

C6. Baik Nilawati Astini

by Baik Nilawati Astini

Submission date: 03-Feb-2023 10:35PM (UTC-0600)

Submission ID: 2006017102

File name: C6_Identifikasi_Pemanfaatan_Alut_Permainan_Efektif-sinta_4.pdf (251.98K)

Word count: 3772

Character count: 22575



Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Efektif (APE) Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Dindi Listiawati^{1*}, I Nyoman Suarta¹, Nurhasanah¹, Baik Nilawati Astini¹

¹ Program Studi PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: [10.29303/jcar.v5i1.2825](https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2825)

Received: 20 November, 2022

Revised: 28 Desember, 2022

Accepted: 09 Januari, 2023

Abstract: This study aims to 1) find out which Effective Game Tools (APE) are used in developing the cognitive development of children aged 5-6 years in PAUD throughout the Praya District; 2) APE which is dominantly used to develop the cognitive development of children aged 5-6 years in PAUD throughout the Praya District; and 3) which cognitive aspects are dominantly developed in the use of APE in PAUD throughout the Praya District. This research method is quantitative with a descriptive approach using survey methods. The sample in this study used a stratified proportional random sampling technique. Data collection techniques used are open questionnaires, interviews and documentation. The data analysis technique in this study uses the percentage analysis formula. The results of this study are that the APE used by teachers in developing the cognitive development of children aged 5-6 years in PAUD throughout the Praya District are posters, blocks, legos which have the same percentage, namely 100% (all institutions), donut towers 76% (16 institutions from 21 institutions), picture cards 85% (18 institutions from 21 institutions), letter cards 28% (6 institutions from 21 institutions), miniature 28% (6 institutions from 21 institutions), role costumes 14% (3 institutions from 21 institutions), geometry towers 9% (2 institutions from 21 institutions), shape squares 9% (2 institutions from 21 institutions), puzzles 71% (15 institutions from 21 institutions), and number cards 85% (11 institutions out of 21 institutions). Based on the various types of APE used by institutions in developing cognitive aspects, the dominant APE used are posters, blocks and lego. The dominant cognitive aspect developed in PAUD throughout the Praya District is the aspect of symbolic thinking. Based on the results of the study, it can be concluded that the APE used by teachers in developing cognitive abilities in PAUD throughout the Praya District are posters, blocks, legos, donut towers, picture cards, letter cards, miniatures, role costumes, geometric towers, shape boxes, puzzles, and cards. number. Of the APEs that are dominantly used by teachers in developing cognitive abilities in PAUD throughout the Praya District, they are APE posters, blocks, and legos. Of the three APEs, the dominant cognitive aspect developed is symbolic thinking.

Keywords: Effective Game Tool (APE), Cognitive, Early Childhood Education, Praya District.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui Alat Permainan Efektif (APE) apa saja yang dimanfaatkan dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD se-Kecamatan Praya; 2) APE yang dominan digunakan untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD se-Kecamatan Praya; dan 3) aspek kognitif manakah yang dominan dikembangkan dalam pemanfaatan APE di PAUD se-Kecamatan Praya. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang menggunakan metode survei. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *stratified proporsionate random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner terbuka, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data pada

²
Email: dindilistiawati4@gmail.com

penelitian ini menggunakan rumus analisis persentase. Hasil penelitian ini yaitu APE yang dimanfaatkan guru dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD se-Kecamatan Praya adalah poster, balok, lego memiliki presentase yang sama yaitu 100% (seluruh lembaga), menara donat 76% (sebanyak 16 lembaga dari 21 lembaga), kartu gambar 85% (sebanyak 18 lembaga dari 21 lembaga), kartu huruf 28% (sebanyak 6 lembaga dari 21 lembaga), miniature 28% (sebanyak 6 lembaga dari 21 lembaga), kostum peran 14% (sebanyak 3 lembaga dari 21 lembaga), menara geometri 9% (sebanyak 2 lembaga dari 21 lembaga), kotak bentuk 9% (sebanyak 2 lembaga dari 21 lembaga), puzzle 71% (sebanyak 15 lembaga dari 21 lembaga), dan kartu angka 85% (sebanyak 11 lembaga dari 21 lembaga). Berdasarkan dari berbagai macam APE yang dimanfaatkan oleh lembaga dalam mengembangkan aspek kognitif maka APE yang dominan dimanfaatkan yaitu poster, balok dan lego. Aspek kognitif yang dominan dikembangkan di PAUD se-Kecamatan Praya yaitu aspek berpikir simbolik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa APE yang digunakan guru dalam mengembangkan kognitif di PAUD se-Kecamatan Praya adalah poster, balok, lego, menara donat, kartu gambar, kartu huruf, miniatur, kostum peran, menara geometri, kotak bentuk, puzzle, dan kartu angka. Dari APE tersebut yang dominan digunakan guru dalam mengembangkan kognitif di PAUD se-Kecamatan Praya adalah APE poster, balok, dan lego. Dari ketiga APE tersebut maka aspek kognitif yang dominan dikembangkan adalah aspek berpikir simbolik.

Kata kunci: Alat Permainan Efektif (APE), Kognitif, PAUD Kecamatan Praya.

PENDAHULUAN

Bermain bagi anak usia dini merupakan aktivitas pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berisi tujuan pendidikan bila dalam kegiatannya menstimulasi perkembangan anak (Aulia, et al., 2022). Stimulasi yang diberikan kepada anak haruslah dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya, salah satu stimulasi yang diberikan kepada anak yakni melalui bermain (Hadisaputra, et al., 2019; Ramdani, et al., 2021). Ayuningtyas & Wijayaningsih (2020) menyatakan bahwa melalui bermain anak dapat mengembangkan motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kreativitas. Oleh karena itu, untuk meembangkan aspek-aspek perkembangan anak, maka kegiatan bermain harus disertakan atau diberikan pembelajaran, sehingga pada saat bermain, tanpa mereka sadari mereka telah belajar. Hal tersebut dijelaskan oleh Pahrul dan Amalia (2021) bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Latif (2016) menjelaskan anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri. Bermain dilakukan atas inisiatif anak, atas keputusan anak, dan dengan dukungan guru dan orang dewasa di sekitarnya. Untuk dapat mendukung anak

bereksplorasi dengan mainannya, guru dan orang dewasa di sekitarnya perlu memperhatikan permainan yang disediakan untuk pengalaman main anak (main sensorimotor, main pembangunan dan main peran) serta waktu yang dibutuhkan oleh anak untuk mendapatkan pengalaman main tersebut.

Permainan yang dilakukan oleh anak dalam bermain yang bermakna di dalam proses pembelajaran untuk memperoleh suatu pemahaman edukasi maka digunakanlah alat. Hasanah (2019) mengungkapkan bahwa Alat Permainan yang bersifat mendidik di PAUD disebut juga dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Elfiadi (2016) menjelaskan bahwa orang tua dan guru perlu memahami hakikat bermain dan permainan yang meliputi makna bermain, berbagai jenis permainan, tahapan bermain anak, syarat bermain yang baik bagi tumbuh kembang anak serta bagaimana contoh kegiatan bermain dan permainan yang disenangi dan dapat dilakukan oleh anak.

Guru sebagai pendidik yang mawadahi stimulasi terhadap perkembangan anak usia dini berperan dalam menyediakan dan memfasilitasi anak bermain dengan memanfaatkan alat permainan edukatif sesuai dengan kriteria pencapaian mereka. Wiyani & Barnawi (2016) menjelaskan terkait dengan ketersediaan APE dapat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak mampu mengembangkan secara optimal berbagai potensi yang dimilikinya.

Pada kenyataan di lapangan terdapat kesenjangan, yakni kurangnya pemanfaatan APE

dalam proses pembelajaran. Kesenjangan tersebut menjadi penghambat dalam perkembangan kognitif anak, khususnya anak usia 5-6 tahun. Kurangnya pemanfaatan tersebut dilatarbelakangi oleh APE yang hanya dijadikan pajangan di dalam lemari, APE yang tersedia juga tidak sesuai dengan jumlah peserta didik, APE yang digunakan masih monoton, selain itu, APE yang bisa digunakan dalam beberapa kegiatan pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal pada saat kegiatan main karena guru lebih banyak menggunakan LK (Lembar Kerja) atau majalah. Oleh karena itu, kesenjangan tersebut menjadi masalah utama yang patut untuk diidentifikasi sehingga perlu dipetakan untuk mendapatkan solusinya.

METODE

Pada penelitian ini metode utama yang digunakan adalah metode Angket (kuesioner). Metode pengumpulan data menggunakan metode angket, menggunakan alat pengumpulan datanya yakni kuesioner terbuka (pertanyaan terbuka) yang berisi jenis-jenis APE yang dimanfaatkan dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Untuk mendukung data yang sudah diperoleh dari metode angket, maka digunakanlah metode pengumpulan data lainnya yaitu metode wawancara. Peneliti akan melakukan wawancara kepada beberapa guru yang mengajar di kelas B usia 5-6

tahun di PAUD Se-Kecamatan Praya. Metode wawancara ini bertujuan untuk memperjelas data yang telah diperoleh melalui metode angket. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *stratified Proporsional random sampling*, dengan populasi sebanyak 162 lembaga dan sampel yang diteliti sebanyak 21 lembaga. Subyek dalam penelitian ini adalah guru kelas B lembaga PAUD di Kecamatan Praya yang berjumlah 24 orang. Teknik analisis data menggunakan rumus formula presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan penelitian tentang pemanfaatan APE dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun yang telah dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus sampai dengan 19 Agustus 2022 terhadap 21 orang guru di 21 lembaga PAUD Kabupaten Lombok Tengah tahun 2022. Hasil rekapitulasi data pemanfaatan permainan APE disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data pemanfaatan APE Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Se-Kecamatan Praya.

No.	Nama Lembaga	Jumlah APE yang digunakan	Rincian APE
1.	RA Dharma Wanita Persatuan Depag	7	Puzzle, poster, kartu gambar, balok, lego, kartu angka, menara donat / menara lingkaran.
2.	RA Raudhatul Ma'arif Bebie	4	Poster, balok, lego, menara donat / menara lingkaran.
3.	RA Ulil Albab Bebie Lauq	6	Puzzle, poster, kartu gambar, balok, lego, miniatur.
4.	RA Perwanida	10	Puzzle, poster, kartu gambar, balok, lego, kartu angka, menara donat / menara lingkaran, kartu huruf, miniatur, dan menara geometri.
5.	RA Raudlatul Jannah Bebie balad	5	Poster, balok, lego, kartu gambar, kartu angka.
6.	RA Anak Saleh Al Hidayah Sullamul Ulum Jago	5	Puzzle, poster, balok, lego, kartu gambar.

7.	RA Al Islahul Muttaqin	5	Puzzle, poster, balok, lego, kartu gambar.
8.	RA Melati	5	Puzzle, poster, balok, lego, kartu gambar.
9.	TK Pertiwi	10	Puzzle, poster, balok, lego, kartu gambar, kartu angka, menara donat / menara lingkaran, kartu huruf, miniatur, dan kosum peran.
10.	TK Nurussadiqin	5	Poster, kartu gambar, balok, lego, menara donat / menara lingkaran.
11.	TK PGRI Praya	9	Puzzle, poster, balok, lego, kartu gambar, kartu angka, menara donat / menara lingkaran, kartu huruf, miniatur.
12.	TK DW Rafflesia	6	Puzzle, poster, kartu gambar, balok, lego, menara donat / menara lingkaran.
13.	TK Babussibyan	6	Puzzle, poster, kartu gambar, balok, lego, menara donat / menara lingkaran.
14.	TK PGRI Permata Bunda	6	Puzzle, poster, balok, lego, kartu angka, menara donat / menara lingkaran.
15.	TK DW Handyani Lemeng	6	Poster, kartu gambar, balok, lego, kartu angka, menara donat / menara lingkaran.
16.	TK Islam AL-Hannaniyah	5	Poster, kartu gambar, balok, lego, menara donat / menara lingkaran.
17.	TK Negeri Pembina Praya	11	Puzzle, poster, kartu gambar, balok, lego, kartu angka, menara donat / menara lingkaran, kartu huruf, miniatur, kostum peran, dan kotak bentuk.
18.	TK Kemala Bhayangkari	11	Puzzle, poster, kartu gambar, balok, lego, kartu angka, menara donat / menara lingkaran, kartu huruf, miniatur, kostum peran, dan kotak bentuk.
19.	TK Taman Bahagia	7	Puzzle, poster, kartu gambar, balok, lego, kartu angka, menara donat/ menara lingkaran
20.	KB NU Al-Wahhab	8	Puzzle, poster, kartu gambar, balok, lego, kartu angka, menara donat/ menara lingkaran, kartu huruf.
21.	KB Bimantara	4	Poster, balok, lego, menara donat/ menara lingkaran

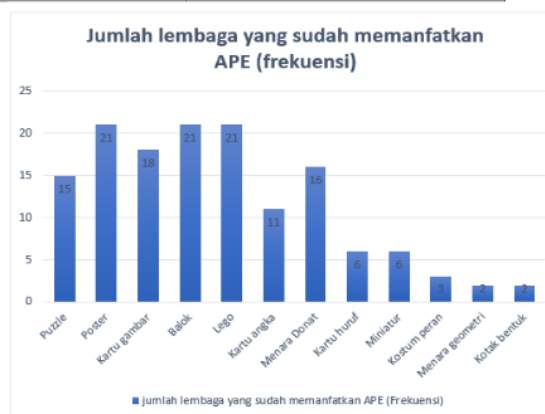
Selanjutnya dilakukan analisis persentase pemanfaatan APE. Hasil analisis disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis presentase pemanfaatan APE dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD se-Kecamatan Praya

No.	Nama APE	Lembaga yang memanfaatkan	Presentase
1.	Puzzle	15	71%
2.	Poster	21	100%
3.	Kartu gambar	18	85%

4.	Balok	21	100%
5.	Lego	21	100%
6.	Kartu angka	11	52%
7.	Menara donat / menara lingkaran	16	76%
8.	Kartu huruf	6	28%
9.	Miniatur	6	28%
10.	Kostum peran	3	14%
11.	Menara geometri	2	9%
12.	Kotak bentuk	2	9%

Berdasarkan Tabel 1 dan 2, dapat dilihat bahwa ada beberapa APE yang memang banyak digunakan oleh lembaga, namun ada juga beberapa APE yang memang hanya digunakan oleh beberapa lembaga saja. APE yang rata-rata sudah digunakan oleh hampir seluruh lembaga antara lain puzzle, poster, balok, lego, menara donat / menara lingkaran, kartu gambar dan kartu angka. Untuk APE Puzzle sudah dimanfaatkan oleh 15 lembaga antara lain RA 6 lembaga, TK 8 lembaga dan KB 1 lembaga dengan presentase 71%. Untuk APE poster, balok dan lego sudah dimanfaatkan oleh seluruh lembaga RA, TK, dan KB dengan presentase 100%. Untuk APE menara donat / menara lingkaran sudah dimanfaatkan oleh 16 lembaga antara lain RA 3 lembaga, TK 11 lembaga dan KB 2 lembaga dengan presentase 76%. Untuk APE kartu gambar sudah dimanfaatkan oleh 18 lembaga antara lain RA 7 lembaga, TK 10 lembaga dan KB 1 lembaga 85%. Untuk APE kartu angka sudah dimanfaatkan oleh 11 lembaga antara lain RA 3 lembaga, TK 7 lembaga dan KB 1 lembaga dengan presentase 52%. Sedangkan untuk kartu huruf, miniatur, kostum peran, menara geometri dan kotak bentuk hanya beberapa lembaga saja yang sudah memanfaatkannya, seperti kartu huruf hanya dimanfaatkan oleh 6 lembaga yang terdiri dari 1 RA, 4 TK dan 1 KB dengan presentase 28%. Untuk APE miniatur dimanfaatkan oleh 6 lembaga juga yang terdiri dari 2 RA dan 4 TK dengan presentase 28%. Untuk APE kostum peran hanya dimanfaatkan oleh 3 lembaga TK saja dengan presentase 14%. Untuk menara geometri dimanfaatkan oleh 2 lembaga RA saja dengan presentase 9%. Dan untuk APE kotak bentuk sudah dimanfaatkan oleh 2 lembaga TK dengan presentase 9%. Hasil pemetaan APE Kognitif disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Pemanfaatan APE kognitif

Berdasarkan Gambar 1 tentang pemanfaatan APE kognitif di atas dapat dilihat APE yang dominan dimanfaatkan oleh ke 21 lembaga PAUD di Se-Kecamatan Praya yaitu puzzle, poster, balok, lego dan menara donat. Namun yang paling dominan adalah APE poster, balok dan lego. Ketiga APE tersebut sudah dimanfaatkan secara menyeluruh oleh seluruh lembaga dengan presentase 100%.

Berdasarkan APE yang dimanfaatkan guru dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD se-Kecamatan Praya dan APE yang dominan dimanfaatkan guru dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD se-Kecamatan Praya, maka aspek kognitif yang dominan dikembangkan adalah aspek berpikir simbolik.

Direktorat PAUD (Wiyani dkk, 2012) mendefinisikan Alat Permainan Edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (Pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Begitu juga dengan pendapat Shunhaji dkk. (2020) yang mengungkapkan bahwa APE sebagai alat yang dirancang khusus

sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan tahap perkembangan dan usia anak. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk anak sekaligus dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak diantaranya aspek perkembangan Kognitif. Perkembangan kognitif memiliki 3 aspek diantaranya (1) Belajar dan Pemecahan Masalah, (2) Berpikir logis, dan (3) Berpikir Simbolik. Untuk mengembangkan 3 aspek tersebut, guru dapat menstimulasi anak dengan cara memanfaatkan APE (Alat Permainan Edukatif) pada saat proses pembelajaran, sesuai dengan teori Fadillah (2017) contoh-contoh alat permainan edukatif di dalam ruangan sebagai berikut; menara geometri, jam-jaman, balok, puzzle, kotak bentuk, Menara lingkaran/donat susun, menara angka dan huruf/kartu angka dan huruf, lego.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada 21 lembaga PAUD se-Kecamatan Praya ditemukan beberapa APE yang dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari strata sekolah seperti TK, RA dan KB didapatkan hasil yang memiliki beberapa perbedaan, antara lain:

1. Pada strata TK (Taman Kanak-Kanak)

Sudah ada beberapa lembaga yang menggunakan berbagai macam APE untuk mengembangkan kognitif namun tidak sedikit juga lembaga yang belum memiliki atau belum memanfaatkan APE dengan baik pada saat proses pembelajaran. Seperti APE miniatur, kostum peran, kotak bentuk, menara geometri, belum banyak lembaga yang memanfaatkan APE tersebut pada saat proses pembelajaran dikarenakan sudah menganggap cukup APE yang memang sudah tersedia di sekolah untuk mengembangkan aspek kognitif anak. Kurangnya inisiatif guru untuk memanfaatkan APE pada saat proses pembelajaran dan hanya memilih menggunakan LKPD saja serta kurangnya jumlah APE yang tersedia di sekolah, hanya bisa digunakan oleh beberapa anak saja menjadi masalah yang paling banyak terjadi di setiap lembaga. APE yang dominan dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran pada strata ini adalah puzzle, poster, balok, kartu gambar, lego dan menara donat / menara lingkaran

2. Pada strata RA (Raudhatul Athfal).

RA di kecamatan praya sebagian besar berada di wilayah pedesaan, jadi belum banyak yang menggunakan APE dan hanya menggunakan LKPD saja untuk setiap kegiatan. APE yang tersedia di sekolah hanya balok, lego, poster, menara donat / menara lingkaran. Kurangnya pengetahuan guru dalam hal memanfaatkan APE pada proses pembelajaran juga menjadi salah satu masalah yang menyebabkan kurangnya pemanfaatan APE untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di se-Kecamatan Praya. APE yang dominan dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran pada strata ini yaitu poster, balok dan lego.

3. Pada strata KB (Kelompok Bermain)

Dari 2 lembaga KB yang diambil sebagai sampel oleh peneliti, didapatkan hasil berbeda dari kedua lembaga tersebut. Lembaga pertama yaitu KB NU Al-Wahhab sudah memanfaatkan beberapa APE seperti puzzle, poster, kartu gambar, balok, lego, kartu angka, menara donat / menara lingkaran dan kartu huruf. Sedangkan lembaga KB kedua yaitu KB Bimantara hanya memanfaatkan empat APE saja diantaranya adalah poster, balok, lego dan menara donat / menara lingkaran.

APE yang dominan dimanfaatkan untuk mengembangkan kognitif di PAUD se-Kecamatan Praya berdasarkan strata di atas adalah puzzle, poster, balok, lego dan menara donat / menara lingkaran, maka aspek kognitif yang dominan dikembangkan adalah aspek berpikir simbolik.

Dari penelitian yang sudah dilakukan, peneliti mewawancarai beberapa guru untuk memperkuat hasil yang telah didapatkan, ada beberapa guru yang memberikan pendapat tentang kendala yang dihadapi seperti dari faktor APE dan dari faktor guru itu sendiri. Untuk dari faktor APE yaitu APE yang kurang memadai dan tidak sesuai dengan jumlah peserta didik, APE yang tidak sesuai dengan tema pembelajaran. Sedangkan untuk faktor guru yakni guru yang belum bisa memanfaatkan APE pada saat proses pembelajaran, dan ada juga guru yang memang sengaja tidak menggunakan APE dan hanya menggunakan Lembar Kerja untuk kegiatan pembelajaran.

Namun, terlepas dari kendala yang dialami oleh beberapa guru, banyak lembaga yang telah

memanfaatkan APE dalam proses pembelajaran dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD se-Kecamatan Praya. Sudah banyak lembaga yang memanfaatkan berbagai macam APE untuk membantu proses pembelajaran dalam mengembangkan kognitif dengan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

APE yang digunakan oleh lembaga PAUD di se-Kecamatan Praya untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah poster, balok, lego, menara donat, kartu gambar, kartu huruf, miniatur, kostum peran, menara geometri, kotak bentuk, puzzle, dan kartu angka. Dari ke-12 APE tersebut, ada beberapa APE yang dominan dimanfaatkan yaitu APE poster, balok dan lego. Masing-masing dari ke-12 APE yang telah disebutkan memiliki fungsi untuk mengembangkan aspek belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Dilihat dari APE yang dominan dimanfaatkan dalam mengembangkan kognitif di PAUD se-Kecamatan Praya, maka aspek kognitif yang dominan dikembangkan adalah aspek berpikir simbolik.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian tentang Pemanfaatan APE (Alat Permainan Edukatif) Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD se-Kecamatan Praya diperoleh kesimpulan yaitu APE yang dimanfaatkan dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD se-Kecamatan Praya antara lain poster, balok, lego, Menara donat, puzzle, kartu angka, kartu huruf, kartu gambar, miniatur, kostum peran, menara geometri, dan kotak bentuk. Dari 12 APE tersebut yang dominan dimanfaatkan oleh lembaga PAUD di se-Kecamatan Praya adalah APE balok, lego dan poster. Dari penggunaan APE balok, lego dan poster tersebut, aspek kognitif yang dominan dikembangkan yaitu aspek berpikir simbolik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astini, B. N., Nurhasanah., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6 (1), 31-40.
- Aulia, C., Intiana, S. R. H., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 58-61.
- Ayuningtyas, T.Y., & Wijayaningsih, L. (2020). *Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 814.
- Elfiadi. (2016). *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. *Jurnal Itqan*, 7 (1), 51-60.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hasanah, U. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5 (1), 20-40.
- Khadijah, Siti. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Latif, M. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori & Aplikasi*. Kencana.
- Ndeot, F., Jaya, P. R. P., & Anwar, M. R. (2019). *Praktik Pembuatan APE berbasis Budaya Manggarai di PKG Ca Nai Cibal*. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (1), 17-23.
- Novitasari, Y. (2018). *Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"*. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia*, 2 (1), 82-90
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2021). Metode Bermain dalam Lingkaran untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464-1471.
- Rahayu, D. I. (2018). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Mataram: FKIP Universitas Mataram.
- Rahayu, D.I. (2018). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Mataram: FKIP Universitas Mataram.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in terms of Gender Using Science Teaching Materials Based on The 5E Learning Cycle Integrated with Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Rozana, S., Wulan, D. S. A., & Hayati, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jawa Barat: Edu Publisher.

- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). *Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini*. *Journal of Islamic Education*, 2 (2), 1-30.
- Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriani, H. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutisna, I., & Laiya, S. W. (2020). *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Gorontalo: UNG Press Gorontalo.
- Syamsuardi. (2012). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewi Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. *Jurnal Publishing Pendidikan*, 11 (1), 59-67 .
- Veronica, N. (2018). *Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2), 49-55.
- Wiyani, N. A., & Barnawi. (2016). *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

C6. Baik Nilawati Astini

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

3%

2

Submitted to Universitas Mataram

Student Paper

2%

3

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

C6. Baik Nilawati Astini

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
