# PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL UKURAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK HIP HOP BANDAR LAMPUNG

**(Skripsi)**

**Oleh**

**KARTIKA APRILIA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS LAMPUNG**
**BANDAR lAMPUNG**
**2016**

# ABSTRAK

## PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL UKURAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK HIP HOP BANDAR LAMPUNG

**OLEH**

**KARTIKA APRILIA**

Tujuan dalam penelitian ini ialah kemampuan mengenal ukuran pada anak yang belum berkembang dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 4-5 tahun di TK Hip Hop Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan analisis kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Tahapan penelitian ini adalah tahap pralapangan, penelitian dan pelaporan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) ternyata mampu mengembangkan kemampuan mengenal ukuran, hal ini terlihat dari perkembangan kemampuan anak, baik dalam hal menyusun benda berdasarkan ukuran maupun dalam hal mengelompokkan benda berdasarkan ukuran.

**Kata kunci :** alat permainan edukatif, anak usia dini, ukuran

# ABSTRACT

## THE USE OF EDUCATIONAL GAME (APE) IN DEVELOPING THE ABILITY OF ACQUANTING SIZE TOWARD 4-5 YEAR OLD KIDS IN TK HIP HOP BANDAR LAMPUNG

**By**

**KARTIKA APRILIA**

The purpose of this research is the ability of acquainting size toward kids that have not developed well. This research aims to describe the used of educational game (APE) in developed the ability of acquainted size toward 4-5 year old kids in TK Hip Hop Bandar Lampung. This research used qualitative analyzed approach. The data collected technique used observation and documentation. The data analyzed technique was done by collected data, reducted data, inputted data and concluded. The step of this research consists of pre field research step, observing and reporting the result of the research. The results showed that the used of educational games ( APE ) was able to develop the ability to know the size, it can be seen from the development of the child's ability, both in terms of preparing objects by size or in terms of grouping objects by size .

**Keyword :** educational game, early childhood, size

# PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL UKURAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK HIP HOP BANDAR LAMPUNG

**Oleh**

**KARTIKA APRILIA**

**Skirpsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar**
**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini**
**Jurusan Ilmu Pendidikan**
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS LAMPUNG**
**BANDAR LAMPUNG**
**2016**

## PERSETUJUAN

| | | |
|---|---|---|
| Judul Skripsi | : | **PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL UKURAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK HIP HOP BANDAR LAMPUNG** |
| Nama Mahasiswa | : | **Kartika Aprilia** |
| Nomor Pokok Mahasiswa | : | **1213054048** |
| Program Studi | : | **PG PAUD** |
| Fakultas | : | **Keguruan dan Ilmu Pendidikan** |

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

| | |
|---|---|
| **Dra. Sasmiati, M.Hum** | **Dr. Riswandi, M.Pd** |
| NIP 19560424 198103 2 003 | NIP 19760808 200912 1 001 |

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Riswanti Rini, M.Si**
NIP 19600328 198603 2 002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Sasmiati, M.Hum** .....

Sekertaris : **Dr. Riswandi, M.Pd** .....

Penguji : **Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum**
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal lulus ujian skripsi : **1 Juli 2016**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

| | |
|---|---|
| Nama Mahasiswa | : Kartika Aprilia |
| Nomor Pokok Mahasiswa | : 1213054048 |
| Program Studi | : PG PAUD |
| Jurusan | : Ilmu Pendidikan |
| Fakultas | : Keguruan dan Ilmu Pendidikan |
| Lokasi Penelitian | : TK Hip Hop Bandar Lampung |

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Hip Hop Bandar Lampung" tersebut adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 1 Juli 2016
Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
2E678ADF650034655
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Kartika Aprilia
1213054048

## RIWAYAT HIDUP

Kartika Aprilia dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 20 April 1994, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara buah hati dari pasangan Bapak Taufik dan Ibu Wini Armalia.

Penulis mengawali jenjang pendidikan pada Sekolah Dasar Negeri 2 Harapan Jaya diselesaikan pada tahun 2006, tahun 2006 penulis masuk ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2009, setelah itu melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas Arjuna Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2012.

Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan untuk lebih mematangkan ilmu pendidikan yang diperoleh penulis mengonsentrasikan pada bagian Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini

# MOTO

*"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"*

**(Q.S.Al-Insyirah:5-6)**

*"Orang tua adalah anugrah terbesar dalam hidup"*

## PERSEMBAHAN

Bismillahhirrohmanirrohim. . .

Alhamdulillah, Puji dan Syukur Kehadirat Allah SWT Dzat yang tiada bandingannya yang telah menjadikan segala sesuatu yang sulit ini menjadi mudah. Dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karyaku ini kepada :

Kedua orang tuaku tercinta (Taufik & Wini Armalia) yang tak henti menyayangiku, memberikan do'a, dukungan, semangat serta senantiasa menantikan keberhasilanku.

Almamater tercinta Universitas Lampung
sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta jati diriku kelak

## Sanwacana

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah meimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Kamampuan Mengenal Ukuran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Hip Hop Bandar Lampung"

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P, selaku Rektor Universitas Lampung
2. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi PG-PAUD dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah membantu sumbangasih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.
4. Ari Sofia, S. Psi. M. A. Psi, selaku Ketua Pogram Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.
5. Ibu Dra. Sasmiati, M.Hum., selaku Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik atas jasanya aik tenaga dan pikiran yang tercurahan untuk bimbingan, masukan, kritik dan saran yang diberikan dengan sabar dan ikhlas di sela kesibukannya dalam menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Pembimbing II atas jasanya dalam memberikan masukan, kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi.

7. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi.
8. Bapak/ibu Dosen dan Staf Karyawan PG-PAUD, yang telah membantu sampai skripsi ini selesai.
9. Ibu Sri Wahyuningsih, selaku Kepala sekolah TK Hip Hop yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.
10. Dewan guru TK Hip Hop yang telah bersedia menjadi teman sejawat, membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi.
11. Adikku tersayang (Aldino Anthony & Gresita Soraya) yang selalu memberikan senyum kebahagian.
12. Sahabat seperjuangan (Diah Ayuningtyas, Dinda Restya, Irania dan Yani Lestari) yang telah memberikan senyum, motivasi dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
13. Orang yang tersayang yang selalu menghibur disetiap saat serta memberikan dukungan dan selalu menyemangati.
14. Seluruh rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012 yang telah bersama-sama berusaha dari awal hingga akhir.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terimakasih.

Bandar Lampung,

Penulis,

Kartika Aprilia

NPM 1213054048

## DAFTAR ISI

Halaman

**DAFTAR ISI** ..... **xii**
**DAFTAR TABEL** ..... **xiv**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **xv**
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xvi**

**I. PENDAHULUAN**
A. Latar Belakang ..... 1
B. Fokus Penelitian ..... 5
C. Pertanyaan Penelitian ..... 5
D. Tujuan Penelitian ..... 5
E. Kegunaan Penelitian ..... 6
F. Definisi Istilah ..... 7

**II. TINJAUAN PUSTAKA**
A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini ..... 8
1. Perkembangan Kognitif ..... 8
2. Tahap Perkembangan Kognitif ..... 10
3. Kemampuan Mengenal Ukuran ..... 12
B. Media Pembelajaran ..... 14
1. Pengertian Media Pembelajaran ..... 14
2. Fungsi Media Pembelajaran ..... 15
3. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran ..... 16
4. Klasifikasi Media Pemblajaran ..... 16
5. Pengguaan Media Pembelajaran Untuk AUD ..... 17
6. Media Alat Permainan Edukatif (APE) ..... 17
C. Alat Permainan Edukatif (APE) ..... 18
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) ..... 18
2. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) ..... 19
3. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) ..... 20
4. Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) ..... 22
D. Kerangka Pikir ..... 23

**III. METODE PENELITIAN**
A. Jenis Penelitian ..... 26
B. Kehadiran Peneliti ..... 27
C. Sumber Data Penelitian ..... 28
D. Teknik Pengumpulan Data ..... 28

E. Teknik Analisis Data ..... 31
F. Tahapan Penelitian ..... 33

**IV. PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN**

A. Profil TK Hip Hop ..... 35
1. Visi, Misi Dan Tujuan ..... 35
2. Keadaan Sekolah ..... 36
B. Paparan Data Hasil Penelitian ..... 38
C. Pembahasan ..... 48

**V. KESIMPULAN DAN SARAN**
A. Kesimpulam ..... 51
B. Implikasi ..... 52
C. Saran ..... 52
**DAFTAR PUSTAKA** ..... 54

# DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Pedoman Observasi ..... 29
Tabel 2. Pedoman Dokumentasi ..... 30

# DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kerangka Pikir.....25
Gambar 2. Analisis Data .....32

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman
Lampiran 1 ..... 56
Lampiran 2 ..... 57
Lampiran 3 ..... 59
Lampiran 4 ..... 60
Lampiran 5 ..... 61
Lampiran 6 ..... 67
Lampiran 7 ..... 73
Lampiran 8 ..... 78
Lampiran 9 ..... 83
Lampiran 10 ..... 88
Lampiran 11 ..... 93
Lampiran 12 ..... 98
Lampiran 13 ..... 103
Lampiran 14 ..... 107
Lampiran 15 ..... 111
Lampiran 16 ..... 115
Lampiran 17 ..... 120
Lampiran 18 ..... 126
Lampiran 19 ..... 132
Lampiran 20 ..... 137
Lampiran 21 ..... 142
Lampiran 22 ..... 147
Lampiran 23 ..... 152
Lampiran 24 ..... 157
Lampiran 25 ..... 160
Lampiran 26 ..... 162
Lampiran 27 ..... 165
Lampiran 28 ..... 166
Lampiran 29 ..... 167
Lampiran30 ..... 168

# I. PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan terus bertambahnya jumlah lembaga PAUD. Taman kanak-kanak (TK), radiatul atfal (RA), kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), dan PAUD sejenis lainnya dengan nama yang bervariasi banyak bermunculan. Hal ini juga sebagai bukti meningkatnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya PAUD. Menurut Undang-Undang NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual).

Adapun tujuan pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan.

Berdasarkan Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD terdapat berbagai aspek yang harus dicapai oleh anak yaitu meliputi nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Salah satu perkembangan anak usia dini yang perlu diperhatikan adalah aspek kognitif anak. Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Mengacu pada Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang Standar PAUD, perkembangan kognitif meliputi tiga hal, yaitu : belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan befikir simbolik.

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, maka stimulasi sangat dibutuhkan anak, kegiatan pembelajaran yang dilakukan hendaknya memberi kesempatan pada anak untuk dapat berinteraksi secara langsung menggunakan benda nyata dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata. Adapun bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini yang meliputi pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, kegiatan pembelajaran secara bertahap, berkesinambungan dan bersifat pembiasaan, proses pembelajaran bersifat aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Salah satu cara melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan media, karena anak usia dini masih berada pada masa berfikir konkrit, yaitu anak mempelajari sesuatu berdasarakan realita atau secara nyata. Piaget dalam Sudono (2010:3) mengemukakan bahwa pada tahap praoperasional, panca indera berperan sangat penting. Anak memahami pengertian dan konsep-konsepnya lewat benda nyata. Dengan bermain menggunakan benda konkrit, anak mendapatkan masukan-masukan untuk diproses bersama pengetahuan yang dimiliki.

Dengan demikian, pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak belajar secara konkrit. Dengan menggunakan media, anak mendapatkan pengalaman langsung untuk

mengetahui dan memahami informasi yang diperolehnya dengan cara mengamati, meniru atau bereksperimen langsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak termasuk aspek kognitif anak dapat berkembang secara optimal. Melalui media yang konkrit, anak dapat pengalaman langsung untuk mengetahui dan memahami informasi yang diperolehnya untuk mengembangkan aspek kognitifnya, termasuk dalam hal mengenal ukuran. Namun belum semua kegiatan pembelajran yang dilakukan dapat mengembangkan aspek kognitif, terutama dalam hal mengenal ukuran akibatnya pemahaman anak tentang ukuran sangat minimal. Hal ini juga terjadi di TK Hip Hop Bandar Lampung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung, nampak bahwa anak di TK tersebut baru bisa menirukan apa yang dicontohkan oleh guru dalam hal membedakan ukuran. Tingkat perkembangan kognitif anak di TK Hip Hop Bandar Lampung masih rendah dikarenakan terdapat banyaknya anak yang belum bisa mengenal ukuran. Peneliti melakukan observasi pada anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 anak diantaranya 7 anak laik-laki dan 8 anak perempuan. Dikelas tersebut terdapat 73,333% anak yang belum bisa membedakan ukuran.

Kondisi tersebut terjadi karena dalam pembelajaran belum menggunakan alat permainan edukatif (APE) untuk mengembangkan kemampuan mengenal ukuran. Pada saat guru memberikan pembelajaran anak tidak diajak untuk bersikap aktif, sehingga anak hanya terdiam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu, pengguanan alat permainan edukatif (APE) dalam pembelajaran anak usia dini sangatlah penting, karena alat permainan edukatif (APE) merupakan alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan masalah yang ditemukan maka peneliti mengkaji judul "penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 4-5 tahun di TK Hip Hop Bandar Lampung".

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan kemampuan mengenal ukuran dengan menggunakan alat permainan edukaif (APE) di TK Hip Hop Bandar Lampung yang meliputi :

1. Alat permainan edukatif untuk menyusun berdasarkan ukuran.
2. Alat permainan edukatif untuk mengelompokkan berdasarkan ukuran.

## C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan menyusun benda berdasarkan ukuran?
2. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan ukuran?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada fokus penelitian di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan alat permainan edukatif dalam menyusun berdasarkan ukuran.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan alat permainan edukatif dalam mengelompokkan berdasarkan ukuran.

## E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai :

1. Secara Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi program studi pendidikan guru anak usia dini khususnya dalam perkembangan kemampuan mengenal ukuran dan menambah pengetahuan tentang alat permainan edukatif (APE) yang paling tepat agar bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak mengenal ukuran.

2. Secara praktis
   a. Anak, melalui penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mengenal ukuran melalui alat permainan edukatif (APE).
   b. Guru, menjadi masukan bagi pendidik tentang alat permainan edukatif (APE) apa yang tepat untuk mengembangkan kemampuan mengenal ukuran.
   c. Sekolah, bahan masukan bagi kepala sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efesien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.

## F. Definisi Istilah

1. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang memilki nilai pendidikan dan sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangannya.
2. Ukuran adalah bilangan yang menunjukkan besar kecilnya suatu ukuran atau suatu benda.
3. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan yang sangat pesat yang harus dikembangkan secara optimal.

# II. TINJAUAN PUSTAKA

## A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

### 1. Perkembangan Kognitif

Damayanti (2009:14) perkembangan kognitif adalah “Proses berpkir anak mulai dari menerima, mengolah, sampai memahami informasi yang diterima”. Aspek yang termasuk dalam perkembangan kognitif, antara lain intelegensi, kemampuan memecahkan masalah serta berpikir logis, kemampuan mengungkapkan perasaan, kemampuan untuk mengerti dan kemampuan untuk memahami perkataan orang lain.

Hal yang berbeda dikemukakan oleh Piaget dalam Sujiono (2007:154) mengemukakan bahwa “Perkembangan kognitif adalah interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh lingkungan. Manusia aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan, menyesuaikan diri terhadap objek-objek yang ada disekitarnya merupakan proses interaksi untuk mengembangkan aspek kognitif”.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat simpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses kemampuan berpikir anak yang diperoleh melalui dirinya sendiri dengan terlibat secara langsung dalam

kegiatan pembelajaran. Untuk itu pendidik perlu mengatur kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir anak.

Selanjutnya dikatakan Beaty dalam Aisyah (2008:5) mengemukakan bahwa ada 5 program pengembangan kognitif pada anak usia dini, yakni : bentuk, warna, ukuran, pengelompokkan dan pengurutan

Bentuk adalah salah satu konsep dari konsep paling awal yang harus dikuasi. Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk terlebih dahulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya. Dengan demikian, merupakan hal terbaik untuk memulai program kognitif dengan memberikan kegiatan yang memungkinkan anak membedakan berbagai benda dengan bentuk yang berbeda-beda.

Konsep warna paling baik dikembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu-persatu kepada anak dan menawarkan beragam permainan dan kegiatan menarik yang berhubungan dengan warna. Anak dapat mengembangkan konsep warna setelah anak mengenal bentuk terlebih dahulu.

Ukuran adalah salah satu yang diperhatikan anak secar khusus. Sering kali hubungan ukuran ini diajarkan dalam konteks kebalikan, seperti besar dan kecil, panjang dan pendek, lebar dengan sempit. Anak akan dapat memahami satu macam ukuran dalam satu waktu sehingga ia harus belajar konsep besar dulu baru konsep kecil, dan akhirnya dapat diminta untuk membandingkan keduanya.

Pengelompokkan adalah ketika anak disuruh memilih benda, orang, kejadian atau ide dalam kelompok dengan beberapa karakteristik umum, seperti warna, ukuran atau bentuk. Anak usia 3 tahun sudah mampu mengelompokkan benda, dapat terlihat dengan jelas ketika anak memisahkan mainan kedalam kelompok benda yang besar dengan benda yang kecil.

Pengurutan adalah kemampuan meletakkan benda dalam urutan menurut urutan tertentu. Sebagai contoh, mengurutkan 5 buah benda dari yang paling besar ke yang paling kecil, dari yang paling tinggi ke penjang ke yang paling pendek atau dari yang paling banyak ke yang paling sedikit dan lainnya.

Ketika anak memilih benda, orang, kejadian, atau ide dalam kelompok dengan dasar beberapa karakteristik umum, seperti warna, ukuran atau bentuk, kita dapat mengatakan anak sedang belajar mengelompokkan.

Berdasarkan beberapa program di atas, maka perkembangan konsep akan muncul secara sendirinya melalui kegiatan yang dilakukan oleh anak. Jika anak diberi kesempatan untuk melakukan berbagai kegiatan, maka akan mempermudah anak dalam memahami konsep yang dipelajarinya.

**2. Tahap Perkembangan Kognitif**

Piaget dalam Damayanti (2009:15) “Anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikirnya menyamai proses berpikir orang dewasa. Perkembangan kognitif anak terkait dengan

kemampuan motorik, bahasa, sosial dan kemandiriannya". Tahap perkembangan kognitif terbagi menjadi empat yaitu:

a. Tahap Sensorimotor (usia 0-2 tahun)
b. Tahap Praoperasioanl (usia 2-7 tahun)
c. Tahap Operasi Konkret (usia 7-11 tahun)
d. Tahap Operasi Formal (usia 11 tahun keatas)

Tahap sensorimotor, anak berada pada usia sekitar 02 tahun. Pada masa ini kecerdasan anak diperlihatkan melalui aktivitas motorik yang terorganisasi untuk mengenal diri dan lingkungannya. Tahap ini terbagi menjadi enam periode, yakni refleks, kebiasaan, reproduksi kejadian yang menarik, eksperimen dan representasi.

Pada tahap praoperasional, yakni pada usia sekitar 2-7 tahun. Pada tahap ini karakteristik perkembangan anak adalah kemampuan representasional atau perluasan penggunaan pemikiran simbolis berupa kata ataupun gambaran. Tahap perkembangan ini terbagi menjadi dua bagian, yakni tahap simbolis dan tahan intuitif.

Tahap operasi konkret, yakni usia 7-11 tahun. Pada tahap ini dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis, yang tetap ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa yang kelihatan secara konkret.

Tahap operasi formal, yakni usia 11 tahun keatas. Pada tahap ini anak sudah masuk masa remaja yang kemampuan logikanya mulai berkembang

dan digunakan. Pikirannya tidak hanya terikat pada hal yang sudah dialami, tetapi juga dapat berpikir tentang sesuatu yang akan datang.

Berdasarkan uraian diatas tentang perkembangan kognitif pada anak usia dini maka, penting bagi pendidik menciptakan kegiatan yang bertujuan untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak.

**3. Kemampuan Mengenal Ukuran**

Pada anak usia 2-7 tahun terdapat pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak sudah mulai memasuki tahap berpikir simbolik dan anak sudah mulai bisa berpikir tentang benda-benda yang ada disekitar anak.

Kemampuan mengenal ukuran merupakan salah satu kemampuan kognitif yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini perkembangan kognitif meliputi 3 hal yaitu : a. belajar dan pemecahan masalah, b. berfikir logis dan 3. berfikir simbolik.

Walle (2006:127) menyatakan bahwa “Konsep dari “lebih besar”, “lebih kecil”, “sama” adalah hubungan-hubungan dasar yang memberikan konstribusi untuk semua konsep ukuran. Anak mulai belajar mengembangkan ide-ide saat mereka mulai sekolah”. Untuk semua konsep ukuran, anak-anak harus membuat himpunan menggunakan perhitung juga membuat perbandingan atau pilihan antara dua himpunan yang diberikan. Ukuran adalah bilangan yang menunjukkan suatu besar kecilnya suatu ukuran atau suatu benda.

Sehubungan dengan konsep ukuran tersebut Susanto (2011:63) menyatakan bahwa “Pengembangan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran”. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu : a. memilih benda menurut ukuran, b. mencocokan benda menurut ukuran, c. membandingkan benda menurut ukuran.

Hal senada juga dikemukakan oleh Jamaris (2006:47) yang menyatakan bahwa “Konsep ukuran diperoleh dari pengalaman anak pada waktu ia berinteraksi dengan lingkungannya, khususnya pengalaman yang berhubungan dengan membandingkan mengklasifikasikan dan menyusun benda-benda”.

Hal yang agak berbeda dikemukakan oleh Aisyah (2008:5.33) “Bahwa anak mendapat lebih banyak pengalaman didalam lingkungannya maka anak mulai menaruh perhatian khusus kepada hubungan antara benda-benda yang ada disekitarnya”. Ukuran adalah salah satu yang diperhatikan anak secara khusus. Hal ini sering diajarkan dalam konteks kebalikan, seperti besar dengan kecil, panjang dengan pendek. Anak dapat memahami satu macam ukuran dengan cara belajar konsep kebalikan, seperti besar dulu baru kecil. Kemudian barulah anak dapat membandingkan keduanya.

Atas dasar hal tersebut, kemampuan mengenal ukuran adalah kemampuan yang diperoleh anak saat belajar melalui membandingkan objek yang terlihat sama tetapi mempunyai ukuran yang berbeda, dengan cara

mengamati, memegang, menggunakan dan membuat, serta menggunakan objek yang nyata. Berbagai ukuran seperti, besar-kecil, tinggi-rendah, lebar-sempit dan lain-lain. Membandingkan secara langsung dengan menggunakan objek-objek nyata berdasarkan salah satu berbandingan tersebut merupakan salah satu cara terbaik untuk anak agar dapat mengenal ukuran. Oleh karena itu, kemampuan mengenal ukuran diperoleh jika anak mempelajarinya langsung dengan menggunakan objek-objek yang nyata.

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru inilah disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh pendidik.

Gerlach dan Ely (dalam Hasnida, 2014:33) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah, manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indra anak. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman dan yang lebih baik

terhadap proses pembelajaran. Media juga mampu membangkitkan dan membawa proses pembelajaran kedalam suasana rasa senang dan gembira dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Sedangkan alat permainan edukatif (APE) merupakan bagian dari pada media, jadi alat permainan edukatif adalah termasuk kedalam media pembelajaran untuk anak usia dini.

**2. Fungsi Media Pembelajaran**

Guru harus memahami bahwa media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran agar tercipta situasi belajar yang diharapkan. Menurut Hasnida (2015:48), fungsi media pembelajaran yaitu :

a. Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
b. Memungkinkan adanya keseragaman atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
c. Membangkitkan motivasi belajar anak.
d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang atau disimpan menurut kebutuhan.
e. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi keseluruhan anak.
f. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Dari penjelasan di atas fungsi media itu beragam selain bisa memudahkan pendidik untuk menyediakan media apa saja yang harus pendidik lakukan. Ada banyak kegiatan yang dapat guru pelajari dalam mengembangkan kognitif anak diantaranya kemampuan mengenal ukuran.

### 3. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran memerlukan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Menurut Hasnida (2015:38) terdapat beberapa prinsip dalam pembuatan media pembelajaran yaitu :

a. Media pembelajaran hendaknya dibuat multiguna.
b. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar, murah dan bisa dibuat dari bahan bekas.
c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
d. Dapat menimbulkan kreativitas.
e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana.
f. Dapat digunakan secara individual dan kelompok.
g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

### 4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Hasnida (2015:54) berdasarkan karakteristik media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat yaitu :

a. Gambar Diam
   Gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik.
b. Media Grafis
   Media grafis adalah media dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran.
c. Media Model
   Media model adalah media tidga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran TK/PAUD.
d. Media Realita
   Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan pengalaman langsung kepada anak.

### 5. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Menurut Hasnida (2015:121) “Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai wahana untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap siswa”. Penggunaan media akan meningkatkan mutu dan

kualitas pembelajaran karena memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulakan bahwa pengguaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dengan menggunakan media pembelajaran, anak diberi kesempatan secara luas terhadap media tersebut. Pengguaan media pembelajaran yang tepat dapat mengembangkan kemampuan kogniitf anak.

**6. Media Alat Permainan Edukatif (APE)**

Media alat permainan edukatif adalah sumber belajar yang memiliki nilai edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak merupakan suatu stimulasi agar anak mampu mengembangkan kemampuannya. Pembelajaran harus ditunjang dengan media yang menarik seperti alat permainan edukatif (APE) agar proses mengajar guru lebih efektif.

Pada teori belajar Bruner dalam Nasution (2006:9) dikenal dengan tiga tahapan yaitu :

a. Tahap Enaktif

   Tahap yang dilakukan anak untuk menggunakan atau memanipulasi objek-objek secara langsung.

b. Tahap Ikonik

   Tahap memanipulasi dengan memakai gambaran dari objek-objek.

c. Tahap Simbolik

Tahap yang mengajak anak untuk memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak lagi ada kaitannya dengan objek-objek.

Berdasarkan pada teori belajar Bruner di atas bahwa pada dasarnya proses pembelajaran anak harus menggunakan media, karena penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk menunjang proses berpikir anak.

## C. Alat Permainan Edukatif (APE)

### 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Aqib ( 2010:65) "Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak".

Pendapat lain, Soetjiningsih (1995) dalam Rolina (2012:6) mengatakan bahwa "Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif dan sosial".

Dari penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa alat permianan edukatif (APE) adalah alat permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan anak dengan cara menstimulasinya menggunakan alat perimanan yang bernilai edukatif agar kecerdasan yang dimiliki oleh

anak dapat berkembang secara optimal. Alat pemainan edukatif (APE) seperti, balok , lego dan bola disebut sebagai sumber belajar selain guru, karena melalui alat pemainan edukatif (APE) ini anak dapat mengenal berbagai ukuran.

**2. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)**

Alat permainan edukatif (APE) yang dibuat ataupun yang dimanfaatkan seharusnya mempunyai fungsi dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak demi tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Menurut Badru Zaman (2010) dalam Nelva Rolina (2012:8) fungsi dari alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut:

a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak.
b. Menumbuhakn rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
c. Memberikan stimulasi dalam pembentukan prilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa fungsi alat permainan edukatif (APE) mengembangkan semua aspek perkembangan yang tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi juga dapat memberikan rangsangan pada anak untuk besosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

### 3. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

Hasnida (2015:167) mengemukakan “Jenis-jenis alat permainan edukatif (APE) untuk anak beraneka ragam, diantaranya berdasarkan alat permainan yang diciptakan oleh para ahli, yaitu : a. alat permainan edukatif (APE) untuk kemampuan berbahasa Peabody, b. alat permainan edukatif (APE) ciptaan Montessori, c. balok crussenaire, d. alat permainan edukatif ciptaan Frobel”.

Terdapat banyak jenis dari lata permainan edukatif yang telah di ciptakan oleh para ahli untuk mengembangkan aspek yang harus dicapai oleh anak. Salah satu jenis permainan edukatif (APE) yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal ukuran adalah balok, lego dan bola.

a. Balok

Balok adalah salah satu alat permainan edukatif yang dapat merangsangperkembangan kognitifnya. Ketika bermain balok banyak anak dapat memperoleh pengetahuannya. Konsep matematika anak akan mereka temukan sendiri, seperti ukuran. Alat permaiann edukatif (APE) balok memberi kesempatan kepada anak untuk dapat menyesuaikan ukuran. Balok digunakan anak untuk belajar mempelajari bangunan ruang (geometri), matematika, berhitung, konstruksi dan keterampilan lain. Melalui alat permaian edukatif (APE) balok anak mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, berfikir sistematis dan logis serta meningkatkan daya konsentrasi.

b. Lego

Lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang dan bergerigi sehingga dapat disatukan. Dengan menggunakan alat permainan edukatif lego anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya terutama dalam mengembangkan kemampuan mengenal ukuran. Saat anak menggunakan lego untuk menyusun menjadi apa yang diinginkan itu merupakan suatu proses pembelajaran anak dalam mengembangkan pengetahuan kognitifnya.

c. Bola

Bola plastik adalah spesifikasi dari permainan bola plastik yang saat ini sangat digemari oleh anak-anak. bola plastik biasanya terbuat dari bahan-bahan yang sangat aman dan nyaman untuk digunakan anak sebagai sarana untuk bermain. Bola plastik juga memiliki bentuk warna yang dapat menarik perhatian anak.

Alat permainan edukatif (APE) balok lego dan bola merupakan alat permainan yang dapat mengoptimalkan aspek perkembangan kognitif dalam kemampuan mengenal ukuran yang ada pada diri anak agar dapat berkembangan secara optimal

**4. Pembuatan Alat Permaiann Edukatif (APE)**

Pembuatan alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kekampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Badru Zaman (2010) dalam Rolina (2012:12) terdapat “beberapa syarat dalam pembuatan alat permainan edukatif (APE), yaitu : a. syarat edukatif, b. syarat teknis dan c. syarat estetika”.

a. Syarat Edukatif

1) Alat permainan edukatif (APE) yang dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (Program kegiatan/ kurikulum yang berlaku).
2) Alat permainan edukatif (APE) yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).

b. Syarat Teknis

1) Alat permainan edukatif (APE) dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep) contoh dalam membuat balok bangunan, ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat mutlak dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep.
2) Alat permainan edukatif (APE) hendaknya multiguna, walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan yang lain.
3) Alat permainan edukatif (APE) dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/ sisa.

4) Aman (tidak mengandung unsuryang membahayakan anak misalnya, tajam, beracun dan lain-lain).
5) Alat permainan edukatif (APE) hendaknya awet, kuat dan tahan lama (tetap efektif walau cahaya berubah)
6) Mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
7) Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasik.

c. Syarat estetika
1) Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak).
2) Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil).
3) Warna (kombinasi warna ) serasi dan menarik.

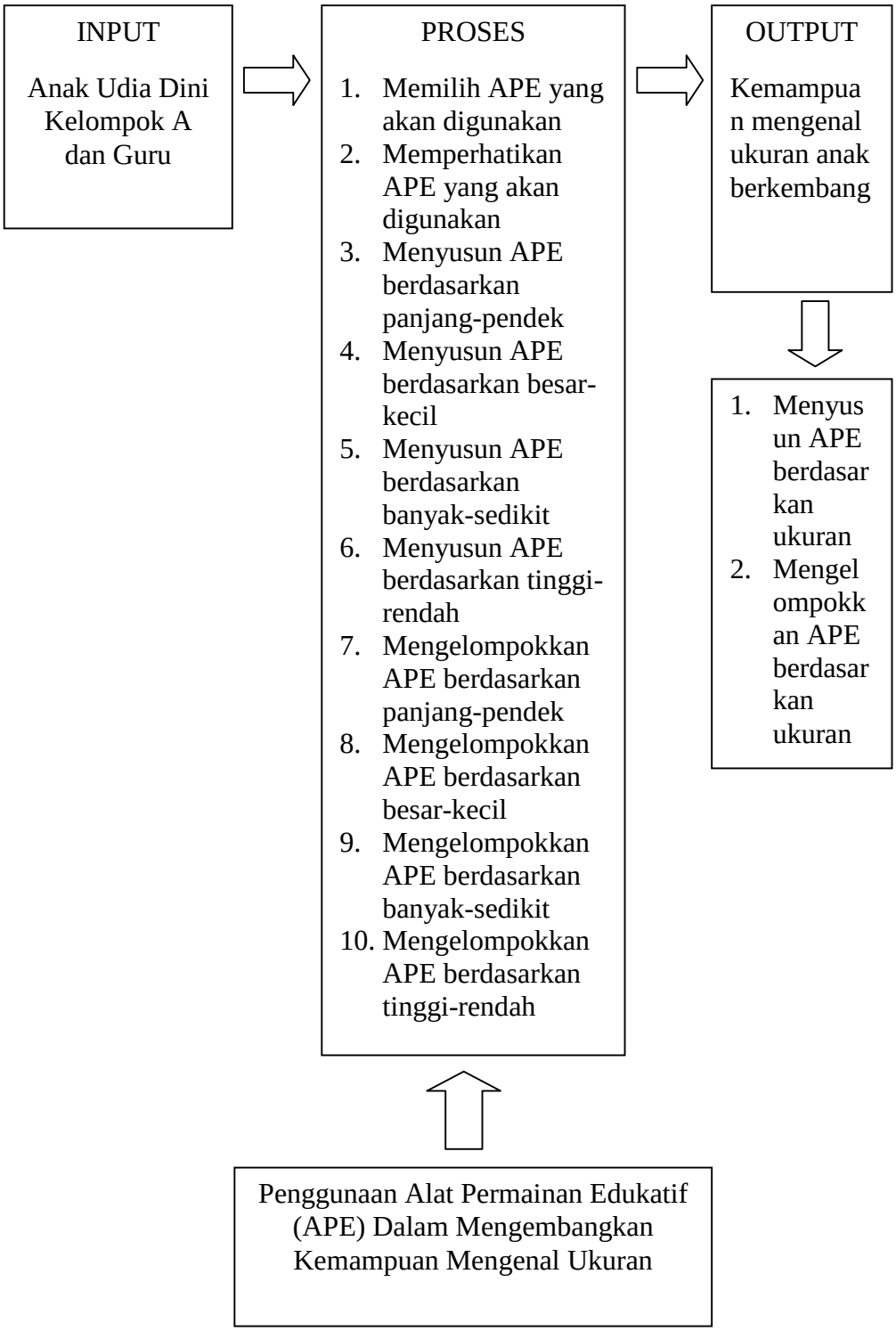
## D. Kerangka Pikir

Ada lima aspek perkembangan dalam pendidikan anak usia dini. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif anak merupakan perkembangan yang sangat penting untuk distimmulasi sejak dini agar anak dapat banyak kesempatan dalam mengoptimalkan perkembangannya. Salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangankan kepada anak adalah kemampuan mengenal ukuran.

Piaget dalam Sujiono (2007:153) mengemukakan bahwa intelegensi anak berkembang melalui suatu proses active learning. Selanjutnya Piaget mengemukakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksi dengan dunia di sekitarnya (Jamaris,2006:19). Kemampuan mengenal ukuran merupakan salah satu kemampuan dalam aspek kognitif

yang diperoleh melalui pengalaman dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran.

Untuk mengembangkan kemampuan mengenal ukuran pada anak, maka perlu didukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan cara menggunakan media salah satunya alat permainan edukatif (APE), karena pada anak usia dini masih berada pada masa berpikir konkrit, yaitu anak mempelajari sesuatu berdasarkan realita (nyata). Denga menggunakan alat permainan edukatif (APE) anak mendapatkan pengalaman langsung untuk mengetahui dan memahami informasi yang diperoleh melalui bereksperimen secara langsung dengan berulang-ulang serta melibatkan seluruh potensi yang dimiliki anak termasuk aspek kognitif anak dapat berkembang secara optimal.




Gambar 1
Kerangka berpikir studi deskriptif tentang penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan kemampuan mengenal ukuran anak usia 4-5 tahun

# III. METODE PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan analisis kualitatif. Penelitian deskriptif pada umumnya merupakan penelitian non hipotesis sehingga dalam langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis (Arikunto, 1998:245).

Deskriptif adalah mengungkapkan fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan meguyuhkan apa adanya.
Menurut Sugiyono (2014:327) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generaliasi.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi yang dilakukan dengan melakukan pengumpulan data dan analisis atau pengolahan data dan membuat kesimpulan, laporan dengan

tujuan membuat penggambaran tentang suatu keadaan secara objektif mengenai keadaan yang sedang terjadi .

## B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif kehadiran peneliti merupakan suatu yang sangat penting. Karena posisi peneliti sebagai instrumen utama dalam penelitian. Hal ini juga dikemukakan oleh Sugiyono (2014:305) bahwa instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri, akan tetapi ketika fokus penelitian menjadi lebih jelas, maka akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini, peneliti mulai melakukan survey awal lokasi di TK Hip Hop Bandar Lampung, selanjutnya menyusun proposal penelitian dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing yang kemudian peneliti akan melakukan seminar dan dosen pembahas. Peneliti melakukan penelitian yang sebelumnya telah melakukan perbaikan proposal penelitian dengan bimbingan dari dosen pembahas dan dosen pembimbing. Setelah penelitian dilakukan di lokasi penelitian, peneliti mengadakan seminar hasil penelitian untuk mendapatkan masukan dan saran baik dari peserta seminar maupun dosen pembimbing dan dosen pembahas. Peneliti melakukan penelitian di TK Hip Hop Bandar Lampung karena peneliti ingin memahami situasi dan kondisi tempat penelitian.

## C. Sumber Data Penelitian

Sumber data dari penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok A yang ada di TK Hip Hop bandar Lampung. Sedangkan sumber data sekunder berupa dokumen yang berfungsi melengkapi dan mendukung keabsahan data primer.

Penentuan banyaknya sumber data primer menggunakan teknik purposive sampling yakni pengambilan sumber data yang disesuaikan dengan tujuan peneliti untuk memperoleh data tertentu. Kriteria-kriteria tersebut meliputi anak-anak yang telah mencapai tingkat perkembangan yang bervariasi. Tingkat pencapaian ini didapat dari hasil pengamatan pada survey awal/prasurvey.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian,karena itu seorang peneliti harus terampil dalam mengumpulkan data agarmendapatkan data yang valid. Pengumpulan data adalah prosedur yangsistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.

1. Observasi

   Sugiyono (2014:196) observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalau berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang,

tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk penelitian yang sudah dirancang secara sistematis yang berpedoman pada indikator dalam mestimulasi perkembangan kemampuan mengenal ukuran anak menggunakan lembar observasi terhadap kegitan pembelajaran di kelas. Digunakannya metode ini bertujuan untuk hal-hal, perilaku perkembangan kemampuan mengenal ukuran.

Tabel 1. Pedoman Observasi

| No | Sasaran | Fokus | Indikator | Kriteria | Alat Instrumen |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Anak Usia Dini Kelompok A | Pengguaan Alat Permainan Edukatif (APE) | Memilih alat permainan edukatif (APE)<br>Memperhatikan alat permainan edukatif (APE) | Memilih alat permainan edukatif (APE)<br>Memperhatikan alat permainan edukatif (APE) | Lembar cheklist |
| 2 | | Kemampuan Mengenal Ukuran | Menyusun benda berdasarkan ukuran<br>Mengelompokkan benda berdasarkan ukuran | Menyusun benda berdasarkan ukuran panjang-pendek<br>Menyusun benda berdasarkan ukuran besar-kecil<br>Menyusun benda berdasarkan ukuran banyak-sedikit<br>Menyusun benda berdasarkan ukuran tinggi-rendah<br>Mengelompokkan benda berdasarkan ukuran panjang-pendek<br>Mengelompokkan | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | benda berdasarkan ukuran besar-kecil<br>Mengelompokkan benda berdasarkan ukuran banyak-sedikit<br>Mengelompokkan benda berdasarkan ukuran tinggi-rendah | |

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan meneliti catatan-catatan yang penting yang sangat erat hubungannya dengan obyek penelitian, baik berupa catatan. Ada pun tujuan peneliti menggunakan metode ini yaitu untuk memperoleh data secar jelas dan konkret tentang perkembangan kemampuan mengenal ukuran. Dokumentasi ini dapat berbentu tulisan seperti catatan harian, biografi, peraturan dan kebijakan, bisa berbentuk gambar seperti foto (Sugiyono, 2011:326).

Tabel 2. Pedoman Dokumentasi

| No | Dokumen | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Data pokok sekolah | Profil, sejarah, sarana dan prasarana |
| 2 | Data pokok pendidik dan karyawan | Identitas dan jumlah tenaga pendidik |
| 3 | Data peserta didik | Identitas dan jumlah peserta didik |

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami dan tentunya dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis data merupakan hal yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah proses penelitian, karena dengan melakukan teknik analisis data dapat mngetahui hasil dari penelitian.

Sugiyono (2014:244) mengemukakan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dsekriptif kualitatif artinya data yang diperoleh dari penelitian tentang penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal ukuran di TK Hip Hop Bandar Lampung dilaporkan apa adanya kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapat gambaran menegnai fakta yang ada.

Tahapan langkah kegiatan analisis data model Miles dan Huberman dalam Muri Yusuf (2014:407), yaitu :

1. Reduksi Data

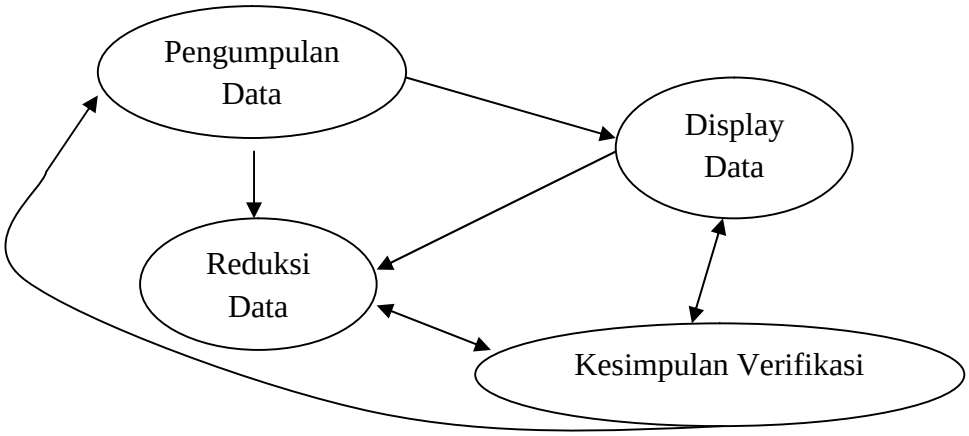
   Reduksi data menunjuk pada proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, pemisahan dan pentransformasian data “mentah” yang terlihat dalam catatan tertulis lapangan (written-up field notes). Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang dan mengorganisasikan data dalam satu cara, dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan.

2. Data Display

   Bentuk display data dalam penelitian kualitatif yang paling sering yaitu teks naratif dan kejadian atau peristiwa itu terjadi dimasa lampau.

3. Kesimpulan/verifikasi

   Tahap ketiga dalam analisis data yaitu penarikan kesimpulan/verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas.




Gambar 2. Analisis Data Model Miles dan Huberman

Berdasarkan gambar di atas, maka langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data, pada proses

reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan sementara dilakukan selama pengumpulan data masih berlangsung, sedangkan untuk verifikasi dan penarikan kesimpulan akhir dilakukan setelah pengumpulan data selesai.

## F. Tahapan Penelitian

Tahap-tahap penelitian kualitatif menurut Beiley dalam Muri Yusuf (2014:38) terdiri dari lima langkah tahapan penelitian, yaitu pemilihan masalah, memformulasikan rancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data dan interprestasi hasil.

1. Pemilihan masalah, yaitu mencari masalah yang dilakukan peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan, yang kemudian peneliti menentukan fokus masalah yang akan dijadikan sebagai masalah penelitian.
2. Memformulasikan rancangan penelitian, yaitu menyusun rancangan proposal yang berisikan latar belakang, fokus masalah, pertanyaan penelitian, kegunaan penelitian, definisi istilah, kajian pustaka, kerangka pikir, jenis dan rancangan penelitian, kehadiran peneliti, sumber penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pemeriksaan keabsahan data.
3. Pengumpulan data, pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan rancangan penelitian yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, wawancara.
4. Analisis data, yaitu peneliti menganalisis data yang diperoleh melalui pengumpulan data untuk menentukan kebenaran dan ketepatan hasil

penelitian sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian melakukan analisis data dengan langkah reduksi data, data display, dan kesimpulan/verifikasi.

5. Interprestasi hasil, setelah menemukan kesimpulan dari analisis data maka peneliti akan menarik kesimpulan yang sebelumnya data tersebut telah diperiksa keabsahan datanya agar diketahui bukti bahwa apa yang telah diamati peneliti sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan.

# V. PENUTUP

## A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) mampu mengembangkan kemampuan anak dalam menyusun benda berdasarkan ukuran, seperti panjang-pendek, besar-kecil, banyak-sedikit dan tinggi-rendah. Hal ini terjadi karena anak diberi kesempatan terlibat secara langsung dengan benda tersebut sebagai mempermudah pemahaman anak terhadap ukuran yang dipelajari.
2. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) mampu mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan ukuran. Melalui kegiatan yang dilakukan anak mengelompokkan benda berdasarkan ukuran seperti panjang-pendek, besar-kecil, banyak-sedikit dan tinggi-rendah.

## B. Saran

Berdasarakan hasil penelitin dan pembahasan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru

   Guru hendaknya memberi kesempatan kepada anak dalam mengembangkan kognitif anak salah satunya kemampuan mengenal ukuran dengan menggukan alat permainan edukatif (APE).

2. Pihak Sekolah

   Diharapkan kepada semua pihak sekolah dapat memfasilitasi guru dan murid dengan alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal ukuran, serta menjadikan pengalaman ini suatu acuan dalam pembelajaran dan pendidik mendapatkan wawasan yang luas lagi tentang alat permainan edukatif (APE) apa yang hendaknya digunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal ukuran anak agar terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

## C. Implikai

Melihat hasil penelitian yang didapat di lapangan, peneliti melihat bahwa terdapat beberapa konssekuensi yang harus dilakukan untuk mencapai kondisi ideal dalam upaya mengembangkan kemampuan mengenal ukuran pada anak usia 4-5 tahun melalui penggunaan alat permainan edukatif (APE) di TK Hip Hop Bandar Lampung, implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) hendaknya harus dilakukan dalam pembelajaran dengan melalui benda, agar anak ikut secara langsung dalam kegiatan mengenal ukuran
2. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) sebaiknya dilakukan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengenalkan ukuran pada anak.

# DAFTAR PUSTAKA


Aisyah, Siti dkk. 2008. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Universitas Terbuka. Jakarta.

Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Renika Cipta. Jakarta.

Aqib Zainal. 2011. Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD. Nuansa Aulia, Bandung.

Damayanti, Ayu Dutika. 2009. Toys For Kids Kiat Memilih Mainan Untuk Anak, Curvaksara. Yogyakarta.

Hasnida. 2015. Media Pembelajaran Kreatif Mrndukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. PT Luxima Metro Media. Jakarta Timur.

Jamaris, Martini. 2006. Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. PT Grasindo. Jakarta.

Mulyasa. 2014. Manajemen PAUD. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Nasution. 2006. Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar. PT Bumi Aksara. Jakarta.

Padmonodewo, Soemarti. 2003. Pendidikan Anak Pra sekolah. PT Rineka Cipta, Jakarta.

Rolina, Nelva. 2012. Alat Permainan edukatif Anak Usia Dini. Ombak. Yogyakarta.

Siregar, Syofian. 2011. Statistik Deskriptif Untuk Penelitian. Rajawali Pers. Jakarta.

Sudono, Anggani. 2010. Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Anak Usia Dini). PT Grasindo. Jakarta.

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Alfabeta. Bandung.

Sujiono, Yuliani Nuraini. 2007. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.
Universitas Negeri Jakarta. Jakarta.

Susanti, Indah Nur Meilia. 2010. Statistika deskriptif & Induktif. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Kencana. Jakarta.

Triharso, Agung. 2013. Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini. Andi. Yogyakarta.

Walle. 2006. Matematika Sekolah Dasar dan Menengah Pengembangan Pengajaran. Erlangga. Jakarta.

Yusuf, Muri. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan. PT Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta.