan yang berlapis kain flanel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang, dilipat dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali (Komang R N, 2014). Media papan flanel terdiri dari dua bagian yang meliputi : 1) papan flanel, berfungsi sebagai alas dasar tempat meletakkan item-item flanel, 2) item flanel, berfungsi sebagai alat penyampai berbentuk simbol dan gambar (Dharma Patria, dkk, 2014).

Sri Anitah (2009) menjelaskan Papan flanel merupakan suatu papan yang ditempeli kain flanel untuk melekatkan sesuatu di atasnya. Media papan flanel

adalah salah satu media boards yang menggunakan kain flanel sebagai papannya. Papan flanel juga sering disebut sebagai visual board. Papan berlapis kain flanel merupakan media yang dapat dilipat dan praktis. Sukiman (2011) menjelaskan media papan flanel dapat digunakan untuk mengajarkan membedakan warna, pengembangan pembendaharaan kata-kata, dramatisasi, mengembangkan konsep, memberi pesan tentang pokok-pokok cerita, membuat diagram, grafik, dan sejenisnya.

Berdasarkan pengertian diatas Papan flanel adalah sebuah papan yang dilapisi kain flanel yang berbulu yang berfungsi sebagai melekatkan sesuatu seperti huruf dan angka-angka, simbol sederhana. Media papan flanel ini sebagai sarana dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan dan partisipasi aktif Anak, untuk mengembangkan motivasi Anak dan berorientasi pada proses pembelajaran yang menyenangkan.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan papan flanel adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain dengan kesenangan menggunakan papan flanel yang dilapisi kain flanel yang berfungsi merekatkan sesuatu, bisa digunakan berulang-ulang, gambar-gambar yang disajikan dapat dilepas dengan mudah.

Agar guru dapat memanfaatkan papan flanel dengan efektif, menurut Koyo K., dkk. (dalam Sukiman, 2011) yaitu:

1. Media ini dapat digunakan untuk mengajarkan membedakan warna, pengembangan perbendaharaan kata-kata, dramatisasi, mengembangkan

konsep, memberi pesan tentang pokok – pokok cerita, membuat diagram, grafik, dan sejenisnya.

2. Membantu pengajar untuk menerangkan bahan pelajaran.
3. Mempermudah pemahaman pembelajar tentang bahan pelajaran.
4. Agar bahan pelajaran lebih menarik.

Untuk teknik pembuatan papan flanel dan penggunaan papan flanel menurut Koyo K., dkk. (dalam Sukiman, 2011) adalah sebagai berikut:

1. Bahan-bahannya meliputi: kain flanel/ kertas rempelas/laken, papan atau triplek atau gabus, lem, gunting, paku, dan gambar atau materi yang akan diajarkan.
2. Cara pembuatan papan flanel yaitu:
 - a. Siapkan papan atau triplek atau gabus atau kardus.
 - b. Tempelkan kain flanel/kertas rempelas/laken pada papan.
 - c. Kumpulkan gambar atau angka yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan.
 - d. Gambar yang akan digunakan bagian belakangnya ditempelkan kain flanel/kertas rempelas/laken kemudian gambar tersebut ditempelkan pada papan sehingga gambar tetap melekat pada papan flanel.

Langkah-langkah dan cara penggunaan papan flanel dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Gambar yang telah diberikan kain flanel disiapkan terlebih dahulu.

- b. Siapkan papan flanel dan gantungan papan flanel tersebut di depan kelas atau pada bagian yang mudah dilihat oleh pembelajar.
- c. Ketika guru akan menerangkan bahan pelajaran dengan menggunakan gambar, maka gambar dapat ditempelkan pada papan flanel yang telah dilapisi kain flannel.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa papan flanel adalah media papan yang dilapisi kain flanel yang diatasnya diletakkan potongan-potongan gambar, angka, huruf serta simbol-simbol yang dapat membantu proses pembelajaran.

B. Karakteristik Permainan Papan Flanel

Kain flanel tersedia dalam bermacam warna. Flanel ini digunakan untuk merekatkan gambar atau pesan. Gambar atau pesan yang direkatkan disebut sebagai item papan flanel. Media ini dapat digunakan untuk mengajarkan membedakan warna, pengembangan perbendaharaan kata-kata, dramatisasi, mengembangkan konsep memberi pesan tentang pokok-pokok cerita, membuat diagram, grafik dan sejenisnya.

Daryanto (2012) kegunaan papan flanel adalah dapat dipakai untuk jenis pelajaran apa saja, dapat menerangkan perbandingan atau persamaan secara sistematis, dapat memupuk Anak untuk belajar aktif. Tujuan Pembuatan Papan Flanel menurut Hujair AH. Sanaky (2011) yaitu: 1) Membantu pengajar untuk menerangkan bahan pelajaran. 2) Mempermudah pemahaman pembelajar tentang bahan pelajaran. 3) Agar bahan pelajaran lebih menarik

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik permainan papan flanel yaitu papan flanel terbuat dari kain flanel, dimana kain flannel memiliki berbagai macam warna. Papan flanel digunakan untuk merekatkan gambar atau pesan. papan flanel dapat digunakan untuk mengajarkan perbedaan warna, pengembangan perbendaharaan kata-kata dan mengembangkan konsep memberi pesan tentang pokok cerita.

C. Kelebihan dan Kelemahan Papan Flanel

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut beberapa kelebihan dan kelemahan media pembelajaran papan flanel. Menurut Daryanto (2012), kelebihan media papan flanel yaitu:

1. Dapat dibuat sendiri.
2. Item-item dapat diatur sendiri.
3. Dapat dipersiapkan terlebih dahulu.
4. Item-item dapat dipergunakan berkali-kali.
5. Memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan anak.
6. Menghemat waktu dan tenaga.

Keuntungan/kelebihan media papan flanel menurut Hujair AH. Sanaky (2011) antara lain :

1. Gambar-gambar dengan mudah ditempelkan
2. Efisiensi waktu dan tenaga.
3. Menarik perhatian peserta didik.
4. Memudahkan guru menjelaskan materi pelajaran.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013) mengatakan kelebihan papan flanel yaitu :

1. Guru dapat membuat sendiri media papan flanel
2. Media ini dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti dan cermat.
3. Dapat memusatkan perhatian Anak terhadap suatu masalah yang dibicarakan.
4. Dapat menghemat waktu pembelajaran, karena segala sesuatunya sudah dipersiapkan dan peserta didik dapat melihat sendiri secara langsung.

Sedangkan kelemahan papan flanel adalah (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2013) adalah 1) Walaupun bahan flanel dapat menempel pada sesama, tetapi hal ini tidak menjamin pada bahan yang berat, karena dapat lepas bila ditempelkan. 2) Bila terkena angin sedikit saja, bahan yang ditempel tersebut akan berhamburan jatuh.

Kekurangan papan flanel menurut Daryanto (2012) antara lain terletak pada kurang persiapan dan kurang terampilnya guru. Kekurangan media pembelajaran papan flanel menurut Awaludin, Ridwan Nur Kholis, & Evi Hidayatin Ni'mah (2011) antara lain :

1. Memerlukan waktu lama untuk mempersiapkan materi.
2. Memerlukan biaya yang mahal untuk mempersiapkannya.
3. Sukar menampilkan pada jarak yang jauh.
4. Flanel/laken mempunyai daya rekat yang kurang kuat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa papan flanel memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media papan flanel yaitu dapat dibuat sendiri, item papan flanel dapat diatur dan digunakan berkali-kali, dapat dipersiapkan terlebih dahulu, menarik perhatian Anak, menghemat waktu pembelajaran.

D. Pembuatan Media Permainan Papan Flanel.

Pembuatan media permainan papan flanel ini menggunakan warna hijau. Itemnya menggunakan kain flanel bermotif dengan warna motif warna-warni. Menurut Z.D Enna Tamimi,dkk (1982) warna dasar adalah warna-warna yang mudah dikombinasikan dengan warna lain. Yang termasuk warna dasar yaitu hitam, navy blue, coklat, hitam, putih dan abu-abu. Menurut Eko Nugroho (2008) rasa terhadap warna ada empat yaitu warna netral yaitu warna yang tidak memiliki kemurnian; warna kontras yaitu warna yang berkesan berlawanan satu dengan yang lain seperti ungu dan kuning; warna panas yaitu kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning warna panas memiliki arti riang, semangat, marah dan lainnya; serta warna dingin yaitu kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna dimulai dari hijau hingga ungu, warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dan lainnya. Warna hitam, abu-abu dan krem merupakan warna dasar dan warna pada item papan flanel merupakan warna panas dan dingin. Penggunaan warna hitam pada media papan flanel dimaksudkan supaya media ini bisa digunakan untuk materi lain dengan menggunakan bermacam warna karena hitam merupakan warna yang netral sedangkan item

papan flanel menggunakan warna panas dan dingin karena warna panas sebagai simbol semangat dan warna dingin sebagai simbol sejuk dan kenyamanan. Sehingga diharapkan saat menggunakan media Anak bisa merasa nyaman dan semangat.

Pembuatan media papan flanel melalui beberapa tahap seperti persiapan bahan dan alat, cara membuatnya dan cara penggunaannya. Berikut akan dibahas satu persatu.

1. Bahan dan alat yang digunakan : Kain flannel, Perekat, Gunting dan Gambar atau pelajaran-pelajaran yang akan diajarkan
2. Cara pembuatan media pembelajaran papan flanel :
 - a. Siapkan item papan flanel (materi pelajaran)
 - b. Siapkan kain flanel yang akan digunakan untuk papannya
 - c. Tempelkan perekat pada item papan flanel dan kain flannel
 - d. Item papan flanel disusun pada papan flanel tersebut.
3. Langkah-langkah dan cara penggunaan dalam proses pembelajaran
 - a. Gambar yang telah diberikan kain flanel atau perekat disiapkan terlebih dahulu
 - b. Siapkan papan flanel dan gantungan papan flanel tersebut didepan kelas atau pada bagian yang mudah dilihat oleh pembelajaran dengan menggunakan item, maka item dapat ditempelkan pada papan flanel yang telah dilapisi kain flanel.

4. Persiapan penggunaan

- a. Persiapan diri tentukan pokok pembelajaran yang disesuaikan dengan penggunaan flanel graf.
- b. Siapkan peralatan : siapkan gambar-gambar juga perekat yang terdapat pada bagian belakang.
- c. Siapkan tempat penyajian : papan harus ada ditengah -tengah anak dan dapat dilihat dari semua arah.
- d. Siapkan anak karena ukuran flanel graf tidak terlalu besar maka cocok untuk digunakan pada kelompok kecil

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembuatan media bermain papan flanel melalui beberapa tahap seperti persiapan bahan dan alat, membuat item papan flanel sesuai materi, menempelkan perekat pada item papan flanel, item papan flanel ditempelkan pada papan flanel.

2.1.3 Ludo Geometri.

A. Pengertian Ludo Geometri.

Ludo merupakan salah satu jenis permainan papan yang cukup terkenal hingga saat ini. Ludo berasal dari kata latin “Ludus” yang berarti permainan. Ludo adalah salah satu permainan tradisional dari abad ke 6 di India. Ada beberapa macam dari permainan ini, misalnya Parchesi (Amerika Serikat), Ludo (Inggris), Parques (Columbia), Parchis Spanyol) dan Ludo (Asia Selatan).

Ludo merupakan permainan papan berpetak yang dimainkan 2 sampai 4 orang pemain, dimana para pemain berlomba-lomba untuk menjalankan empat pion mereka dari awal sampai akhir berdasarkan lemparan dadu. Lalu diperjelas

oleh Jawati (2013) bahwa permainan Ludo dapat dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari empat orang, memiliki empat macam warna yaitu, biru, kuning, hijau, dan oranye. Permainan tersebut berbentuk segi empat sama sisi, yang harus mengatur strategi untuk berlomba-lomba memindahkan empat bidak dengan menggunakan dadu. Oleh karena itu, permainan ini menuntut pemain untuk mengatur strategi, strategi yang dimaksud adalah usahakan jangan sampai ada di posisi persegi dengan lawan pemain, usahakan tinggal di persegi yang terdapat gambar bintang, untuk menjalankan empat pion dengan menggunakan dadu. Ketika sudah melewati semua persegi dan masuk pada tanda panah sesuai warna pion maka dia memenangkan permainan tersebut.

Maulana (2018) menjelaskan bahwa “Permainan ludo adalah permainan papan yang sama seperti bermain ular tangga. Permainan ludo ini berawal dari abad ke-6 di negara India yang disebut *pachisi*. Aturan main dalam permainan ludo ini terdiri dari 2-4 orang yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan 4 pion dengan menggunakan dadu. Pemenangnya merupakan pemain yang semua bidaknya paling cepat pindah ketujuan”.

Sujiono, (2006) “mendefinisikan bahwa Permainan ludo adalah permainan tradisional dari india, game ini menggunakan papan seperti “ular tangga” atau monopoli dan bisa dimainkan oleh dua hingga empat orang”. Setiap pemain akan berlomba untuk menjadi yang tercepat dalam mengirimkan 4 token yang dimiliki dari “markas” kebagian tengah papan yang jadi tujuan terakhir

game. Sedangkan pada permainan ludo geometri gambar papan ludo geometri tersebut terdapat 4 bentuk persegi yaitu segi tiga, kubus, lingkaran dan segiempat.

Perbedaan antara ludo king yang biasa dimainkan anak-anak pada umumnya adalah bentuk dadu berbentuk kubus yang divariasikan dengan berbagai macam-macam gambar bentuk geometri seperti, bentuk geometri yang berbentuk lingkaran, kubus, segitiga, dan persegi panjang. Dimana dadu tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa banyak anak bisa melangkah. Karena pada dadu tersebut terdapat berbagai macam-macam bentuk geometri seperti segitiga, persegi panjang, lingkaran, kubus, dan jajaran genjang.

Pada ludo geometri juga menggunakan kartu gambar. Pada kartu gambar tersebut digunakan saat anak selesai menguncang dadu, sebelum melangkah anak mengambil kartu gambar dan menyebutkan gambar apa lalu menjalankan pionnya. Begitu seterusnya sampai ke finish, di dalam kartu kata tersebut ada berbagai macam tantangan yang harus anak-anak. Pada permainan ludo geometri juga papan ludo yang digunakan berbeda dengan papan ludo yang sering anak-anak mainkan pada umumnya, dimana papan ludo geometri mempunyai 4 macam gambar bentuk geometri yaitu, lingkaran, segiempat, segitiga dan jajaran genjang. Cara bermain ludo geometri ini pertama-tama ibu guru mengumpulkan maksimal 10 orang anak dan dibagi menjadi 3 kelompok, pada 1 kelompok terdapat 4 orang anak, dan setiap 1 orang anak masing-masing memegang pion. Selanjutnya setelah ibu guru membagi kelompok 1 orang anak melempar dadu dan pada saat dadu sudah dilempar ibu guru melihat angka berapa yang didapatkan anak setelah

anak melempar dadu tersebut, lalu anak menjalankan pion sesuai dengan jumlah yang diperoleh. Begitu seterusnya sampai ke garis finish.

Dari pemaparan di atas ludo geometri merupakan permainan yang dapat melatih kemampuan berfikir kognitif anak. Ludo geometri menggunakan papan ludo geometri berbentuk gambar-gambar geometri, pion, ludo serta kartu. Ludo geometri dimainkan oleh 2-4 orang dalam 1 grup.

B. Manfaat Permainan Ludo Geometri.

Ada beberapa manfaat dari permainan ludo geometri yaitu:

1. Membantu menumbuhkan perkembangan kognitif anak
2. Melatih dan menumbuhkan kemampuan kognitif anak
3. Melatih kemampuan berfikir
4. Melatih kemampuan dalam mengenal bentuk dan warna.

Bahan dan alat kegiatan permainan ludo:

Bahan:

Kertas asturo (oranye, kuning, hijau, biru), Gunting, Cuter, Lem kertas, Kardus untuk papan permainan dan untuk kartu kata, Spidol, Pensil, dan Penggaris besi

Alat: Papan ludo dan Ludo

C. Penggunaan Ludo Geometri.

Ludo merupakan sebuah permainan papan populer yang diturunkan dari permainan India kuno bernama Pachisi. Permainan ini dimainkan oleh 2-4 orang. Tujuan permainan ini adalah memasukkan semua pion ke dalam “rumah” yang berada di tengah papan. Ludo tidak menggunakan sepasang dadu namun hanya membutuhkan satu buah dadu saja. Permainan di mulai dengan menempatkan

pion pada “kandang” (pocket) yaitu persegi besar yang memiliki 4 warna berbeda dan terletak di setiap sudut papan.

Untuk bergerak di atas papan, pemain perlu mendapatkan angka terbesar dari dadu (enam). Jika pemain pertama tidak mendapatkan angka enam, pemain berikutnya mendapatkan giliran. Angka enam pertama yang didapatkan merupakan jalan agar pion dapat meninggalkan kandang. Cara menggunakan media game ludo adalah sebagai berikut : (1) Bukalah media permainan ludo. (2) Pilih pion dan letakkan pada lingkaran di area yang sama warnanya dengan pion. (3) Lempar dadu dan gerakkan pion sesuai dengan jumlah angka yang diperoleh ke kotak yang sesuai dengan jalur. Apabila pemain mendapat angka dadu 6 maka berhak melempar dadu lagi. (4) Saat pion mengelilingi sirkuit atau jalur dan berhenti di petak sesuai angka yang diperoleh (5) Pemain yang mendapatkan giliran bermain mengambil kartu gambar dan menyebutkan gambarnya , begitu seterusnya sampai ke finish. (6) Pemenangnya adalah pemain yang paling cepat meletakkan pion di finish dan menjawab dengan benar.

2.1.4 Modul Permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri.

Pelaksanaan permainan papan flanel dan ludo geometri pada penelitian ini menggunakan modul yang dirancang sendiri oleh peneliti. Modul diberikan sebanyak 6x *treatment* dengan durasi waktu 60 menit. Modul dirancang sebagai panduan pelaksanaan penelitian bagi para guru disekolah yang membantu proses penelitian ini. Guru disekolah sebagai trafis diberikan arahan dan pemahaman penggunaan papan flanel dan ludo geometri. Adapun kriteria guru yang membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah guru TK Islam An-

Nur memiliki SK mengajar dari yayasan dan sudah mendapatkan trapis dari peneliti, jumlah guru yang membantu peneliti berjumlah 3 orang (Modul ada dalam lampiran).

2.2 Penelitian Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan penulis adalah sebagai berikut.

1. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Umami II, Ramaikis Jawati, Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Jurnal SPEKTRUM PLS Vol. I, No.1, April 2013. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan kognitif anak. Hal ini diduga disebabkan oleh kurang menariknya media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di PAUD Habibul Umami II. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak PAUD Habibul Umami II. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Berdasarkan hasil penelitian, Maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ludo geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna. Persamaan kajian penelitian ini adalah pada kajian pengembangan

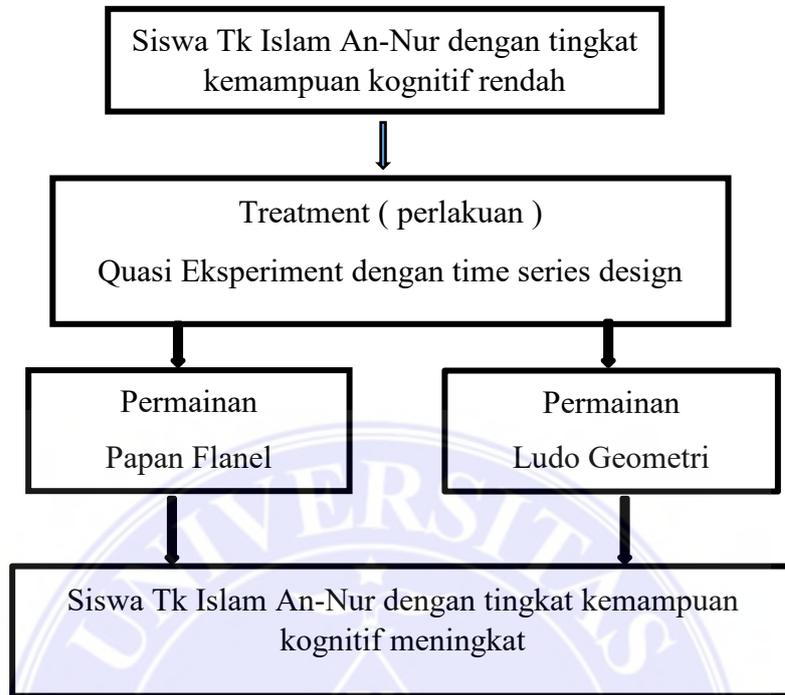
kognitif Anak melalui proses permainan ludo geometri dalam pembelajaran.

2. Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di Ra Jam'iyatush Shoolihiin Kelurahan Tanjung Mulia Kecamatan Medan Deli. Siti Khadijah, Masganti Sit, Sapri. JURNAL RAUDHAH. Vol. 07 (02), Juli-Desember 2019, ISSN: 2338-2163, hlm. 77-90 Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh media papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak di RA Jam'iyatush Shoolihiin, (2) mengetahui pengaruh media papan tulis terhadap kemampuan kognitif anak di RA Jam'iyatush Shoolihiin, (3) mengetahui perbedaan pengaruh media papan flanel dengan media papan tulis terhadap kemampuan kognitif anak di RA Jam'iyatush Shoolihiin. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random* dengan teknik undian. Dan teknik analisis data menggunakan uji statistik, yaitu uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh media papan flanel dengan media papan tulis terhadap kemampuan kognitif anak di RA Jam'iyatush Shoolihiin.
3. Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A di RA Al-Ikhlas Ajung Jember. Intan Rahmawati Rosyidah. Mungky Santoso. JECIE (Journal of Early

Childhood and Inclusive Education) Volume 2, Nomor 1, Desember 2018, pp. 11-19 ISSN: 2614-4387 (print), 2599-2759 (online). Penelitian ini dilatar belakangi oleh kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) yang masih mengesampingkan kemampuan berhitung anak usia dini. Sebagai seorang pendidik harus dapat mengembangkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media papan flanel terhadap kemampuan berhitung anak kelompok A di RA Al-Ikhlas Kecamatan Ajung Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016. Menggunakan jenis penelitian *pre experiment* dengan menggunakan model eksperimen tidak murni yaitu (*one shot case study*). Sedangkan penentuan objek penelitian menggunakan teknik *population research* dengan jumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji analisis data menggunakan analisis Chi-Kuadrat (X^2). Hasil analisis Chi-Kuadrat menunjukkan bahwa X^2 hitung = 13,5 lebih besar dari X^2 tabel = 3,84 pada taraf signifikansi 5%. Kesimpulan penelitian ini bahwa ada pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap kemampuan berhitung anak kelompok kelompok A di RA Al-Ikhlas Ajung Jember.

2.3 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian dapat dirumuskan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar 2.1. Rancangan Penelitian (Sumber: Diolah oleh Peneliti)

2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.
2. Ada pengaruh permainan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa..
3. Ada pengaruh permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Quasi eksperiment dapat diartikan sebagai eskperimen yang mempunyai perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen tetapi tidak menggunakan penugasan acak dalam menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan Cook & Campbell, 1979 dalam Hastrajarjo. D (2008). Pada penelitian lapangan biasanya selalu menggunakan rancangan eksperimen semu (kuasi eksperimen). Desain tidak mempunyai pembatasan yang ketat terhadap randomisasi, dan pada saat yang sama dapat mengontrol ancaman-ancaman validitas.

Penelitian eksperimen semu atau eksperimen kuasi biasanya sama dengan penelitian eksperimen murni. Penelitian eksperimen murni dalam bidang pendidikan, subjek, atau partisipan penelitian dipilih secara acak di mana setiap subjek memperoleh peluang sama untuk dijadikan subjek penelitian, subjek dimanipulasi sesuai dengan rancangan sipeneliti. Berbeda dengan penelitian kuasi, peneliti tidak mempunyai keleluasaan untuk memanipulasi subjek, artinya random kelompok biasanya di gunakan sebagai dasar untuk menetapkan sebagai kelompok perlakuan dan kontrol. Misalnya, kita ingin akan menguji apakah pembelajaran yang diajarkan melalui buku teks yang disertai video untuk memperoleh hasil atau prestasi belajar yang lebih unggul, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya diajarkan dengan buku teks saja. Untuk maksud tersebut, maka kita menentukan kelompok subjek mana yang diberi perlakuan

(buku teks dan video) dan kontrol atau kendali (buku teks saja). Setelah diberi perlakuan dalam kurun waktu tertentu, kedua kelompok subjek diberi pasca tes. Hasil pasca tes ini kita uji dengan teknik statistik tertentu.

Sugiyono (2010), menyatakan penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jadi dalam penelitian eksperimen digunakan untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan tertentu. Oleh sebab itu, berdasarkan tujuan yang ingin diperoleh, maka metode yang dipilih oleh peneliti adalah kuasi eksperimen (eksperimen semu). Metode eksperimen adalah bagian dari metode kuantitatif dan memiliki ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Dalam bidang sains, penelitian-penelitian dapat menggunakan desain eksperimen karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen itu sehingga dapat dikontrol secara ketat. Maka dalam metode ini peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan mengobservasi pengaruhnya terhadap variabel terikat. Manipulasi variabel bebas inilah yang merupakan salah satu karakteristik yang membuat perbedaan penelitian eksperimental dari penelitian-penelitian lain. Wiersma seperti dikutip Emzir (2009) mendefenisikan eksperimen sebagai suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut sebagai variabel eksperimental sengaja dimanipulasi oleh peneliti. Arikunto (2006) mendefenisikan eksperimen adalah suatu metode untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja

ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *quasi eksperimen*, dan menggunakan model *desain time series*. Ciri dari jenis penelitian ini yaitu adanya pengukuran berulang-ulang, baik sebelum maupun sesudah perlakuan terhadap satu atau beberapa intact group. Iskandar (2008) menjelaskan bahwa, penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaan yang sesuai.

Dengan manipulasi variabel bebas (*independent*) tersebut atau penelitian yang melihat hubungan sebab akibat kepada dua atau lebih variabel dengan perlakuan (*treatment*) lebih kepada kelompok eksperimen. Untuk melihat pengaruhnya, maka kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan (*treatment*), biasanya disebut kelompok kontrol.

Bentuk rancangan penelitian eksperimen yang akan dilakukan menggunakan desain *Time Series Design*. Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebanyak 6 kali yaitu sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan ($O_1, O_2, O_3, O_4, O_5, O_6$) disebut *pre-test*, dan observasi setelah perlakuan ($O_7, O_8, O_9, O_{10}, O_{11}, O_{12}$) disebut *post-test*. Berikut ini adalah desain eksperimen dapat dilihat dibawah ini :

$O_1 \ O_2 \ O_3 \ O_4 \ O_5 \ O_6 \ \mathbf{X} \ O_7 \ O_8 \ O_9 \ O_{10} \ O_{11} \ O_{12}$

Dalam desain penelitian ini, kelompok anak yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara acak. Sebelum diberi perlakuan, maka dilakukan terlebih dahulu *pre-test* sampai 6 kali, tujuannya untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Jika hasil *pre-test* berbeda-beda selama 6 kali, maka artinya kelompok tersebut keadaannya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi perlakuan. Hasil *pre-test* yang baik adalah $O_1=O_2=O_3=O_4=O_5=O_6$ dan hasil perlakuan yang baik adalah $O_7=O_8=O_9=O_{10}=O_{11}=O_{12}$. Besar pengaruhnya perlakuan adalah $(O_7+O_8+O_9+O_{10}+O_{11}+O_{12}) - (O_1+O_2+O_3+O_4+O_5+O_6)$.

Keterangan :

$O_1 O_2 O_3 O_4 O_5 O_6$: *Pre-test* sebelum di berikan perlakuan

X : Perlakuan (permainan papan flanel dan ludo geometri)

$O_7 O_8 O_9 O_{10} O_{11} O_{12}$: *Post-test* setelah diberi perlakuan.

Sugiyono (2010: 126) menyatakan bahwa terdapat tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1) Test Awal (*pre-test*).

Peneliti memberikan tes awal ($O_1 O_2 O_3 O_4 O_5 O_6$) berkaitan dengan permainan papan flanel dan ludo geometri kepada anak TK Islam An-Nur Tanjung Morawa Deli Serdang. Kemudian peneliti menghitung rata-rata hasil *pre-test* untuk menentukan kondisi awal subjek.

2) Perlakukan (*treatment*).

Memberikan perlakuan (X), peneliti memberikan perlakuan terhadap subjek, perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menggunakan permainan papan flanel dan ludo geometri yang dilaksanakan di TK Islam An-Nur sesuai dengan pembagian kelompoknya setelah dilakukan *pre-test* sebelumnya. Peneliti menerapkan perlakuan yang diberikan kepada anak yaitu dengan menggunakan permainan papan flanel dan ludo geometri sebanyak 6 kali pertemuan, dalam masing-masing pertemuan dilakukan selama 60 menit.

3) Tes akhir (*post-test*).

Memberikan post-test (O_7 O_8 O_9 O_{10} O_{11} O_{12}) sebagai tes akhir. Selama diberi perlakuan, peneliti melakukan tes akhir atau post-test. Skor rata-rata setiap anak selama 6 hari perlakuan (*treatment*) dijumlahkan dan kemudian dihitung rata-ratanya untuk mendapatkan hasil data setelah diberi perlakuan.

4) Bandingkan rata-rata O_1 dan O_7 untuk melihat perbedaan atau selisih pengaruh yang ditimbulkan.

5) Membuat interpretasi mengenai hasil penelitian dan menuliskan dalam laporan eksperimen.

Dalam penelitian ini penulis mengambil model penelitian *quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design*. *Quasi experimental design* yaitu terletak pada pemilihan subjek penelitian, yang dilakukan tidak secara random. Bentuk penelitian quasi experimental yang penulis ambil adalah *time series design*. Design ini tidak bisa dipilih secara random. Sebelum peneliti memberikan perlakuan, kelompok diberi *pre-test* sampai enam

kali, dengan tujuan untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil *pre-test* ternyata berbeda-beda setelah selama 6 kali, berarti kelompok tersebut labil dan konsisten.

3.2. Tempat & Waktu Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK ISLAM AN-NUR JL. Bandar Labuhan Dusun III Tanjung Morawa A Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan jadwal waktu sebagai berikut :

Tabel 3.1 Jadwal Waktu Penelitian

Deskripsi Kegiatan	Waktu
Observasi awal sebelum penelitian	November 2021 – Desember 2021
Pengumpulan literasi dan bahan	Januari 2022 - April 2022
Seminar Proposal	Mei 2022
Pretest dan Penentuan Sampel	April 2022
Waktu penelitian	April 2022 – Mei 2022 (1 sesi 60 menit dilakukan sebanyak 6 sesi setiap hari dalam seminggu)

3.3. Identifikasi Variabel

Yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah :

a. Variabel bebas

Variabel bebas (Sugiono, 2008) dalam penelitian ini adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel independen (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebas adalah permainan papan flanel dan ludo geometri.

b. Variabel terikat

Variabel terikat (Sugiono, 2008) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan kognitif anak usia dini.

3.4. Defenisi Operasional

Berdasarkan dari kajian teoritis variabel penelitian, defenisi operasional yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. **Permainan Papan Flanel**

Permainan papan flanel adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain dengan kesenangan menggunakan papan flanel yang dilapisi kain flanel yang berfungsi merekatkan sesuatu, bisa digunakan berulang-ulang, gambar-gambar yang disajikan dapat dilepas dengan mudah. Adapun modul aktifitas permainan ada di lampiran.

b. **Ludo Geometri**

Ludo geometri merupakan permainan yang dapat melatih kemampuan berfikir kognitif anak. Ludo geometri menggunakan papan ludo geometri berbentuk gambar-gambar geometri, pion, ludo serta kartu. Ludo geometri dimainkan oleh 2-4 orang dalam 1 grup. Adapun modul aktifitas permainan ada di lampiran.

c. **Kemampuan Kognitif anak Usia Dini**

Kemampuan kognitif adalah kemampuan belajar dan berpikir logis untuk memahami konsep baru, kemampuan menalar dan memecahkan masalah.

Anak mampu menggunakan/ mengenal simbol sederhana, mengklasifikasikan benda, memahami angka dan mengenal huruf abjad.

3.5. Subjek Penelitian

Pengambilan sampel dilakukan jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Anak usia 5-6 Tahun.
2. Taraf kemampuan kognitif yang berada pada kategori sedang dan rendah, dari empat kategori yang ditentukan yaitu mulai berkembang (MB), belum berkembang (BB).
3. Subyek yang berhasil dipilih sesuai dengan usia dan kriteria kemampuan kognitif yang sedang dan rendah sebanyak 20 orang yang disebar pada kelompok eksperimen I sebanyak 10 orang, kelompok eksperimen II sebanyak 10 orang sesuai dengan rancangan penelitian *Time Series Design*.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat penting, sebab data yang dikumpulkan akan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti. Oleh sebab itu dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Menurut Siregar (2014) observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapatkan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut. Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi, yang dapat dilihat melalui indikator dan sub indikator yang akan dinilai untuk mencari data atau keperluan analisis kuantitatif.

1. Mengadakan *pre-test*, tujuan dari pemberian *pre-test* adalah untuk mengetahui kemampuan bercerita anak sebelum diberikan perlakuan. *pre-test* diberikan sebanyak 6 kali untuk mengetahui kondisi awal anak, apakah stabil atau labil.
2. Memberikan perlakuan, kelompok eksperimen diberi perlakuan permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif. Penelitian ini dilakukan selama enam hari berturut turut.
3. Melakukan *post-test*, sebagai langkah terakhir dari prosedur penelitian eksperimen ini dari sebelumnya juga sama melakukan kegiatan *post-test* diberikan sebanyak 6 kali untuk mengetahui hasil dari perlakuan atau intervensi.

3.6. Metode Pengumpulan Data

a. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen/ Skala

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi berbentuk checklist yang disesuaikan dengan permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Instrumen ini berisi item-item perilaku yang meningkatkan kemampuan kognitif anak, dengan kriteria penilaian skala BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang sangat Baik).

Tabel 3.2 kisi-kisi Instrumen Skala Kemampuan Kognitif anak usia dini.

Variabel	Aspek	Indikator	Item
Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	Menggunakan Simbol	1. Kemampuan anak mengenal simbol	1,2
		2. Kemampuan anak menyebut gambar simbol	3,4
		3. Kemampuan anak membedakan simbol	5,6
	Mampu Mengklasifikasikan	1. Kemampuan anak mengelompokkan sesuatu berdasarkan bentuk yang sama	7,8
		2. Kemampuan anak mengelompokkan sesuatu berdasarkan warna yang sama	9
		3. Kemampuan anak mengelompokkan sesuatu berdasarkan ukuran yang sama	10,11
	Memahami Angka	1. Kemampuan anak menghitung benda yang ada	12,13
		2. Kemampuan anak menyebutkan angka sesuai dengan jumlah	14, 15
		3. Kemampuan anak mengurutkan angka	16,17
		4. Kemampuan anak menunjukkan benda yang sama jumlahnya	18,19
	Memahami Huruf Abjad	1. Kemampuan anak mengenal huruf	20, 21
		2. Kemampuan anak menyebutkan huruf	22,23, 24

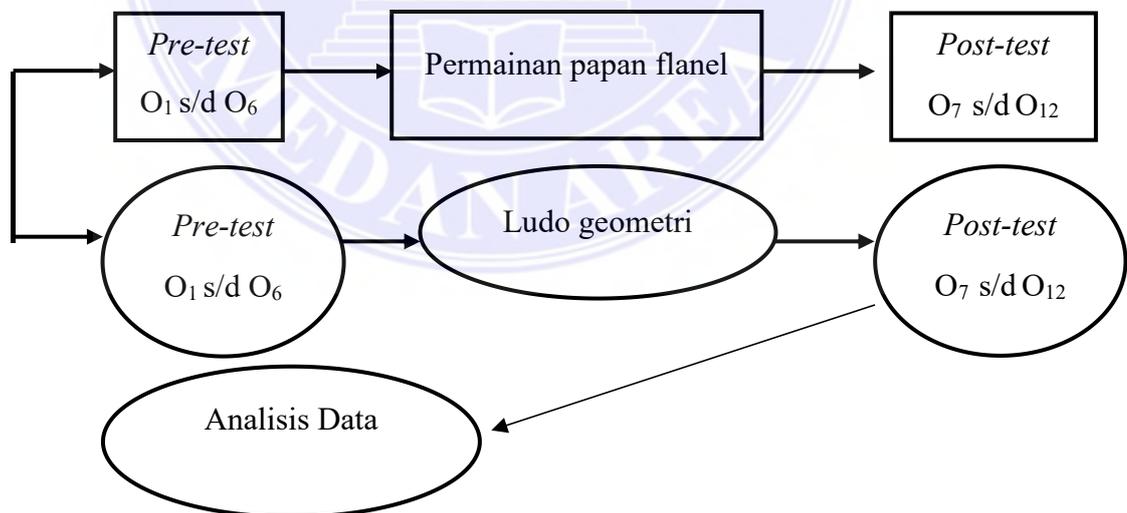
3.7 Prosedur Penelitian

a. Menentukan Tempat Penelitian.

Tempat penelitian yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah di Tk Islam An-Nur Tanjung Morawa. Subjek penelitian sebanyak 20 orang, yang dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok I permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif dan kelompok II permainan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif.

b. Menentukan Rancangan Pemberian Perlakuan.

Perlakuan diberikan sebagai suatu perlakuan dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Dalam kurun waktu 18 hari sebelum diberi perlakuan anak akan diberi *pre-test* dan setelah diberi perlakuan anak akan diberi *post-test*. Selanjutnya dalam melaksanakan eksperimen, yaitu memberikan permainan papan flanel dan ludo geometri kepada kelompok eksperimen. Berikut rangkaian prosedur penelitian yang dilakukan.



3.1 Gambar Rancangan Perlakuan.

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah cara yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh sehingga dapat diambil suatu kesimpulan. Sugiono (2008) menjelaskan

kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan.

Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan data yang diperoleh melalui lembar checklist observasi kemampuan kognitif anak. Hasil analisis secara kuantitatif dengan menggunakan *wilcoxon Signed Rank test* karena subjek penelitian sedikit dan untuk mengetahui analisis perbandingan post test terhadap *pre-test*.

Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* merupakan uji non parametik yang digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda. *Wilcoxon signed rank test* digunakan apabila data tidak berdistribusi normal. Dasar pengembalian keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji *wilcoxon signed rank test* adalah sebagai berikut :

1. Jika probabilitas (*Asymp.sig*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika probabilitas (*Asymp.sig*) > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Prosedur Uji *Wilcoxon signed rank test* adalah sebagai berikut (Siregar, 2013:45) :

- a. Menentukan Hipotesis.

Hipotesis yang ditentukan dalam pengujian *Wilcoxon signed rank test* ini adalah :

H_0 : Tidak ada pengaruh permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Islam An-Nur Tanjung Morawa.

H_a : Ada pengaruh permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Islam An-Nur Tanjung Morawa.

H_0 : Tidak ada pengaruh ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Islam An-Nur Tanjung Morawa.

H_a : Ada pengaruh ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Islam An-Nur Tanjung Morawa.

H_0 : Tidak Ada pengaruh permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Islam An-Nur Tanjung Morawa.

H_a : Ada pengaruh permainan papan flanel dan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di Tk Islam An-Nur Tanjung Morawa.

- b. Menentukan *level of significant* sebesar 5% atau 0,05 penerapan permainan papan flanel dan ludo geometri di Tk Islam An-Nur Tanjung Morawa.
- c. Penarikan kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis.
- d. Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisa, uji hipotesis dan pengolahan data penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa ini ditunjukkan dari hasil yang didapat kan sebelum perlakuan (*pre-test*) sebesar 26,56 dan sesudah perlakuan (*post-test*) yaitu sebesar 48,58 dan uji hipotesis *Wilcoxon signed rank test* terlihat hasil *Asymp.sig (2 tailed)* sebesar 0.005 lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Hal tersebut menunjukkan bahwa probabilitas dibawah 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa .
2. Ada pengaruh permainan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung morawa ini ditunjukkan dari hasil yang di dapat sebelum perlakuan (*pre test*) sebesar 26,58 dan sesudah perlakuan (*post-test*) yaitu sebesar 49,16 dan uji hipotesis *Wilcoxon signed rank test* terlihat hasil *Asymp.sig (2 tailed)* sebesar 0.005 lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Hal tersebut menunjukkan bahwa probabilitas dibawah 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa .

3. Ada pengaruh signifikan permainan papan flanel dan bermain ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak usia dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa dimana nilai yang dihasilkan terlihat bahwa permainan ludo geometri lebih tinggi pengaruhnya dari pada permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak dimana permainan papan flanel hasil rata-ratanya *pre-test* nya adalah sebesar 26,56 dan nilai *post-test* sebesar 48,58, sedangkan permainan ludo geometri hasil rata-rata *pre-test* adalah sebesar 26,58 dan nilai *post-test* sebesar 49,16 dan dari hasil hipotesis di ketahui bahwa taraf signifikansi Sig (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,005 artinya terdapat pengaruh yang signifikan permainan papan flanel dan bermain ludo geometri terhadap kemampuan kognitif anak di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.

5.2 Saran

Dari Penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, ada beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi perkembangan pendidikan anak usia dini sehingga menjadi studi ilmiah bagi para pendidik PAUD khususnya. Adapun saran Peneliti dari pengalaman penelitian ini adalah :

1. Bagi Kepala Sekolah PAUD

Kepada Kepala Sekolah TK Islam An-Nur Tanjung Morawa sebagai pengambilan kebijakan mendukung dan memfasilitasi sarana dan prasana penerapan aktifitas permainan papan flanel dan ludo geometri disekolah.

2. Bagi guru / Pendidik.

Guru dapat menggunakan sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi dalam pemilihan metode ajar yang lebih kreatif dan inovatif dalam membentuk media pembelajaran yang baik dan tepat bagi anak taman kanak-kanak.

3. Bagi anak.

Bagi anak dapat memberikan informasi dan memberi kesempatan pada anak taman kanak-kanak untuk memperoleh pengetahuan baru.

4. Bagi peneliti.

- a. Penerapan permainan papan flanel dan permainan ludo geometri dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya, ditambah dengan kualitatif agar dapat terlihat hasil dari setiap sampel penelitian.
- b. Agar menggunakan variabel yang berbeda seperti pengembangan kemampuan bahasa yang sesuai dengan tahapan perkembangan usia anak.

DAFTAR PUSTAKA

- AH. Sanaki Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Kaukaba.
- Aisyah, Siti, dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anas, Sudijono. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT.Grafindo. Persada.
- Anggraeni, Ria. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Papan Flanel Pada anak Kelompok B1 di TK ABA Karang Mojo Gunung Kidul*. Skripsi (diterbitkan). Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan UApril 2022, Pukul 19.47.
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Fkip UNS Surakarta.
- Arikunto, Sujarsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Renika Cipta.
- Awaluddin, Kholid N. Ridwan & Evi H. Ni'mah. 2011. *Papan Flanel dan Buletin*. Diakses dari [http : // evihidayatin, wordpress.com/2022/12/27/papan.flanel-dan-buletin/](http://evihidayatin.wordpress.com/2022/12/27/papan.flanel-dan-buletin/) pada tanggal 20 April 2022, Pukul 16.14.
- Budi Ningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Renika Cipta.
- Daryanto & Mulyo Raharjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas, 2008. *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007, hal. 3
- Desmiati. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Dianne E.Papalia, Et All. 2010. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, Jakarta: Kencana.
- Dwi, Ari. 2014. *Metode Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media.
- Dharmamulya, S. 2005, *Permainan Tradisional*, Jakarta, Kepel Press.

- Emzir. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.
- Fadlillah, M. 2016, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Garha, Ono & Idris, Md. 1984. *Seni Rupa Media Pengajaran dengan Kreatifitas*. Jakarta : CV. Karya Indek.
- Ghozali, I. 2006. *Statistik Non-parametrik Teori dan Aplikasi dengan Program SPSS*. UNDIP : Semarang.
- Hasanah, U. 2016. *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717-733.
- Hasan, I. 2010. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Grafika: Jakarta.
- Hastjarjo, D. 2008. *Ringkasan Buku Cook & Campbell (1979) Quasi-experimentation : Design & Analysis Issue For Field Setting*. Houghton Mifflin Co. www.dickyh.staff.ugm.ac.id. Diakses pada tanggal 23 April 2022 Pukul : 21.23.
- Hidayat, S., & Nur, L. 2018. *Nilai Karakter, Berpikir Kritis dan Psikomotorik Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS*, 13(1), 29–35.
- Hijrianti. 2016. *Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood*. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Hildayani, Rini. 2004. *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Universita Terbuka.
- Hurlock, E. B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Ibda, F. 2015. *Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget*. *Jurnal Intelektualita*, 3(1), 27–38.
- Iskandar,2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan sosial (Kualitatif dan Kuantitatif)*, Jakarta: Gunung Persada Press.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Gramedia.
- Jhon W. Santrock. 2007. *Perkembangan anak. Jilid 1 Edisi Kesebelas*. Jakarta : PT Erlangga.
- Khadijah, Siti, Sit, Masganti. 2019. *Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Kemampuan Kognitif Anak di RA Ja'iyatush Shoolihiin Kelurahan Tanjung Mulia Kecamatan Medan Deli*. *Jurnal Raudhah*. Vol.07 (02), Juli-

Desember, ISSN :2338-2163, Hal : 77-90. Diakses tanggal 12 April 2022, Pukul 21.34.

Kholis, Lefrancois. 2009. *Strategi Pengembangan Kognitif Dan Anak*, Surabaya : Gramedia Citra.

[kkbi.kemendikbud.go.id/entri/permainan/game”defenisi”permaianan”:] periksa nilai |url=(bantuan). Diakses tamggal 13 april 2022, Pukul 10.32.

Komang, Srianis Ni Ketut Suarni., Putu Rahayu Ujjanti. 2014. *Penerapan Metode Bermain Puzzel Geometri untuk Meningkatkan Kognitif anak dalam mengenal bentuk*. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2 No.1.

Kustandi, Cecep dan Sucipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Lind. K.K & Charlesworth. R. 2010. *Math and Science For Young Children*. USA. Wadsworth Cengage Learning.

Maulana. A. 2018. *Bermain Ludo King untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Early Childhood. Vol (2) : (2). Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.

Marsudi. Saring, dkk. 2003. *Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah*. Surakarta. Muhammadiyah Universitas Press.

Mustaqim. 2006. *Penalaran Dalam Berfikir*. Surabaya : Cipta Pustaka.

Mustaqim. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Pustaka Kesepuluh. Penerbit Erlangga.

Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : Andi Offset.

Papalia. D.E, dkk. 2009. *Human Development : Perkembangan Manusia (buku 2 edisi 10)*. Jakarta : Salemba Humanika.

Partini, Siti. 2003. *Psikologi Peekembangan*. Yogyakarta : IKIP.

Patmonodewo, Soemiarti. 2005. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Renika Cipta.

_____. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Cetakan Kedua. Jakarta : Renika Cipta.

- Prawira, Sulasmi Darma. 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung: ITB.
- Putra, Febrianto. 2012. *Pembuatan game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#*. Skripsi Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika jurusan teknik informasi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ramaikis, Jawati. 2013. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul II*. Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Jurnal Spektrum PLS Vol. 1, April 2013. Diakses pada tanggal 12 april 2022, Pukul 22.03.
- Rivai, Ahmad dan Sujana, Nana. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru.
- Robbins P. Stephan. 2009. *Manajemen*, Jilid I Edisi Kesepuluh. Penerbit Erlangga.
- Rosydah, Rahmawati, Santoso Mungky. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A di RA Al-Ikhlas Ajung Jember. JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education) Volume 2, Nomor 1, Desember, pp. 11-19 ISSN : 2614-2759 (Online). Diakses pada tanggal 15 April 2022, Pukul : 21.49.
- Sadiman. S. Arif, dkk. 2012. *Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadirman.AM. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Siregar. Syofyan. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif di lengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta : Kencana.
- Sit. Masganti. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan. Perdana Publishing.
- Sudijono. 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung : Alfabeta.
- . 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2006. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sujiono. Yuliani N, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Media Group.
- . (2012). *Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- .(2014). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta Kencana.
- Susanto, E. (2009). Pembelajaran Akuatik Bagi Anak Prasekolah. *Cakrawala Pendidikan*, XXVIII (3), 282–295.
- Susanto, E. (2012). Model Pembelajaran Akuatik Anak Prasekolah. *Journal of Physical Education and Sports*, 1(1), 37-47.
- Syamsuddin, Erman, dkk. 2015. *Pedoman Penanaman Sikap Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Tamimi. ZD Enna, dkk. 1982. *Trampil Memantaskan Diri dan Menjahit*. Jakarta : Proyek Pengadaan Buku Pelajaran, Perpustakaan dan Keterampilan SLU.
- Van de Waal, D. & Henriette, A. (1993). *Environmental Factors Influencing Growth and Pubertal Development*. Amsterdam: Department of Pediatrics, Free University Hospital.
- Yudha, M. S. Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*.
- Yusuf, S. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Yuniawati, Ely. 2018. Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Kelompok A di Paud Kasih Bunda Tenggarong. Skripsi tidak diterbitkan. Samarinda: IAIN Samarinda.
- Yulianti, Rani. 2010. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.

Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2011. Metode Pengembangan Kognitif. Jakarta: Universitas Terbuka.





LAMPIRAN 1
SURAT IJIN PENELITIAN



UNIVERSITAS MEDAN AREA PASCASARJANA

Program Magister Ilmu Administrasi Publik, Akutansi, Ilmu Hukum, Psikologi,
Program Doktor Ilmu Pendidikan

Jl. Setia Budi No. 70-B H. Raja Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara 20112 Indonesia.
Telp. (061) 8304994 Fax. (061) 8226131

Nomor : 549 /PPS-UM/1401/IV/2022 April 2022
Hal : Lem Penelitian

Kepada Yth
TK Islam An-Nur Tanjung Morawa
Jl. Banjar Laluhutan, Gg. An-Nur, Tanjung Morawa
Di
Medan

Dengan hormat,

Selubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini

Nama	Sri Fatmaningsih
NPM	181804013
Program Studi	Magister Psikologi
Konsentrasi	Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara punyai sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penelitian tesis pada Program Magister Psikologi Universitas Medan Area

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul "Pengaruh Permainan Papan Flanel Dan Ludo Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa"

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya yang baik diucapkan terimakasih

Direktur,

Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K. MS

Tembusan
1. Ketua Program Studi – M.Psi

Kampus Utama : Jalan Kolam No. 1 Medan Estate Telp. (061) 7366878 Fax. (061) 7366998 Medan 20223

upada@unpascasarjana.uma.ac.id



UNIVERSITAS MEDAN AREA PASCASARJANA

Program Magister Ilmu Administrasi Publik - Agribisnis - Ilmu Hukum - Psikologi
Program Doktor Ilmu Pertanian

Jl. Setia Budi No. 70-B-11 Beji Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara 20112 Indonesia
Telp. (061) 8260994 Fax. (061) 8226431

Nomor: 539 /PPS-UM/A/000/IV/2022
Tgl: Pengambilan Data

April 2022

Kepada Yth
TK Islam An-Nur Tanjung Morawa
B. Bandar Luluhan, Gg. An-Nur, Tanjung Morawa
D. -
Medan

Dengan hormat,

Selubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini

Nama: Sri Fatmaningsih
NPM: 181804102
Program Studi: Magister Psikologi
Konsentrasi: Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara pimpin sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penulisan Tesis pada Program Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul "Pengaruh Permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa".

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih

Direktur,


Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K, MS

Tembusan
1. Ketua Program Studi - M.Psi

Kampus Utama: Jalan Kolam No. 1 Medan Estate Telp. (061) 7366878 Fax. (061) 3366998 Medan 20223



YAYASAN PERGURUAN AN-NUR TK ISLAM AN-NUR TANJUNG MORAWA

Jalan Bandar Lalehita, Dusun III Tanjung Morawa 1 - 20161 Deli Serdang - Sumatera Utara

SURAT KETERANGAN NOMOR: 230/TKI/AN/2022

Kepala Sekolah TK ISLAM AN-NUR Tanjung Morawa menerangkan bahwa

Nama Sri Fatmaningsih
NPM 1818104163
Program Study Magister Psikologi
Konsentrasi Pendidikan

Bahwa yang bersangkutan sebagai mahasiswa dari Universitas Medan Area tanggal 01 April 2022 tentang permohonan izin penelitian pada TK Islam An-Nur Tanjung Morawa dengan judul " Pengaruh permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa " telah selesai dilakukan penelitian di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanjung Morawa, 10 Juni 2022



Kepala Sekolah TK Islam An-Nur

S. Ag



Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak

Nama Anak :

Usia : 5-6 Tahun

Nama Guru :

No.	Kemampuan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mampu mengenal simbol menurut bentuk				
2.	Anak mampu mengenal benda dengan bentuk simbol sederhana				
3.	Anak Mampu menyebutkan bentuk simbol sederhana				
4.	Anak mampu membedakan lambang dan simbol sederhana.				
5.	Anak membedakan macam-macam simbol sederhana				
6.	Anak mampu menyebutkan dan menempel lambang dan simbol sesuai dengan pelajaran.				
7.	Anak mampu mengelompokkan simbol sederhana (bentuk geometri)				
8.	Anak mampu membedakan bentuk segi tiga dan segi empat				
9.	Anak mampu mengelompokkan benda sesuai warnanya				
10.	Anak mampu mengelompokkan benda sesuai ukuran besar-kecil				
11.	Anak mampu mengelompokkan benda sesuai ukuran banyak-sedikit				
12.	Anak mampu menghitung jumlah papan ludo				
13.	Anak mampu menghitung benda dan menyebutkan jumlahnya				
14.	Anak mampu menyebut urutan bilangan dari kecil ke besar				
15.	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari besar ke kecil				
16.	Anak mampu mengurutkan bentuk geometri secara berurut				
17.	Anak mampu menyusun simbol sederhana sesuai angkanya.				
18.	Anak mampu menunjukkan benda disekitar yang jumlahnya sama.				
19.	Anak mampu menunjukkan bentuk geometri berjumlah sama				
20.	Anak mampu mengenal huruf				
21.	Anak mampu menunjukkan huruf sesuai petunjuk guru				
22.	Anak mampu menyebutkan huruf a-z				

23.	Anak mampu menyebutkan huruf pada kata				
24.	Anak mampu menuliskan huruf				

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



Instrumen Lembar Observasi rekapitulasi penilaian Kemampuan Kognitif**Anak**

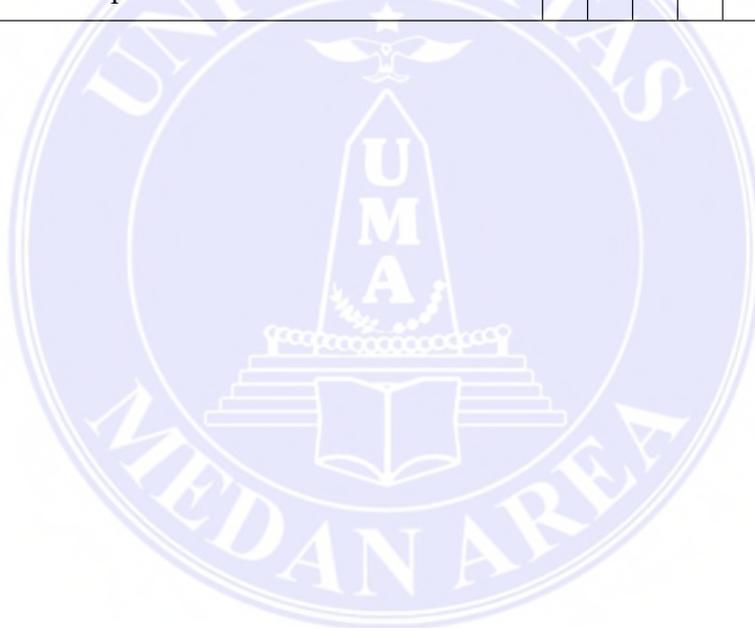
Nama Anak :

Usia : 5-6 Tahun

Nama Guru :

No	Tingkat Kemampuan	Hari						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	
1.	Anak mampu mengenal simbol menurut bentuk							
2.	Anak mampu mengenal benda dengan bentuk simbol sederhana							
3.	Anak Mampu menyebutkan bentuk simbol sederhana							
4.	Anak mampu membedakan lambang dan simbol sederhana.							
5.	Anak membedakan macam-macam simbol sederhana							
6.	Anak mampu menyebutkan dan menempel lambang dan simbol sesuai dengan pelajaran.							
7.	Anak mampu mengelompokkan simbol sederhana (bentuk geometri)							
8.	Anak mampu membedakan bentuk segi tiga dan segi empat							
9.	Anak mampu mengelompokkan benda sesuai warnanya							
10.	Anak mampu mengelompokkan benda sesuai ukuran besar-kecil							
11.	Anak mampu mengelompokkan benda sesuai ukuran banyak-sedikit							
12.	Anak mampu menghitung jumlah papan ludo							
13.	Anak mampu menghitung benda dan menyebutkan jumlahnya							
14.	Anak mampu menyebut urutan bilangan dari kecil ke besar							
15.	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan dari besar ke kecil							
16.	Anak mampu mengurutkan bentuk geometri secara berurut							

17.	Anak mampu menyusun simbol sederhana sesuai angkanya.								
18.	Anak mampu menunjukkan benda disekitar yang jumlahnya sama.								
19.	Anak mampu menunjukkan bentuk geometri berjumlah sama								
20.	Anak mampu mengenal huruf								
21.	Anak mampu menunjukkan huruf sesuai petunjuk guru								
22.	Anak mampu menyebutkan huruf a-z								
23.	Anak mampu menyebutkan huruf pada kata								
24.	Anak mampu menuliskan huruf								





Tabel 4.2 Hasil *pre-test* permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak.

No	Nama Murid	Hari ke						Nilai Rata-rata
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	
1	A	25	25	26	28	30	30	27,33
2	B	25	25	26	28	28	30	27
3	C	25	25	28	28	28	30	27,33
4	D	25	25	26	28	30	30	27,33
5	E	24	24	24	24	28	28	25,33
6	F	24	26	26	26	30	30	27
7	G	24	24	24	26	28	30	26
8	H	25	26	26	26	28	28	26,5
9	I	24	25	26	28	28	30	26,83
10	J	24	24	24	24	26	28	25
	Jumlah	245	249	256	266	284	294	265,66
	Nilai Rata-rata	24,5	24,9	25,6	26,6	28,4	29,4	26,56

Tabel 4.3 Hasil *Post-Test* permainan papan flanel terhadap kemampuan kognitif anak.

No	Nama Murid	Hari ke-						Nilai Rata-rata
		Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	
1	A	30	35	45	50	55	70	47,5
2	B	30	40	50	50	50	70	48,33
3	C	30	40	45	50	60	70	49,16
4	D	35	40	45	50	65	70	50,83
5	E	35	35	45	55	65	70	50,83
6	F	30	35	35	55	60	70	47,5
7	G	30	35	45	50	55	70	47,5
8	H	30	40	45	50	60	70	49,16
9	I	30	35	40	50	60	65	46,66
10	J	30	35	50	55	55	65	48,33
	Jumlah	310	370	445	515	585	690	485,83
	Nilai Rata-rata	31	37	44,5	51,5	58,5	69	48,58

Tabel 4.5 Hasil *Pre-Test* Permainan Ludo Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak.

No.	Nama Murid	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Nilai Rata-Rata
1	A	24	24	24	26	26	30	25,66
2	B	25	26	26	28	30	30	27,5
3	C	24	26	28	28	28	30	27,33
4	D	24	25	28	28	28	30	27,16
5	E	24	24	24	25	26	28	25,16
6	F	24	24	24	28	30	30	26,66
7	G	24	24	25	26	28	30	26,16
8	H	24	24	25	26	30	30	26,5
9	I	24	24	26	28	28	30	26,66
10	J	24	25	25	28	30	30	27
	Jumlah	241	246	255	271	284	298	265,83
	Nilai Rata-Rata	24,1	24,6	25,5	27,1	28,4	29,8	26,58

Tabel 4.6 Hasil *Post-Test* Permainan Ludo Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak.

No	Nama Murid	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Nilai Rata-rata
1	A	30	35	40	55	60	70	48,33
2	B	30	35	45	50	60	70	48,33
3	C	30	50	50	60	65	70	54,16
4	D	30	35	50	45	55	70	47,5
5	E	30	45	50	50	60	70	50,83
6	F	30	40	50	50	55	65	48,33
7	G	30	40	50	50	65	65	50
8	H	30	30	50	50	55	70	47,5
9	I	30	35	45	55	60	70	49,16
10	J	30	35	45	60	60	55	47,5
	Jumlah	300	380	475	525	595	675	491,66
	Jumlah Rata-rata	30	38	47,5	52,5	59,5	67,5	49,16



NPAR TESTS

/WILCOXON=pretes1 pretes2 WITH postes1 postes2 (PAIRED)

/STATISTICS DESCRIPTIVES

/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests**Notes**

Output Created	09-JUN-2022 08:16:30	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	10
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax	NPAR TESTS	
	/WILCOXON=pretes1 pretes2 WITH postes1 postes2 (PAIRED)	
	/STATISTICS DESCRIPTIVES	
Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.02
	Number of Cases Allowed ^a	87381

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pretes X1	10	36.0000	3.88730	29.00	39.00
pretes X2	10	35.6000	3.09839	30.00	40.00
Postes X1	10	71.3000	2.45176	69.00	77.00
Postes X2	10	70.3000	1.76698	68.00	73.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postes X1 - pretes X1	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		
Postes X2 - pretes X2	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^e	5.50	55.00
	Ties	0 ^f		
	Total	10		

a. Postes X1 < pretes X1

b. Postes X1 > pretes X1

c. Postes X1 = pretes X1

d. Postes X2 < pretes X2

e. Postes X2 > pretes X2

f. Postes X2 = pretes X2

Test Statistics^a

	Postes X1 - pretes X1	Postes X2 - pretes X2
Z	-2.812 ^b	-2.809 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.



MODUL AKTIFITAS BERMAIN PAPAN FLANEL

Kegiatan bermain papan flanel dilakukan dengan 3 tahapan yakni :

1. Kegiatan Pembukaan.
2. Kegiatan Inti.
3. Kegiatan penutup.

Sesi Perkenalan (Pra Eksperimen)

Sasaran Tujuan :

- Menjalin komunikasi yang baik antara guru dan subjek penelitian.
- Memperkenalkan diri dan berbagi cerita yang berhubungan dengan variabel (papan panel) oleh guru dan masing-masing anak.
- Memberikan penjelasan tentang papan panel.

Media : Papan Flanel

Subjek : Peserta didik TK Islam An-Nur Tanjung Morawa

1. Kegiatan Pembukaan.

Sesi Perkenalan dan penjelasan (±15 Menit)

- Kegiatan pembuka diawali dengan do'a.
- Guru mengucapkan salam, berkenalan dan menjalin komunikasi dengan subjek.
- Guru meminta kepada subjek untuk menyebutkan namanya secara bergiliran sebagai perkenalan diri.
- Guru menggali informasi pada anak tentang papan panel .
- Guru mencatat hasil informasi yang didapat sebagai data awal.

- Guru menjelaskan aturan dan tata cara permainan papan flanel dan mengajak anak bernyanyi dengan semangat.
- Kegiatan permainan papan flanel ini disesuaikan dengan tema pelajaran.

2. Kegiatan Inti

Sesi Inti (± 35 Menit)

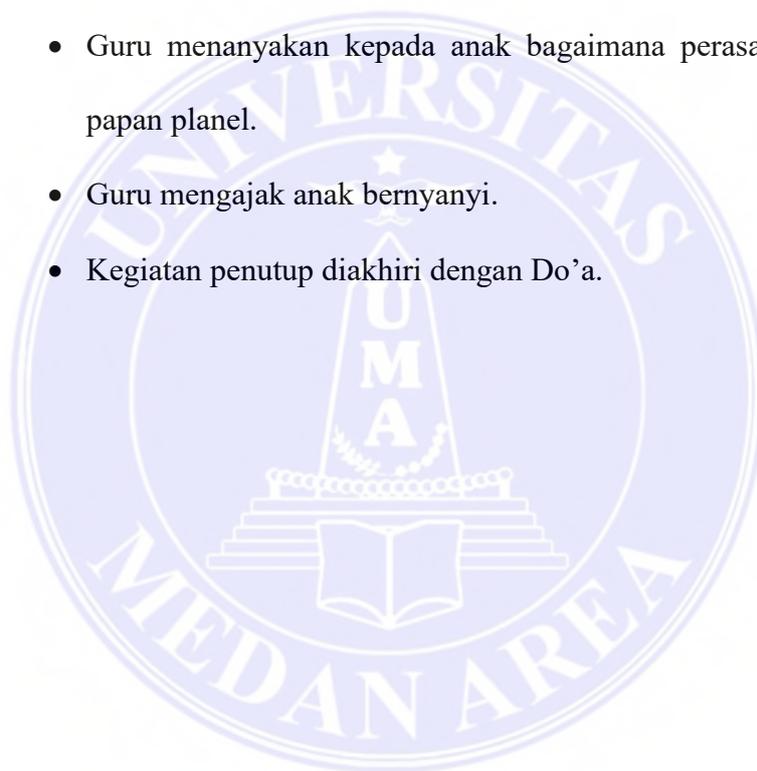
- Anak di minta duduk membentuk huruf U.
- Guru dan papan flanel berada di depan anak, dan mengajak anak bermain papan flanel.
- Guru mengajak anak menghitung beberapa gambar buah-buahan (misalnya : buah apel), sambil menempel guru menyebutkan berapa jumlah buah yang ditempel, setelah itu meminta anak menghitung ulang jumlah buah yang ada lalu menempelkan angka sesuai dengan jumlah buahnya.
- Guru menempelkan satu lembar dengan tulisan “ apel “ dan kemudian menempelkan huruf sesuai dengan kata, dan mengajak anak untuk menyebutkan huruf yang tertempel dipapan flanel.
- Guru menempelkan satu gambar apel dan menyebutkan warna apel merah dan menempelkan huruf “m e r a h” dipapan flanel.
- Guru meminta kepada anak untuk mengulang kegiatan dengan cara menempelkan objek sesuai perintah guru.
- Kegiatan ini dilakukan berulang-ulang sampai anak paham tentang materi yang disampaikan.

- Setelah selesai bermain guru meminta kepada anak untuk merapikan mainan.

3. Kegiatan Penutup

Sesi Penutup (± 10 menit)

- Guru menggali informasi tentang pengalaman bermain papan panel yang sudah dilakukan oleh anak.
- Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaannya bermain papan panel.
- Guru mengajak anak bernyanyi.
- Kegiatan penutup diakhiri dengan Do'a.



MODUL AKTIFITAS BERMAIN LUDO GEOMETRI

Kegiatan bermain Ludo Geometri dilakukan dengan 3 tahapan yakni :

1. Kegiatan Pembukaan.
2. Kegiatan Inti.
3. Kegiatan penutup.

Sesi Perkenalan (Pra Eksperimen)

Sasaran Tujuan :

- Menjalin komunikasi yang baik antara administator dan subjek penelitian.
- Memperkenalkan diri dan berbagi cerita yang berhubungan dengan variabel (Ludo Gemoetri) oleh Guru dan masing-masing anak.
- Memberikan penjelasan tentang Ludo Geometri.

Media : Ludo Geometri

Subjek : Peserta didik TK Islam An-Nur Tanjung Morawa

1. Kegiatan Pembukaan.

Sesi Perkenalan dan penjelasan (±15 Menit)

- Kegiatan pembuka diawali dengan do'a.
- Administator mengucapkan salam, berkenalan dan menjalin komunikasi dengan subjek.
- Guru meminta kepada subjek untuk menyebutkan namanya secara bergiliran sebagai perkenalan diri.
- Guru menggali informasi pada anak tentang ludo geometri.
- Guru mencatat hasil informasi yang didapat sebagai data awal.

- Guru menjelaskan aturan dan tata cara permainan papan flanel dan mengajak anak bernyanyi dengan semangat.
- Kegiatan permainan papan flanel ini disesuaikan dengan tema pelajaran.

2. Kegiatan Inti

Sesi Inti (± 35 Menit)

- Guru membuat grup bermain ludo geometri, setiap grup terdiri dari 4 orang.
- Guru meminta anak untuk bermain ompimpa untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu.
- Untuk bergerak di atas papan, pemain perlu mendapatkan angka terbesar dari dadu (enam). Jika pemain pertama tidak mendapatkan angka enam, pemain berikutnya mendapatkan giliran. Angka enam pertama yang didapatkan merupakan jalan agar pion dapat meninggalkan kandang.
- Bukalah media permainan ludo. Pilih pion dan letakkan pada lingkaran di area yang sama warnanya dengan pion.
- Lempar dadu dan gerakkan pion sesuai dengan jumlah angka yang diperoleh ke kotak yang sesuai dengan jalur. Apabila pemain mendapat angka dadu 6 maka berhak melempar dadu lagi. Saat pion mengelilingi sirkuit atau jalur dan berhenti di petak sesuai angka yang diperoleh.

- Pemain yang mendapatkan giliran bermain mengambil kartu gambar dan menyebutkan gambarnya, begitu seterusnya sampai ke finish. Pemenangnya adalah pemain yang paling cepat meletakkan pion di finish dan kartu gambar dengan benar.
- Setelah selesai bermain guru meminta kepada anak untuk merapikan mainan.

3. Kegiatan Penutup

Sesi Penutup (± 10 menit)

- Guru menggali informasi tentang pengalaman bermain ludo geometri yang sudah dilakukan oleh anak.
- Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaannya bermain ludo geometri.
- Guru mengajak anak bernyanyi.
- Kegiatan penutup diakhiri dengan Do'a.



LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI PENELITIAN

Dokumentasi Perlakuan permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri



