

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF PAPAN ALUR DALAM PENINGKATAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
PAUD AL JADID**

**SKRIPSI**

*untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh  
**AULIA FITRI NINGSIH**  
**NIM. 19005050**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NON FORMAL  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**


**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PAPAN ALUR  
DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
PAUD AL JADID**


Nama : Aulia Fitri Ningsih  
NIM/TM : 19005050/2019  
Departemen : Pendidikan Non Formal  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2024

Mengetahui,  
Kepala Departemen

  
Dr. Ismahiar, M.Pd  
NIP. 19760623 200501 2 002

Disetujui oleh,  
Pembimbing

  
Dr. Setiawati, M. Si  
NIP. 19610919 198602 2 002

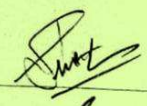

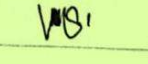
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Non Formal, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Papan Alur  
dalam Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6  
Tahun Di Paud Al Jadid  
Nama : Aulia Fitri Ningsih  
NIM. : 19005050  
Departemen : Pendidikan Non Formal  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2024

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Setiawati, M. Si	1. 
2. Penguji	: Prof. Dr. Jamaris, M. Pd	2. 
3. Penguji	: Dr. Vevi Sunarti, M. Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Aulia Fitri Ningsih  
NIM/BP : 19005050/2019  
Departemen/Prodi : Pendidikan Non Formal  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Papan Alur  
Dalam Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6  
Tahun Di Paud Al Jadid

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat dan penciplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 23 Februari 2024

Saya yang menyatakan



NIM. 19005050

## ABSTRAK

Aulia Fitri Ningsih. 2024. Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Papan Alur dalam Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Al Jadid.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Jadid. Rendahnya kemampuan kognitif anak diduga disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang dapat mengakibatkan kurangnya penerimaan pengetahuan dan informasi baru oleh anak. Dari sekian banyak faktor diduga fasilitas/media pembelajaran yang kurang menarik menjadi faktor utama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif pada anak melalui APE papan alur.

Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dengan tujuan mengungkapkan pengaruh penggunaan APE papan alur dalam peningkatan kognitif anak usia dini. Peneliti menggunakan *one group pre-test post-test* sebagai desain penelitian. Sampel penelitian diambil dari keseluruhan populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, peneliti mengambil semua anggota populasi sebagai sampel. Analisa data menggunakan uji paired sampel t-test.

Dari hasil pengumpulan dan pengolahan data yang dilakukan maka dapat disimpulkan, Sebelum diberi tindakan (*pretest*) kemampuan kognitif anak dikategorikan belum berkembang, Sesudah diberi tindakan (*posttest*) kemampuan kognitif anak dikategorikan berkembang sesuai harapan, terdapat pengaruh yang signifikan pada media papinka terhadap meningkatkan kemampuan kognitif. Saran dalam penelitian ini diharapkan pendidik bisa menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif anak melalui media pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kata Kunci : APE papan alur, Kemampuan kognitif anak

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirabbil'alamin*, Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan Rahmat dan Karunia serta Nikmat-Nya penulis ucapkan sebagai hambaNya, sehingga dalam menuntut ilmu yang disertai dengan penulisan skripsi dapat diselesaikan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Papan Alur dalam Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Jadid ”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S- 1/Akta IV) di Departemen Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Hanif Alkadri, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Ismaniar, M.Pd. selaku Kepala Departemen Pendidikan Non Formal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dr. Lili Dasa Putri, M. Si selaku Kepala Laboratorium Departemen Pendidikan Non Formal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
4. Ibu Dra. Wirdatul Aini, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA).

5. Ibu Dr. Setiawati, M. Si sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dorongan, arahan serta selalu meluangkan waktu dengan penuh kesabaran bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. Jamaris, M.Pd. dan Ibu Dr. Vevi Sunarti, M.Pd. selaku Dosen Penguji yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen serta Karyawan Departemen Pendidikan Non Formal.
8. Ibu Dewi, S.Ag selaku Kepala Sekolah PAUD Asmaul Husna Kota Padang.
9. Pendidik yang telah banyak membantu dalam proses penelitian di PAUD Al Jadid
10. Teristimewa untuk Ayahanda tercinta Zulfar dan Ibunda tercinta Vivi Indra Dewi, sosok ayah dan ibu hebat dengan segala pengorbanannya. Seluruh cinta dan kasihnya yang begitu sempurna. Terimakasih sudah menjadi malaikat pelindung dan menyayangi putrinya dengan baik dan tulus. Terimakasih atas do'a, dukungan, cinta, dan nasehat yang telah diberikan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
11. Untuk Saudara tercinta Muhammad Irvan Putra Pratama, Farel Zulwiliansyah dan Fajri Ramadhan serta saudari tercinta Soffa Salsa Dila yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkah penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

12. Terimakasih kepada teman terbaik (Icaa, Rahma, Fanny) yang selalu membantu dan memberikan dukungan dan motivasi penuh sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga kepada si paling sabar (Aldo) yang selalu memberikan dukungan dan menemani penulis selama pengerjaan skripsi ini. Terimakasih juga teman-teman PL gokil (Taufik, Ina, rahma, Halil, Rico, Riyan, Arifqi) yang kebersamai dan memberikan bantuan dan dukungan penuhnya). Terakhir terimakasih kepada teman KKL Sironjong (Riri, Lita, Lidya, Ica, Ijep) yang selalu memotivasi dan dukungannya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh teman-teman Departemen Pendidikan Non Formal angkatan 19 yang sedang berjuang dalam memperoleh gelar sarjana.
14. Kepada seluruh pihak yang namanya tidak bisa penulis sebutkan satu-satu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan perlindungan serta kesehatan yang tiada putus-putusnya.
15. Terakhir, terimakasih kepada diri saya sendiri yang sudah hebat berjuang dan kuat, tidak menyerah dan bisa mengalahkan egonya dalam menyelesaikan segala hal sampai saat ini.

Semoga bimbingan, petunjuk, bantuan dan saran-saran yang telah diberikan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi isi maupun penyajiannya. Kritik dan saran yang sifatnya membangun dari segala



pihak sangat diharapkan. Selanjutnya peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2024  
Penulis,

Aulia Fitri Ningsih  
Nim. 19005055

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Definisi Operasional.....	9
BAB II IKAJIAN TEORI .....	12
A. Landasan Teori.....	12
B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Konseptual .....	23
D. Hipotesis.....	24

BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel .....	26
C. Instrumen dan Pengembangannya.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	29
E. Teknik Analisis Data.....	31
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	34
A. Hasil Penelitian .....	34
B. Pembahasan.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran.....	48
DAFTAR RUJUKAN .....	49
LAMPIRAN .....	53

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Data Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	4
Tabel 2. Populasi anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Jadid.....	26
Tabel 3. Sampel anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Jadid.....	27
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen .....	29
Tabel 5. Skala Nilai.....	31
Tabel 6. Hasil analisis deskriptif kemampuan kognitif anak sebelum diberi tindakan ( <i>pre test</i> ) .....	34
Tabel 7. Distribusi frekuensi kemampuan kognitif anak sebelum diberi tindakan ( <i>pre test</i> ) melalui APE papan alur .....	35
Tabel 8. Hasil analisis deskriptif kemampuan kognitif anak setelah diberi tindakan ( <i>posttest</i> ).....	36
Tabel 9. Distribusi frekuensi kemampuan kognitif anak setelah diberi tindakan ( <i>post test</i> ) melalui media APE papan alur .....	37
Tabel 10. Uji Normalitas.....	38
Tabel 11. Hasil Uji Paired Sample T- Test .....	39

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. 1 Kerangka Konseptual .....	24
Gambar 4. 1 Histogram Kemampuan kognitif anak sebelum tindakan ( <i>pretest</i> ) melalui alat permainan edukatif papan alur .....	35
Gambar 4. 2 Histogram kemampuan kognitif anak setelah tindakan ( <i>posttest</i> ) melalui alat permainan edukatif papan alur.....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Kisi-Kisi Intrumen.....	53
Lampiran 2 Intrumen Penelitian.....	54
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	55
Lampiran 4 Tabulasi kemampuan kognitif anak sebelum diberikan tindakan ( <i>pre test</i> ) .....	58
Lampiran 5 Tabulasi kemampuan kognitif anak setelah diberikan tindakan ( <i>post test</i> ).....	59
Lampiran 6 Hasil Olah Data .....	60
Lampiran 7 Foto-foto (Dokumentasi) .....	69
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian dari Dosen Pembimbing.....	73
Lampiran 9 Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Kesbangpol Kota Padang	74
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian dari Jurusan .....	75
Lampiran 11 Lampiran Surat Izin Penelitian dari PAUD Al Jadid .....	76

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Anak usia dini yaitu anak-anak berusia antara 0-6 tahun, saat anak dalam masa keemasannya. Pada periode ini, terjadi peningkatan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak menjadi siap untuk merespons stimulasi dan berbagai upaya pendidikan yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya (Nurani, 2019). Perkembangan anak merupakan masa awal dalam pembentukan kepribadian dan keterampilan anak yang menentukan bagaimana masa depannya nanti. Perkembangan setiap anak dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari segi makanan yang dikonsumsi, perolehan gizi serta pemberian stimulus secara intensif dari keluarga dan lingkungannya sesuai dengan masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Sanitasari (2017) mengemukakan bahwasanya pada masa ini anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal dengan adanya peran serta orangtua dan lingkungannya.

Pendidikan anak usia dini mengusung konsep bermain sebagai salah satu cara belajarnya, dikarenakan bermain sangat penting pada masa perkembangan belajar anak. Bagi anak, bermain merupakan suatu kegiatan yang penting namun menyenangkan. Bermain dapat memperkuat naluri yang esensial bagi kelangsungan hidup anak di masa depan. Melalui bermain, anak-anak mendapatkan pembelajaran dan rangsangan untuk berkembang dalam aspek berpikir, emosi, dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Pratiwi, Syafdaningsih, & Rukiyah, 2018). Saat bermain anak merasa senang dan diharapkan bisa meningkatkan pengetahuan anak melalui

permainan yang dilakukannya. Anak akan merasa lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan karena menganggap mereka bermain bukannya belajar. Bermain memiliki peranan penting bagi anak usia dini sebagaimana manfaat yang diperoleh akan berpengaruh kedalam kehidupan anak kedepannya. Menurut Hidayatu (2017) melalui pembelajaran yang menyenangkan seperti bermain bagi anak-anak, diharapkan dapat merangsang dan melatih kreativitas sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk bisa dikembangkan sedini mungkin.

Perkembangan kognitif sangat penting bagi anak-anak, orang dewasa, dan guru. Memahami bagaimana cara anak-anak berpikir dan memperoleh pengetahuan adalah kunci untuk memberikan mereka lingkungan yang mendukung dan stimulasi yang sesuai untuk perkembangan yang optimal. Untuk mengembangkan keterampilan anak-anak, dibutuhkan pengalaman pertumbuhan yang melibatkan kegiatan yang aktif, menghibur, menarik, dan mendorong pemikiran kritis pada anak-anak (Mumayizah, 2019) Kognitif mencakup berbagai aspek, termasuk proses berpikir, pemecahan masalah, kreativitas, dan bahasa. Dengan memahami perkembangan kognitif anak sangat penting bagi orang dewasa, terutama orang tua dan guru, karena hal ini memungkinkan mereka untuk memberikan dukungan dan stimulasi yang sesuai bagi perkembangan optimal anak-anak dalam berpikir, memahami, dan memperoleh pengetahuan.. Menurut Ulandari (2020) seluruh proses perkembangan pada anak sangat penting dikembangkan disemua aspek yang ada, khususnya pada perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif disebut sebagai masa dimana anak bisa berfikir, yaitu kemampuan anak dalam memperhitungkan, mengukur,



mengaitkan peristiwa yang terjadi sehingga dapat menyelesaikan masalah yang ada dengan realistis.

Faktor kognitif tidak hanya berperan dalam memahami dan memproses informasi, tetapi juga dalam pemecahan masalah, kreativitas, analisis, dan evaluasi. Menurut Sugiyanto (dalam Yesmi dkk, 2018), kognitif adalah kemampuan anak dalam mengembangkan daya persepsi berdasarkan pengalaman visual, auditori, dan sensoris, sehingga anak memperoleh pemahaman yang menyeluruh dan mendalam. Oleh karena itu, memahami dan mengembangkan faktor kognitif adalah suatu hal yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan dalam belajar. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 19 Oktober 2023 di PAUD Al Jadid terlihat bahwasanya kemampuan kognitif anak masih rendah, ini hal disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru belum beragam dalam peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini serta metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran belum maksimal.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan peralatan bermain yang ditujukan bagi anak usia dini, yang bertujuan untuk memaksimalkan kemajuan perkembangan anak. Penggunaan alat ini dapat disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan individu anak yang bersangkutan (Karim dkk., 2014). Oleh karena itu, sebagai pendidik harus kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, sehingga anak-anak dapat terdorong dan tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Hamalik (2016) berpendapat bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga memiliki potensi untuk menciptakan keinginan dan minat baru pada anak, merangsang motivasi dan kegiatan

belajar mereka. Data kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Jadid bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Tingkat Perkembangan						
			BB		MB		BSH		
Kemampuan Kognitif	Memperlihatkan penguasaan pengenalan Angka	Anak dapat menuliskan angka yang disebutkan	10	66,6 %	4	26,6 %	1	6.6%	
		Anak dapat berhitung 1-20	9	60%	4	26,6 %	2	6.6%	
		Anak mampu menyebutkan angka yang ditunjuk	10	66,6 %	4	26,6 %	1	6.6%	
	Memperlihatkan penguasaan bentuk dan warna	Anak dapat menyebutkan warna (Merah, Kuning, Hijau, biru)	9	60%	3	20%	3	20%	
		Menyebutkan bentuk geometri (Segitiga, persegi, pesegi panjang, lingkaran)	11	73,3 %	2	13,3 %	2	13,3%	
	Memperlihatkan penguasaan pengenalan huruf	Anak menulis huruf yang disebutkan	11	73,3 %	3	20%	1	6.6%	
		Anak dapat menyebutkan huruf yang ditunjuk	11	73,3 %	3	20%	1	6.6%	
	Rata-rata			10,1 %	67,5 %	3,2%	21,8 %	1,5%	9,4%

Sumber; Permendikbud Nomor 58 tahun 2009

Tingkat perkembangan menurut Sugiyono (2016) Dalam konteks penilaian oleh observer dengan kategori "Belum Berkembang (BB)", "Mulai Berkembang (MB)", dan "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)"

BB: Belum Berkembang (1)

MB: Mulai Berkembang (2)

### BSB: Berkembang Sesuai Harapan (3)

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada 19 Oktober 2023 dalam tabel 1 mengenai kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun terdapat rata-rata nilai anak 67,5% dalam kategori belum berkembang di PAUD Al Jadid, dengan begitu terlihat masih rendahnya kemampuan kognitif anak yang belum mampu membedakan bentuk antar benda, jenis benda, dan warna. Ketika anak diminta untuk menyebutkan angka dan huruf, anak sudah mulai bisa serta belum beragamnya alat permainan edukatif yang dapat menambah minat dan daya tarik anak dalam belajar. Maka perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak bukan hanya dengan belajar atau disiplin, tetapi guru yang mengajar di PAUD diharapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menggunakan alat permainan edukatif yang tepat untuk tercapainya tujuan atau kompetensi yang diharapkan dalam perencanaan yang telah ditetapkan. Menurut Piaget dalam (Ayu Lestari 2019) indikator kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun antara lain: (1) Anak mampu mengenali warna-warna, (2) Mengenal bentuk-bentuk geometri, (3) Anak mengenal huruf dan angka.

Pembelajaran untuk anak usia dini disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Bahan ajar yang digunakan harus sesuai lingkungan belajar yang disesuaikan dengan perkembangannya. Menurut (E. Mulflikha, 2013) mengatakan bahwa kriteria terpenting dalam pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemampuan kognitif anak sangat penting dikembangkan sedini mungkin, karena pada tahap perkembangan ini, anak perlu diberikan stimulasi yang tepat dalam proses pembelajarannya. Pemberian stimulus harus dilakukan dengan cara dan strategi yang tepat, salah satunya dengan memahami karakteristik dari anak

serta diperlukan media yang memudahkan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Perangkat yang diperlukan seperti adanya alat permainan edukatif pada saat anak bermain. Menurut Setiawati (2019) sebelum memulai proses pembelajaran pendidik perlu melakukan identifikasi terhadap kebutuhan masing-masing peserta didik.

Alat permainan edukatif yaitu permainan dengan unsur pendidikan serta menjadi bagian atas permainan itu sendiri serta memberikan rangsangan dan memberikan respon positif terhadap indra pemainnya seperti daya pikir, motorik, pengelihatian dan pendengaran. Kustiawan (2013) mengemukakan Alat permainan edukatif adalah alat atau permainan yang digunakan oleh anak-anak saat bermain, serta dapat menstimulasi perkembangan stimulus anak sedini mungkin.

Alat permainan edukatif yang bisa mengasah kognitif anak salah satunya yaitu papan alur (maze). Menurut Heriantoko (dalam Constantina & Rachma, 2015) permainan maze adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan social anak. Maze merupakan alat yang memiliki bentuk-bentuk beragam yang bertujuan menemukan tempat yang dituju dengan jalan berliku yang dapat melatih kognitif anak. Media papan alur atau maze dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kognitif anak, karena papan alur memiliki tantangan dalam permainannya yang dapat mengasah daya pikir anak untuk bisa menyelesaikan permainan yang dijalankan, dengan media ini anak dapat belajar mengenal huruf, angka, bentuk dan warna yang dapat mentimulasi anak dan menarik perhatian anak dalam belajar.

**B. Identifikasi Masalah**

1. Masih terdapatnya anak-anak yang belum bisa membedakan bentuk antar benda, jenis benda dan warna.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru belum beragam dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran belum maksimal.

**C. Pembatasan Masalah**

Identifikasi masalah serta adanya permasalahan atau fenomena yang terjadi, dalam penelitian ini, agar berjalan dengan efektif maka diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini mengenai adanya pengaruh penggunaan alat permainan edukatif papan alur dalam peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Al Jadid.

**D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan alat permainan edukatif papan alur?
2. Bagaimana kemampuan kognitif anak setelah menggunakan alat permainan edukatif papan alur?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media papan alur dalam peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## **E. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dalam menggunakan APE Papan Alur.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan alat permainan edukatif papan alur.
- b. Untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif anak setelah menggunakan alat permainan edukatif papan alur.
- c. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan alat permainan edukatif papan alur dalam peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan memperkaya konsep untuk penelitian lanjutan dengan kajian yang berkaitan dengan penyempurnaan media pembelajaran yang diteliti.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik
  - 1) Alternatif yang bisa digunakan pendidik dalam mengatasi permasalahan didalam kelas
  - 2) Menyediakan alat pembelajaran edukatif yang dapat memudahkan pendidik dalam pembelajaran seperti: pengenalan angka, huruf, bentuk dan warna

- 3) Membantu menumbuhkan minat belajar anak, karena media yang digunakan edukatif dan bervariasi
- b. Bagi Masyarakat, Penelitian ini menjadi sumbang pemikiran dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik dan pentingnya penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berfikir secara kritis, mengingat dimulai dari anak-anak sampai dengan dewasa. Menurut Drever yang dikutip oleh Desmita (2015) kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai dan mempertimbangkan. Sedangkan menurut Susanto, kognittif merupakan “Suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Indikator kemampuan kognitif anak dalam penelitian ini menurut Permendikmas Nomor 58 tahun 2009 yaitu :

- 1) Kemampuan anak dalam memahami, pengenalan konsep angka
- 2) Kemampuan anak dalam mengklasifikasi benda dan warna
- 3) Kemampuan anak dalam memahami, pengenalan konsep huruf

Hasil penelitian yang peneliti lakukan kemampuan kognitif anak masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Anak juga masih ragu-ragu dan bingung menjawab pertanyaan yang diajukan, mereka mengenal angka 1-20 tapi masih bingung dalam menuliskannya,

begitupun dengan huruf warna dan bentuk. Dalam penelitian ini anak dituntut bisa mengenal dan mengelompokkan berbagai angka, huruf, warna dan bentuk. Angka yang dimaksud yaitu angka 1-20, warna (merah, kuning, hijau, biru sedangkan bentuk terdapat (bentuk lingkarang, segitiga, segiempat, dan persegi panjang).

## 2. Papan Alur (Maze)

Permainan papan alur dapat dikatakan sebagai permainan mencari jejak yang mampu meningkatkan semua aspek perkembangan anak. Menurut Kurniawan (2016: 3) permainan maze merupakan bentuk permainan sederhana yang tujuannya menentukan jalur yang cocok digunakan agar mencapai tujuan yang diinginkan. Anak-anak harus mampu menemukan jalan dalam menyelesaikan tantangan yang telah ditetapkan. Papan alur memiliki ball knob yang nantinya dipasang pada alur-alur didalam papan, yang digunakan dalam menyusuri alur yang ada dalam mengelompokkan benda.

Permainan ini mendorong anak untuk bisa menentukan jalan pada bagian-bagian yang ada didalam media yang digunakan berupa kotak-kotak yang dilewati dan ada di tiap baris maupun kolom Menurut Khomariyah (2012) permainan papan alur merupakan permainan yang serupa dengan puzzle dapat berbentuk alur yang memiliki jalur yang bercabang dan berliku yang nantinya berguna dalam melatih konsentrasi, ketepatan antara tangan dan mata anak serta melatih motorik halus anak. manfaat dari alat permainan ini 1) Melatih kesabaran anak, 2) mencari penyelesaian dan mempelajari berbagai macam warna dan bentuk, 3) Melatih anak dalam mengelompokkan benda, 4) Melatih motorik anak dan mengembangkan kemampuan berpikir kognitif anak, 5) Dapat melatih konsentrasi anak pada saat bermain.