

**EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKASI DETUMBAR
(Dengarkan, Temukan gambar) TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI PAUD
NURUL KAROMAH**

SKRIPSI



Oleh:

**Laila Karimatu Zalika
NIM. 19050025**

**PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
2023**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKASI DETUMBAR
(Dengarkan, Temukan gambar) TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI PAUD
NURUL KAROMAH**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Kebidanan di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember



Oleh:

**Laila Karimatu Zalika
NIM. 19050025**

**PROGRAM STUDI KEBIDAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah disetujui untuk mengikuti seminar hasil pada Progam Studi Kebidanan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi.

Jember, 2 Agustus 2023

Pembimbing Utama,



Yuningsih, S.ST., M.Keb
NIDN. 0705068003

Pembimbing Anggota,



Asri Iman Sari, S.ST., M.Keb
NIDN. 0728069002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Efektifitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan Gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah* telah diuji dan disahkan oleh Dekan fakultas Ilmu Kesehatan pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 9 Agustus 2023

Tempat : Fakultas Ilmu Kesehatan Program Studi Kebidanan Program Sarjana Universitas dr. Soebandi

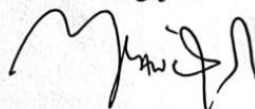
Tim penguji

Ketua Penguji,



Ririn Handayani, S. ST., M. Keb
NIDN. 0723088901

Penguji II



Yuningsih, S. ST., M. Keb
NIDN. 0705068003

Penguji III

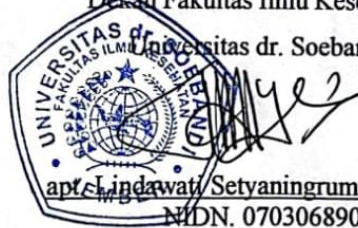


Asri Iman Safi, S. ST., M. Keb
NIDN. 0728069002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan,

Universitas dr. Soebandi



apt. Lindawati Setyaningrum, M. Farm
NIDN. 0703068903

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Laila Karimatu Zalika

NIM : 19050025

Program Studi : Kebidanan Program Sarjana

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau hasil tulisan orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain atau ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 2 Agustus 2023



Laila Karimatu Zalika

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKASI DETUMBAR
(Dengarkan, Temukan gambar) TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI PAUD
NURUL KAROMAH**

Oleh:

Laila Karimatu Zalika

NIM. 19050025

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Yuningsih, S.ST., M.Keb

Dosen Pembimbing Anggota : Asri Iman Sari, S.ST., M. Keb

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah, kubersembahkan segala sujud dan syukur atas segala kuasa dan Ridha-Nya sehingga menjadikanku insan yang senantiasa beriman, bersabar, dan berilmu. Semoga awal langkahku ini membuka jalan untuk mewujudkan cita-citaku.

Kupersembahkan hasil perjuangan kecil ini dengan sepenuh hati,

1. Kepada diri saya sendiri yang sudah mau terjatuh, berjalan, berlari untuk tetap bangkit dan melanjutkan perjalanan sampai tujuan, saya hebat.
2. Kepada orang-orang yang selalu aku sayangi dan menyayangiku. Ibuku (Ibu Elok), terima kasih sudah melahirkanku di dunia, mendidikku dengan penuh kasih sayang yang tercurah didalamnya, selalu memberiku dukungan di segala situasi gembira dan sedihku, selalu mengajarkan arti kesabaran dan legowo. Teruntuk Bapakku (Bapak Slamet), terimakasih selalu ada dan menemaniku sejak aku kecil hingga saat ini, senantiasa membimbingku, memberi wejangan dan menghantarkanku menuju kesuksesan dengan segala peluh jatuh bangun tanpa menyerah menjadi bapak yang hebat dan bertanggungjawab. Semoga waktu, tenaga, dukungan finansial, dan cinta yang telah ibuk dan bapak berikan akan berbalas pahala dan surga Aaamiin Ya Rabbal Alamin.
3. Teruntuk saudariku adek Lia dan saudaraku adek Zidni, terima kasih telah menjadi teman sekaligus menjadikan motivasi untukku agar segera selesai dan sukses sehingga bisa segera menjadi pembantu finansial kalian nanti.

4. Kepada keluarga besar dan saudara saudaraku, terimakasih atas doa, dan motivasi yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Untuk sobat berlima aja, Dina, Nurul, Avida, Depidep terima kasih banyak sudah berjuang bersama, selalu memberi semangat, tempat berkeluh kesah setelah Allah SWT dan menjadi motivasi untuk dapat menyelesaikan pendidikan sarjana ini.
6. Terimakasih untuk Bintang yang selalu sabar dan ikhlas menemani saya dalam setiap kondisi apapun dan mau berjuang bersama apabila sedang dalam kesulitan.
7. Untuk teman-teman angkatan 2019 Kebidanan, terima kasih kebersamaan dan perjuanganya selama 4 tahun ini. Terkhusus untuk Nazmi, Arien dan Adel.

MOTTO

“Ini jalanmu, dan milikmu sendiri. Orang lain mungkin berjalan bersamamu, tapi tidak ada yang bisa menggantikan kamu berjalan.”

(Jalaluddin Rumi)

Tidak ada niatan untuk lebih baik dari siapapun dan tidak sedang bersaing dengan siapapun. Silahkan mendahului saya dari sisi dan arah mana saja. Jangan membandingkan apapun dengan saya. Kalian punya cerita sendiri. Begitu juga dengan saya. Saya bersyukur dan menikmati hidup saya sendiri apapun ceritanya.

(Laila Karimatu Zalika)

ABSTRAK

Zalika, Karimatu Laila*. Yuningsih**. Sari, Iman Asri***. 2023. **Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah.** Skripsi. Program Studi Kebidanan Program Sarjan Universitas dr. Soebandi.

Latar belakang: Sekitar 1–3% khusus pada anak dibawah usia 5 tahun di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan salah satunya yaitu perkembangan kognitif. Salah satu akibat *Learning disabilities* atau keterlambatan kognitif dapat menyebabkan anak-anak diklasifikasikan sebagai anak yang memiliki tingkat prestasi di bawah.

Metode Penelitian: Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pra Eksperimental dengan pendekatan *One Group Pre-Post Test Design*. Pengambilan sampel menggunakan total sampling. Sampel berjumlah 31 responden. Analisa data menggunakan uji Wilcoxon.

Hasil Penelitian: Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan analisis dengan uji *wilcoxon* antara *pretest* perkembangan kognitif sebelum diberikan permainan edukasi detumbar dan *posttest* dari perkembangan kognitif sesudah diberikan permainan edukasi detumbar diperoleh hasil nilai signifikansi 0,015 atau Sig.(2-tailed) <0,05 maka, H_a diterima dan H_o ditolak.

Kesimpulan: Berdasarkan dari uji Wilcoxon menunjukkan bahwa H_a diterima yang artinya permainan edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) efektif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah.

Kata Kunci: Permainan edukasi Detumbar, Kognitif, anak usia 4-5 tahun

*Peneliti : Laila Karimatu Zalika

**Pembimbing 1 : Yuningsih, S.ST., M. Keb

***Pembimbing 2 : Asri Iman Sari, S.ST., M.Keb

Abstract

Zalika, Karimatu Laila*. Yuningsih**. Sari, Iman Asri***. 2023. **The Effectiveness of Detumbar Educational Games (Listen, Find pictures) on the Cognitive Development of Children Aged 4-5 Years in PAUD Nurul Karomah.** Thesis. Midwifery Study Program Undergraduate Program University dr. Soebandi.

Intodruction: Approximately 1–3% specifically in children under the age of 5 in Indonesia experience developmental delays, one of which is cognitive development. One of the consequences of learning disabilities or cognitive delays can cause children to be classified as children who have a lower level of achievement.

Research Methods: In this study using the type of Pre-Experimental research with the One Group Pre-Post Test Design approach. Sampling using total sampling. The sample is 31 respondents. Data analysis used the Wilcoxon test.

Research Results: Based on the results of the study after analysis with the Wilcoxon test between the pretest of cognitive development before being given the Detumbar educational game and the posttest of cognitive development after being given the Detumbar educational game, the results obtained a significance value of 0.015 or Sig.(2-tailed) <0.05, so, H_a is accepted and H_o is rejected.

Conclusion: Based on the Wilcoxon test it shows that H_a is accepted, which means the Detumbar educational game (Listen, Find the picture) is effective on cognitive development in children aged 4-5 years at PAUD Nurul Karomah.

Keywords: Detumbar educational games, Cognitive, children aged 4-5 years

*Researcher : Laila Karimatu Zalika

**Supervisor 1 : Yuningsih, S.ST., M. Keb

***Supervisor 2 : Asri Iman Sari, S.ST., M.Keb

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah” untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana Kebidanan di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi. Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis telah mendapatkan bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Andi Eka Pranata, S.ST., S.Kep., Ns., M.Kes selaku Rektor Universitas dr. Soebandi
2. Feri Ekaprasetia, S.Kep., Ns., M.Kep Wakil Rektor I Universitas dr. Soebandi
3. Apt. Lindawati Setyaningrum., M.Farm selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi
4. Zaida Mauludiyah, S.Keb., Bd., M.Keb selaku Ketua Program Studi Kebidanan Program Sarjana
5. Ririn Handayani, S.ST., M.Keb selaku Ketua Penguji Skripsi
6. Yuningsih, S.ST., M. Keb Dosen Pembimbing I Skripsi
7. Asri Iman Sari, S.ST., M. Keb Dosen Pembimbing II Skripsi
8. Dra. Badiatun Zuhro selaku Kepala Sekolah PAUD Nurul Kharomah

Penulis menyadari penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Besar harapan penulis semoga Skripsi ini dapat berguna khususnya bagi penulis dan juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi yang membaca.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Jember, 2 Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Keaslian Penelitian.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Teori Taksonomi Bloom Ranah Kogitif, Afektif, Psikomotor....	8
2.1.1 Ranah Afektif.....	12
2.1.3 Ranah Psikomotor	14
2.2 Kemampuan Kognitif.....	16
2.2.1 Definisi Perkembangan Kognitif	16
2.2.2 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	18
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	18
2.3 Perkembangan Kognitif Berdasarkan Usia	24
2.4 Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	31
2.5 Metode STEAM	34
2.6 Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) 35	
2.6.1 Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar)	35
2.6.2 Cara Bermain Detumbar	35
2.6.3 Indikator Permainan Detumbar.....	37

2.7	Keterkaitan antara Permainan Edukasi Detumbar terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	37
2.8	Kerangka Teori.....	40
BAB 3 KERANGKA KONSEP		41
3.1	Kerangka Konsep	41
3.2	Hipotesis Penelitian.....	43
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN		44
4.1	Desain Penelitian.....	44
4.2	Populasi, Sampel, Kriteria Sampel dan Teknik Sampel.....	50
	4.2.2 Sampel.....	51
	4.2.3 Kriteria Sampel	51
	4.2.4 Teknik Sampling	51
4.3	Alat dan Bahan Pengumpulan Data	52
	4.3.1 Alat Pengumpulan Data	52
	4.3.2 Alat Permainan Edukasi Detumbar.....	52
	4.3.3 Bahan Permainan Edukasi Detumbar	52
4.4	Variabel Penelitian	52
4.5	Tempat dan Waktu Penelitian	53
	4.5.1 Tempat Penelitian	53
	4.5.2 Waktu Penelitian.....	53
4.6	Definisi Operasional.....	54
4.7	Teknik Pengumpulan Data	56
	4.7.1 Test Awal (pre-test)	56
	4.7.2 Perlakuan (treatment).....	57
	4.7.3 Tes akhir (post-test)	57
	4.7.4 Pengolahan Data	57
4.8	Teknik Analisa Data.....	61
	4.8.1 Analisa Univariat	61
BAB 5 HASIL PENELITIAN		64
5.1	Identifikasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Diberi Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) di PAUD Nurul Karomah	65
5.2	Identifikasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Sesudah Diberi Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) di PAUD Nurul Karomah	65

5.3	Analisis Efektivitas Pemberian Permainan Edukasi Detumbar Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah.....	66
BAB 6 PEMBAHASAN		67
6.1	Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Diberi Permainan Edukasi Detumbar di PAUD Nurul Karomah.....	67
6.2	Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Sesudah Diberi Permainan Edukasi Detumbar di PAUD Nurul Karomah.....	69
6.3	Efektivitas Pemberian Permainan Edukasi Detumbar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah.....	71
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN		74
DAFTAR PUSTAKA		76

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 4.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-posttest</i>	50
Tabel 4.2 Definisi Operasional	54
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di 54	
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di 54	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>flash card</i>	36
Gambar 2.2 Kerangka Teori.....	40
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	41
Gambar 4.1 Kerangka Berpikir	45
Gambar 4.2 Alur Penelitian	56

DAFTAR SINGKATAN

Detumbar	: Dengarkan Temukan gambar
PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
WHO	: <i>World Health Organization</i>
KEK	: Kekurangan Energi Kronis
ISPA	: Infeksi Saluran Pernapasan Atas
BSB	: Berkembang Sangat Baik
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan
MB	: Mulai Berkembang
BB	: Belum Berkembang
SPSS	: <i>Statistical Product and Service Solutions</i>)

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sesuai dengan karakteristik anak sehingga anak dapat menjadi generasi penerus yang berkualitas. Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu taman kanak-kanak. Menurut Sri Handayani (2014) Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang sangat mendasar menempati posisi yang paling strategis dalam pengembangan sumber daya manusia, rentang anak usia dini yakni rentangan usia kritis (masa yang tepat untuk mendapat rangsangan) dan strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya.

Sebagaimana dijelaskan Novitasari (2018) bahwa perkembangan otak pada usia dini bisa dicapai secara maksimal apabila didukung oleh lingkungan dengan memberikan rangsangan yang tepat terhadap semua unsur-unsur perkembangan, terutama rangsangan terhadap perkembangan kognitif anak. Dalam Permendikbud No. 137 Tahun (2014) pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Menurut WHO (2016) diperkirakan sekitar 250 juta anak (43%) di negara berkembang tidak dapat mengetahui potensi perkembangan mereka

sepenuhnya. Sekitar 1–3% khusus pada anak dibawah usia 5 tahun di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan salah satunya yaitu perkembangan kognitif (Kemenkes, 2016). Empat juta kelahiran per tahun di negara Amerika Serikat dan Kanada, antara 40.000 dan 120.000 anak di masing-masing negara tersebut, mengalami keterlambatan perkembangan salah satunya adalah perkembangan kognitif. Menurut Depkes RI (2015) bahwa 0,5 juta (19%) balita di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, berdasarkan survey dari kementrian mencapai 8.369.656 anak dari jumlah penduduk sebesar 234.191.421 di Indonesia mengalami gangguan perkembangan, dan keterlambatan bicara. Untuk wilayah Jawa Timur jumlah anak prasekolah mencapai 1.051.144 jiwa dari jumlah penduduk sebesar 37.742.356 jiwa. Untuk cakupan pelayanan kesehatan pada anak balita tahun 2017 adalah 84,82%, dimana pelayanan kesehatan anak balita diberikan pada 65.656 dari 77.409 anak dapat diketahui bahwa hal tersebut belum mencapai target penurunan masalah perkembangan di Indonesia terutama di Provinsi Jawa Timur (Dinkes Jember, 2017).

Kemampuan dasar anak di sekolah dapat diperoleh melalui media alat permainan edukatif yang sesuai untuk perkembangannya, namun berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah Baratan ditemukan kesenjangan dalam proses belajar mengajar ketika guru bertanya mengenai bentuk geometri anak masih belum bisa mendeskripsikan secara sederhana dari jumlah 31 peserta didik hanya 5 yang mampu mendeskripsikan dengan cukup jelas, dalam aspek berfikir

simbolik disampaikan oleh guru pengajar bahwa ada 20 dari 31 siswa yang masih belum mampu mengurutkan angka 1-20, ada yang masih terbalik dalam penulisan dan mengeja angka belasan, bahkan ada yang masih belum bisa mencocokkan bilangan angka. Hal ini disebabkan karena pada saat pemberian pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga anak merasa bosan pada saat melakukan proses belajar di kelas. Hal inilah yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih rendah.

Permasalahan tersebut sesuai dengan penelitian Sari (2022) bahwa faktor penyebab menurunnya aspek kognitif PAUD yaitu kurang variatifnya metode atau gaya pembelajaran seorang guru sehingga cenderung monoton dan membosankan. Kondisi tersebut apabila dibiarkan akan berdampak pada kualitas pembelajaran, khususnya terhadap kemampuan kognitif anak. Adapun jenis-jenis kelainan yang dapat terjadi adalah mental reterdasi/intelektual disabilitas (keterbelakangan mental), *learning disabilities* atau keterlambatan kognitif (anak-anak diklasifikasikan sebagai anak yang memiliki tingkat prestasi di bawah) (Andriyani, 2021). Oleh karena itu, proses perkembangan kognitif yang baik menentukan keberhasilan yang maksimal karena upaya pengembangan kognitif tidak hanya berdampak pada ranah kognitif, tetapi juga ranah afektif dan psikomotor (Safita et al. 2022).

Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) merupakan permainan yang dirancang untuk menumbuhkan minat belajar anak. Permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik. Melalui penggunaan media tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat

anak pada aktifitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak terutama dalam hal memecahkan masalah, melatih kemampuan nalar, daya ingat dan konsentrasi, melatih kesabaran, menambah pengetahuan akan warna dan bentuk (Andriyani, 2021).

Dalam mengembangkan kognitif anak yang meliputi presepsi, ingatan, pikiran, penalaran, dan pemecahan masalah peneliti memilih media pembelajaran Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar). Detumbar adalah permainan edukasi yang menuntun peserta didik untuk mengingat serta menggunakan ide-ide fantasi anak saat mencari hingga menemukan gambar. Dengan permainan Detumbar ini dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan presepsi, ingatan, pikiran, penalaran, dan pemecahan masalah mengenai makna dari gambar tersebut. Mengenai dengan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dalam Permendikbud No. 137 Tahun (2014) kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti telah meneliti perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan edukasi Detumbar sehingga judul dalam penelitian ini adalah efektivitas permainan edukasi detumbar (dengarkan, temukan gambar) terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah.

1.2 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan edukasi detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) efektif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah Kecamatan Patrang Kabupaten Jember?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengidentifikasi efektivitas permainan edukasi detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Untuk mengidentifikasi perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun sebelum diberi permainan edukasi detumbar di PAUD Nurul Karomah Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.
- 2) Untuk mengidentifikasi perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun sesudah diberi permainan edukasi detumbar di PAUD Nurul Karomah Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.
- 3) Untuk menganalisis efektivitas pemberian permainan edukasi detumbar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu dijadikan sumber informasi dan memperkaya ilmu pengetahuan tentang permainan edukasi detumbar yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun, serta dapat dijadikan sebagai referensi dan masukan bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang ditujukan kepada beberapa pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini, yaitu:

1) Bagi pendidik (guru) dan calon pendidik

Menambah pengetahuan tentang permainan edukasi detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) sehingga dapat digunakan untuk memberikan permainan dan cara belajar yang baru untuk peserta didik terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun.

2) Bagi peneliti

Menambah ilmu dan wawasan baru khususnya penelitian di bidang pendidikan perkembangan kognitif anak usia dini.

3) Bagi orang tua

Menambah pengetahuan orang tua dalam melakukan stimulus bagia anak dengan cara yang efektif, menyenangkan dan bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

4) Bagi peserta didik

Membantu perkembangan kognitif anak melalui permainan detumbar dan mendapatkan proses pembelajaran yang menyenangkan.

5) Bagi pembaca

Menambah wawasan dan mampu dijadikan referensi terutama dalam penelitian permainan edukasi detumbar.

1.5 Keaslian Penelitian

Berdasarkan literatur yang ada, penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya, namun masih terdapat perbedaan atau perubahan dari penelitian sebelumnya. Penelitian yang pernah dilakukan seperti yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian			Nama Penelitian		Persamaan	Perbedaan
1.	Efektivitas (Dengarkan, terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini)	Permainan Detumbar (Temukan gambar)		Tri Yuli Ayuningtyas & Lanny Wijayaningsih (2021)		Menggunakan permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar)	Megggunakan variabel <i>dependent</i> berupa peningkatan kognitif
2.	Metode Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pertiwi 4 Giripurno, Magelang	STEAM Untuk Kemampuan		Novi Kurnia Sari, Arif Ayu Andriyani (2021)		Variabel <i>dependent</i> yakni kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun	Menggggunakan variabel <i>independent</i> berupa metode STEAM

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Taksonomi Bloom Ranah Kogitif, Afektif, Psikomotor

2.1.1 Ranah Kognitif

Ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, pengambilan keputusan, dan penalaran. Tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif (intelektual) atau yang menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yang dilambangkan dengan C (Cognitive) (Dalam buku yang berjudul *Taxonomy of Educational Objectives. Handbook 1: Cognitive Domain* yang diterbitkan oleh McKey New York. Benyamin Bloom pada tahun 1956) yaitu (Djohar, 2006):

1) C1 (Pengetahuan/Knowledge)

Tingkatan ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta spesifik, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi. Jenjang ini merupakan tingkatan terendah tetapi menjadi prasyarat bagi tingkatan selanjutnya. Di jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan dengan hapalan saja. Kata kerja operasional yang dapat digunakan dalam jenjang ini antara lain: mengutip,

menyebutkan, menjelaskan, mendeskripsikan, menghitung, mengidentifikasi, mendaftar atau mencantumkan, menunjukkan, memberi label, mengindeks, memasang, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis.

2) C2 (Pemahaman/*Comprehension*)

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Kemampuan-kemampuan tersebut yaitu:

1. Translasi (kemampuan mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain)
2. Interpretasi (kemampuan menjelaskan materi)
3. Ekstrapolasi (kemampuan memperluas arti)

Kata kerja operasional yang dapat digunakan dalam jenjang ini adalah: mengevaluasi, menjelaskan, mengklasifikasikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, membedakan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, dan menjabarkan.

3) C3 (Penerapan/*Application*)

Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana peserta didik mampu menerapkan pemahaman mereka dengan cara menerapkan pada kenyataan. Di jenjang ini, peserta didik dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini antara lain: menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, menghitung, memodifikasi, mengklasifikasi, menghitung, membangun, membiasakan, mencegah, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mengoperasikan, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, mensimulasikan, memecahkan, melakukan, dan mentabulasi.

4) C4 (Analisis/*Analysis*)

Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas.

Kemampuan ini dapat berupa:

1. Analisis elemen/unsur (analisis bagian-bagian materi)
2. Analisis hubungan (identifikasi hubungan)
3. Analisis pengorganisasian prinsip/prinsip-prinsip organisasi (identifikasi organisasi)

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah: menganalisis, mengaudit, memecahkan, mengkonfirmasi, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, memerinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan, merasionalkan, menguji, mencerahkan, menjelajah, membagakan, menyimpulkan, menemukan, menelaah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih, dan mentransfer.

5) C5 (Sintesis/*Synthesis*)

Pada jenjang ini, sintesis didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik. Kemampuan ini dapat berupa memproduksi komunikasi yang unik, rencana atau kegiatan yang utuh, dan seperangkat hubungan abstrak.

6) C6 (Evaluasi/*Evaluation*)

Pada jenjang ini, evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Kegiatan ini berkenaan dengan nilai suatu ide, kreasi, cara atau metode. Pada jenjang ini peserta didik dipandu untuk mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik, penerapan baru serta cara baru yang unik dalam analisis dan sintesis. Menurut Bloom paling tidak ada 2 jenis evaluasi yaitu:

(1) Evaluasi berdasarkan bukti internal

(2) Evaluasi berdasarkan bukti eksternal

2.1.2 Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu obyek dalam kegiatan belajar mengajar. Kartwohl & Bloom (Azmi, 2017) membagi ranah afektif menjadi 5 kategori yaitu:

1) *Receiving/Attending*/Penerimaan

Kategori ini merupakan tingkat afektif terendah yang meliputi penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif. Penerimaan adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri peserta didik. Contoh dari hal ini berupa sikap peserta didik ketika mendengarkan penjelasan pendidik dengan seksama dimana mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka dan mereka memiliki kemauan untuk menggabungkan diri atau mengidentifikasi diri dengan nilai itu.

2) *Responding*/Menanggapi

Kategori ini berkenaan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang diterima masyarakat. Atau dapat juga dikatakan bahwa menanggapi adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk melibatkan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Hal ini dapat dicontohkan dengan menyerahkan laporan tugas tepat pada waktunya.

3) *Valuing*/Penilaian

Kategori ini berkenaan dengan memberikan nilai, apresiasi dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu. Peserta didik tidak hanya siap menerima nilai yang diajarkan akan tetapi berkemampuan pula untuk menilai fenomena itu baik atau buruk. Hal ini dapat dicontohkan dengan bersikap jujur dalam kegiatan belajar mengajar serta bertanggungjawab atas segala hal selama proses pembelajaran. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah: mengasumsikan, percaya, melengkapi, menegaskan, memperjelas, memprakarsai, mengundang, menggabungkan, mengusulkan, menekankan, dan menyumbang.

4) *Organization*/Organisasi/Mengelola

Kategori ini mencakup konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, pemantapan pada prioritas nilai yang telah dimiliki. Hal ini dapat dicontohkan dengan kemampuan menimbang dampak positif dan negatif dari suatu kemajuan sains terhadap kehidupan manusia. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengikuti, memodifikasi, menata, mengklasifikasikan, menggabungkan, mempertahankan, membangun, membentuk pendapat, memadukan, mengelola, menegosiasikan, dan merembuk.

5) *Characterization*/Karakteristik

Kategori ini mengacu pada keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan

tingkah lakunya. Proses internalisais nilai menempati urutan tertinggi dalam hierarki nilai. Hal ini dicontohkan dengan kesediaannya untuk mengubah pendapat jika ada bukti yang tidak mendukung pendapatnya.

2.1.3 Ranah Psikomotor

Ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan dan keterampilan yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif. Kategori yang termasuk dalam ranah ini adalah (Djohar, 2006):

1) Meniru

Kategori meniru ini merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu berdasarkan contoh yang diamatinya walaupun belum dimengerti makna ataupun hakikatnya dari keterampilan itu. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah: mengaktifkan, menyesuaikan, menggabungkan, menerapkan, mengatur, mengumpulkan, menimbang, memperkecil, membangun, mengubah, membersihkan, memposisikan, dan mengonstruksi.

2) Manipulasi

Kategori ini merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan serta memilih kebutuhan dari apa yang diajarkan. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah: mengoreksi, mendemonstrasikan, merancang, memilah, melatih, memperbaiki,

mengidentifikasi, mengisi, menempatkan, membuat, memanipulasi, mereparasi, dan mencampur.

3) Pengalamiahan

Kategori ini merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal yang diajarkan dan dijadikan sebagai contoh telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah: mengalihkan, mengganti, memutar, mengirim, memindahkan, mendorong, menarik, memproduksi, mencampur, mengoperasikan, mengemas, dan membungkus.

4) Artikulasi

Kategori ini merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berkaitan dengan gerakan interpretatif.

Dari klasifikasi diatas dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif berkenaan dengan perkembanganm kecakapan dan keterampilan intelektual. Afektif berkenaan berkenaan dengan perubahan minat, sikap, nilai-nilai, perkembangan apresiasi dan kemampuan menyesuaikan diri. ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan-keterampilan gerak.

Pada penelitian ini lebih mengutamakan ranah kognitif dikarenakan peneliti menggunakan media pembelajaran permainan Detumbar dimana segala aktivitas akan menyangkut otak peserta didik

yang meliputi pengetahuan peserta didik, pemahaman, penerapan, proses menganalisis, dan mengkreasikan. Hal tersebut sesuai dengan kategori menurut Bloom.

2.2 Kemampuan Kognitif

2.2.1 Definisi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berfikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto dalam buku Chairilisyah (2018) bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu individu untuk menghubungkan kemampuan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Skema Piaget mengatakan bahwa ketika anak mulai membangun pemahamannya tentang dunia, otak yang berkembang pun membentuk skema. Dalam teori Piaget, skema-skema perilaku (aktivitas fisik) mencirikan masa bayi dan skema-skema mental (aktivitas kognitif) berkembang pada masa kanak-kanak. Skema-skema bayi contohnya tindakan menyusu, melihat, dan menggenggam. Skema-skema anak meliputi berbagai strategi dan perencanaan untuk mengatasi persoalan. Sebagai contoh, seorang anak yang berusia 5 tahun mungkin telah memiliki suatu skema yang meliputi strategi mengklasifikasikan objek-objek sesuai ukuran, warna, atau bentuk (Chairilisyah, 2018).

Menurut Desmita (2016) perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan

bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Menurut Piaget ada empat tahapan perkembangan kognitif: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal.

Selama perkembangan dalam periode sensori motor yakni sejak lahir sampai dengan usia dua tahun kemampuan kognitif yang dimiliki individu masih didasarkan pada perilaku yang terkesan tidak penting, namun kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar yang sangat berarti sebagai fondasi kemampuan yang akan dimiliki individu dikemudian hari (Soetjiningsih and Ranuh 2014). Kemampuan kognitif dipandang sebagai kemampuan praktis (*practical intelligence*) yang bermanfaat bagi anak usia 0-2 tahun untuk belajar berbuat terhadap lingkungannya sebelum ia mampu berpikir mengenai apa yang sedang ia perbuat (Chairilisyah, 2018).

Berdasarkan pengertian perkembangan kognitif di atas maka dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang berhubungan dengan fikiran otak manusia yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia, dan dikenalkan sejak usia dini.

2.2.2 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Jean Piaget mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi 4 tahap, yaitu (Chairilisyah, 2018):

(1) Tahap *Sensory Motor* (berkisar antara usia sejak lahir sampai 2 tahun).

Gambarannya, anak melakukan gerakan refleks yang sesuai instinknya ketika ia lahir sampai awal mula berpikir simbolik.

(2) Tahap *Pre-Operational* (berkisar antara 2-7 tahun). Gambarannya, anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar, (kata dan gambar menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis).

(3) Tahap *Concrete Operational* (berkisar antara 7-11 tahun).

Gambarannya, anak mulai menggunakan kemampuan logika berpikir mengenai hal konkret untuk mengklasifikasikan objek ke dalam bentuk.

(4) Tahap *Formal Operational* (berkisar antara 11-15 tahun). Gambarannya, remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan idealis.

2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1) Faktor heriditas

Faktor heriditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat-sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya dalam Khadijah (2016). Teori hereditas atau nativisme yang mendapatkan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Karakteristik yang diwariskan

orang tua kepada anak totalitas baik fisik maupun psikis yang dimiliki individu sejak masa konsepsi (Nur Amini and Naimah, 2020).

2) Faktor lingkungan

Selain faktor hereditas, kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Banyak studi maupun penelitian yang mendukung bahwa faktor lingkungan mempengaruhi tingkat perkembangan kognitif seseorang. Adapun faktor lingkungan dibagi menjadi dua unsur yang sangat penting perannya dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak, yaitu (Khadijah, 2016):

(1) Keluarga

Lingkungan terkecil adalah keluarga yang merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama. Dikatakan pertama karena sejak anak ada dalam kandungan dan lahir berada dalam keluarga. Dikatakan utama karena keluarga merupakan yang sangat penting dalam pendidikan untuk membentuk pribadi yang utuh. Semua aspek kepribadian dapat dibentuk di lingkungan keluarga. Sikap atau perlakuan orang tua yang sehat terhadap anak akan membentuk perkembangan kognitif anak secara optimal, sebagaimana yang dikemukakan oleh Asrori dalam (Khadijah, 2016) bahwa intervensi yang paling penting dilakukan oleh keluarga atau orang tua adalah memberikan

pengalaman kepada anak. Cara-cara yang digunakan misalnya memberi kesempatan kepada anak untuk merealisasikan ide-idenya, menghargai ide-ide tersebut, memuaskan dorongan ingin tahu anak dengan jalan seperti menyediakan bacaan, alat-alat keterampilan dan alat-alat yang dapat mengembangkan daya kreativitas anak. Orang tua yang tidak memfasilitasi perkembangan kognitif anak akan mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam perkembangan kognitifnya (Khadijah, 2016)

(2) Sekolah

lingkungan sekolah juga memainkan peranan penting setelah keluarga bagi perkembangan kognitif anak. Sebab, sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggungjawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak. Guru hendaknya menyadari bahwa perkembangan intelektual anak berada ditngannya. Oleh karena itu, guru harus menciptakan hubungan yang akrab dengan peserta didik sehingga peserta didik akan merasa aman, segala masalah yang dialami dapat dikonsultasikan dan dapat teratasi (Khadijah, 2016).

3) Kondisi kehamilan

Kondisi kehamilan pada dasarnya pertumbuhan dan perkembangan anak yang sudah dimulai sejak dalam kandungan. Tumbuh kembang

janin di dalam kandungan sangat pesat. Oleh karena itu, janin harus benar-benar dijaga agar tidak mengalami hambatan dalam tumbuh kembangnya. Kondisi kehamilan ibu dapat mempengaruhi tumbuh kembangnya anak. Sementara itu, masih terdapat kondisi yang kurang baik selama kehamilan, yaitu disebabkan oleh pada saat hamil ibu mengalami stres yang berat, mengalami mual muntah yang berlebihan, paparan rokok pada kehamilan dan nafsu makan yang buruk. Sehingga kondisi kehamilan yang baik sangat dibutuhkan agar perkembangan anak balita normal.

Kondisi kehamilan yang kurang baik dipengaruhi oleh kunjungan ibu yang tidak rutin / ibu jarang memeriksakan kehamilannya pada tenaga kesehatan, padahal melalui pemeriksaan kehamilan ibu jadi tahu keadaan kehamilannya, jika ada gangguan atau kelainan dalam kehamilannya bisa dideteksi dan diatasi sedini mungkin. Ibu hamil yang kekurangan nutrisi/KEK pada kehamilan dilihat pada kondisi ekonomi yang menengah kebawah, sehingga kecukupan gizi ibu tidak terpenuhi. Ibu hamil yang mengalami stress berlebihan saat hamil memiliki masalah dalam keluarga, ibu terlalu muda, ada juga ibu sudah terlalu tua serta memiliki anak yang banyak sehingga ibu berpikir hamil sekarangpun merupakan beban baginya Putri, dkk. (Isnainia and Na'imah, 2020).

4) Komplikasi persalinan

Komplikasi persalinan dapat mempengaruhi perkembangan anak balita. Karena jika terjadi komplikasi pada saat persalinan, akan terdapat gangguan perkembangan saat anak tersebut tumbuh dan berkembang. Sebagian besar komplikasi persalinan mempengaruhi perkembangan anak balita. Jadi, menurut peneliti terdapat hubungan antara komplikasi persalinan dengan perkembangan anak balita. Adanya komplikasi persalinan disebabkan persalinan macet, dan ibu preeklamsia pada ibu bersalin Putri, dkk. (Isnainia and Na'imah, 2020).

5) Pemenuhan nutrisi

Peran ibu sangat penting untuk pemenuhan nutrisi dalam perkembangan anak, karena apa yang dimakan anak adalah asupan gizi untuk menjadi zat pembangun pertumbuhan dan perkembangan anak. Agar perkembangan anak sesuai dan normal sesuai dengan umur anak. Aspek penting dalam pemenuhan nutrisi pada anak yaitu keamanan makanan dan terbebas dari berbagai racun kimia yang kian mengancam kesehatan anak. Pemenuhan nutrisi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Jika pemenuhan nutrisi kurang baik maka pertumbuhan akan terganggu, karena gizi sangat diperlukan untuk membangun pertumbuhan dan perkembangan (Isnainia and Na'imah, 2020).

6) Perawatan kesehatan

Perawatan kesehatan adalah perawatan kesehatan yang teratur, tidak saja saat anak sakit, tetapi pemeriksaan kesehatan dan menimbang anak secara rutin setiap bulan, akan menunjang tumbuh kembang anak. Perawatan kesehatan berperan penting dalam memantau pertumbuhan dan perkembangan anak balita. Anak balita yang rutin melakukan perawatan kesehatan maka pertumbuhan dan perkembangannya dapat memperoleh stimulus untuk merangsang perkembangan anak. Faktor perawatan kesehatan mempengaruhi perkembangan anak balita, karena perawatan kesehatan yang tidak rutin dilakukan oleh keluarga dan tenaga kesehatan, anak balita menjadi tidak bisa terpantau penyimpangan pertumbuhan dan perkembangannya. Kalau anak balita rutin melakukan perawatan kesehatan ke tenaga kesehatan maka jika ada penyimpangan akan bisa terdeteksi lebih dahulu serta bisa memberikan stimulus pada perkembangan anak (Isnainia and Na'imah, 2020).

7) Kerentanan terhadap penyakit

Anak yang menderita penyakit menahun akan terganggu tumbuh kembangnya dan pendidikannya, disamping itu anak juga mengalami stres yang berkepanjangan akibat dari penyakitnya. Penyakit menahun yang dimaksud adalah ISPA dan diare karena dipengaruhi faktor cuaca yang sering tidak stabil dan makanan yang dimakan balita tidak terjaga serta kebersihan dot/tabung susu balita yang tidak bersih Putri, dkk. (Isnainia and Na'imah, 2020).

8) Perilaku pemberian stimulus

Pendidikan dan pengetahuan orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap stimulasi, karena dengan pendidikan dan pengetahuan yang tinggi orang tua dapat membimbing anaknya sedini mungkin dan mempengaruhi daya imajinasi anak. Latar belakang keluarga yang mendukung juga mempengaruhi prestasi anak. Perkembangan anak dapat berlangsung sesuai tahapan usianya baik melalui stimulasi langsung dari orangtua, melalui alat permainan, anggota keluarga lainnya, interaksi sosial dengan orang dewasa maupun teman sebaya di lingkungan tempat tinggal. Sebuah penelitian yang dilakukan di Brazil dengan *Batelle's Development Inventory* untuk menilai perkembangan, didapatkan hasil bahwa anak-anak yang mendapatkan stimulasi nilainya lebih tinggi dan kemampuan perkembangannya lebih baik daripada anak yang tidak mendapatkan stimulus Proborini, dkk. (Isnainia and Na'imah, 2020).

2.3 Perkembangan Kognitif Berdasarkan Usia

Pencapaian Perkembangan Semua Usia Permendikbud 137 Tingkat pencapaian aspek perkembangan kognitif menurut Permendikbud 137 sebagai berikut:

1) Usia 3-12 bulan

(1) Mengenali lingkungan di sekitarnya.

a) Mengenali wajah orang terdekat (ibu/ayah).

- b) Mengenali suara orang terdekat (ibu/ayah).
 - c) Menangis ketika mendengar suara keras.
 - d) Memperhatikan benda yang ada di hadapannya.
 - e) Mendengarkan suara-suara di sekitarnya Ingin tahu lebih dalam dengan benda yang dipegangnya (misal: cara membongkar, membanting, dan lain-lain).
 - f) Mengamati berbagai benda yang bergerak.
 - g) Memahami perintah sederhana.
- (2) Menunjukkan reaksi atas rangsangan.
- a) Memperhatikan benda bergerak atau suara/mainan yang menggantung di atas tempat tidur.
 - b) Mengulurkan kedua tangan untuk meminta (misal: digendong, dipangku, dipeluk).
 - c) Mengamati benda yang dipegang kemudian dijatuhkan.
 - d) Menjatuhkan benda yang dipegang secara berulang.
 - e) Berpaling ke arah sumber suara.
 - f) Memberi reaksi menoleh saat namanya dipanggil.
 - g) Mencoba mencari benda yang disembunyikan.
 - h) Mencoba membuka/menutup gelas/cangkir.

2) Usia 12-24 bulan

- (1) Belajar dan Pemecahan Masalah.
- a) Menyebut beberapa nama benda, jenis makanan.
 - b) Menanyakan nama benda yang belum dikenal.

- c) Mengenal beberapa warna dasar (merah, biru, kuning, hijau).
- d) Menyebut nama sendiri dan orang-orang yang dikenal.
- e) Mempergunakan alat permainan dengan cara memainkannya tidak beraturan, seperti balok dipukul-pukul.
- f) Memahami gambar wajah orang.
- g) Memahami milik diri sendiri dan orang lain seperti: milik saya, milik kamu.
- h) Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (misal, garam-asin, gula-manis).

(2) Berpikir Logis.

- a) Membedakan ukuran benda (besar/kecil).
- b) Membedakan penampilan yang rapi atau tidak.
- c) Merangkai puzzle sederhana .
- d) Menyusun balok dari besar ke kecil atau sebaliknya.
- e) Mengetahui akibat dari suatu perlakuannya (misal: menarik taplak meja akan menjatuhkan barang-barang di atasnya).
- f) Merangkai puzzle.

(3) Berpikir Simbolik

- a) Menyebutkan bilangan tanpa menggunakan jari dari 1 -10 tetapi masih suka ada yang terlewat.
- b) Menyebutkan angka satu sampai lima dengan menggunakan jari.

3) Usia 2-3 tahun

(1) Belajar dan Pemecahan Masalah.

- a) Melihat dan menyentuh benda yang ditunjukkan oleh orang lain.
- b) Meniru cara pemecahan orang dewasa atau teman.
- c) Konsentrasi dalam mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orangtua.
Mengeksplorasi sebab dan akibat.
- d) Mengikuti kebiasaan sehari-hari (mandi, makan, pergi ke sekolah).

(2) Berpikir Logis.

- a) Menyebut bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil, binatang, dan sebagainya.
- b) Mengenal bagian-bagian tubuh (lima bagian).
- c) Memahami konsep ukuran (besarkecil, panjang-pendek).
- d) Mengenal tiga macam bentuk (bulat, segitiga dan segiempat).
- e) Mulai mengenal pola.
- f) Memahami simbol angka dan maknanya.

(3) Berfikir Simbolik.

- a) Meniru perilaku orang lain dalam menggunakan barang.
- b) Memberikan nama atas karya yang dibuat.
- c) Melakukan aktivitas seperti kondisi nyata (misal: memegang gagang telpon).

6) Usia 3-4 tahun

(1) Belajar dan Pemecahan Masalah.

- a) Paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang matanya tidak ada, mobil bannya copot, dsb.

- b) Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam, gula atau cabai).
 - c) Menyebutkan berbagai macam kegunaan dari benda.
 - d) Memahami persamaan antara dua benda.
 - e) Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara buah rambutan dan pisang; perbedaan antara ayam dan kucing.
 - f) Bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru.
 - g) Mengerjakan tugas sampai selesai.
 - h) Menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan.
 - i) Menyebutkan bilangan angka 1-10.
 - j) Mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya.
- (2) Berpikir Logis.
- a) Menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil-paling besar).
 - b) Mulai mengikuti pola tepuk tangan 3 x.
 - c) Mengenal konsep banyak dan sedikit.
 - d) Mengenali alasan mengapa ada sesuatu yang tidak masuk dalam kelompok tertentu.
 - e) Menjelaskan model/karya yang dibuatnya.
- (3) Berfikir Simbolik.
- a) Menyebutkan peran dan tugasnya (misal, koki tugasnya memasak).

b) Menggambar atau membentuk sesuatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik.

c) Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana (bermain berkelompok dengan memainkan peran tertentu seperti yang telah direncanakan).

7) Usia 4-5 tahun

(1) Belajar dan Pemecahan Masalah.

a) Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis).

b) Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil).

c) Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dan sebagainya).

d) Mengetahui konsep banyak dan sedikit.

e) Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah.

f) Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu.

g) Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu.

h) Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman).

(2) Berpikir Logis.

a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.

- b) Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya.
 - c) Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.
 - d) Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.
 - e) Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.
- (3) Berfikir Simbolik.
- a) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.
 - b) Mengenal konsep bilangan.
 - c) Mengenal lambang bilangan.
 - d) Mengenal lambang huruf.

8) Usia 5-6 tahun

- (1) Belajar dan Pemecahan Masalah.
- a) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).
 - b) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
 - c) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
 - d) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).
- (2) Berpikir Logis.
- a) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”.

- b) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan ("ayo kita bermain pura-pura seperti burung").
 - c) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
 - d) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).
 - e) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).
 - f) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
 - g) Mengenal pola ABCD-ABCD.
 - h) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
- (3) Berfikir Simbolik.
- a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
 - b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
 - c) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
 - d) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
 - e) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

2.4 Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia dini merupakan bagian atau sekelompok anak yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Menurut Suryana (2013) mengatakan

bahwa anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Ada beberapa indikator kognitif anak usia 4 - 5 tahun yang berlandaskan pada Standart Pendidikan Anak Usia Dini yang dengan lingkup perkembangan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah konsep belajar dan pemecahan masalah serta konsep berpikir logis. Indikator kemampuan kognitif anak usia 4 - 5 tahun tentang belajar dan pemecahan masalah diantaranya yaitu mengenal benda berdasarkan fungsi, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dan sebagainya), mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu (Chairilisyah, 2018).

Konsep berpikir logis diantaranya mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya (Chairilisyah, 2018).

Melalui permainan edukasi detumbar dengan indikator permainan detumbar yakni: mendengarkan, anak dapat berkonsentrasi mendengarkan suara ketika suara mulai diputar dari laptop menggunakan pengeras suara tanpa adanya gambar. Menyimak, anak dapat memahami bahasa lisan bersumber dari

pengeras suara dan video. Melihat, anak dapat mencari gambar yang sesuai dengan suara diputar diawal kegiatan, anak dapat menyimak video untuk memastikan gambar yang diambil oleh anak sama dengan suara yang diputar diawal permainan (Ayuningtyas and Wijayaningsih 2020). Permainan tersebut memerlukan kemampuan kognitif untuk menyinkronkan pikiran dan tindakan dalam pemecahan masalah. Sesuai dengan kemampuan yang harus dicapai oleh anak usia 4-5 tahun yakni: belajar dan pemecahan masalah salah satunya dengan mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, berpikir logis salah satu contohnya adalah anak harus mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis, berpikir simbolik dimana anak mengenal banyak benda, mengenal lambing bilangan dan mengenal lambang huruf. Ada banyak permainan yang dapat digunakan untuk bermain sambil belajar pada anak usia 4-5 tahun selain permainan detumbar salah satunya adalah metode STEAM (*Science, technology, engenering, Art and Mathematic*) namun juga terdapat kekurangan dan kelebihan dalam masing-masing permainan.

2.5 Metode STEAM (*Science, technology, engenering, Art and Mathematic*)

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipergunakan saat pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak adalah metode pembelajaran *Science, technology, engenering, Art and Mathematic* (STEAM). Metode Pembelajaran STEAM merupakan penggabungan berbagai subjek seperti sains, teknik, seni, dan matematika secara komprehensif sebagai pola pemecah masalah. Hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai dalam metode STEAM ini ialah anak dapat terlibat langsung pada proses pembelajaran, mendapatkan pengalaman baru, dapat bertahan disaat memecahkan permasalahan, dapat berkolaborasi dan berkreasi (Sari, 2022).

Ada dua kategori ketuntasan belajar saat menggunakan metode pembelajaran STEAM, yaitu secara individu dan kolektif. Penerapan pembelajaran metode STEAM dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak jika anak memenuhi ketuntasan belajar yaitu masuk dalam kategori baik atau nilai minimal 3 (Sari, 2022).

Metode STEAM terbukti mampu mengasah dan meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi jika menggunakan metode ini guru harus selalu mempersiapkan dengan baik sebelum melakukan pembelajaran seperti metode pendekatan dalam kelas, strategi metode pembelajaran lain ketika anak jenuh, memotivasi siswa dan persiapan-persiapan lainnya (Sari, 2022).

2.6 Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar)

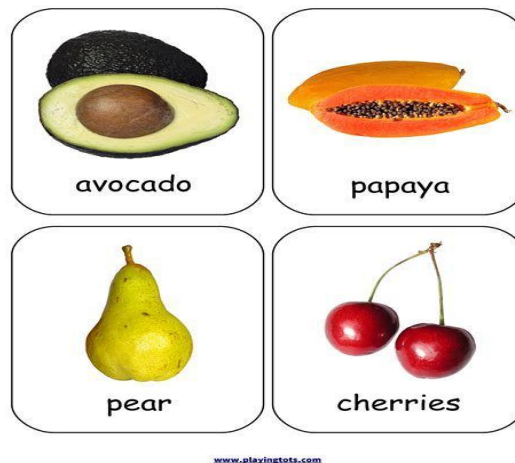
2.6.1 Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar)

Permainan Detumbar merupakan permainan yang dirancang untuk menumbuhkan minat belajar anak. Peneliti menggunakan media permainan edukasi Detumbar yang berasal dari penelitian Tri Yuli Ayuningtyas dan Lanny Wijayaningsih. Menurut (Ayuningtyas and Wijayaningsih, 2020) permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan Gambar) ini berawal dari pengamatan di TK Tingkat A Realfun Rainbow yang membutuhkan media pembelajaran tambahan karena anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami tema pembelajaran. Di dalam permainan Detumbar ini dapat melatih pendengaran, melatih perhatian, imajinasi, dan penglihatan anak. Permainan Detumbar digunakan sebagai permainan edukasi yang cocok untuk anak usia 4-5 tahun.

2.6.2 Cara Bermain Detumbar

Permainan Detumbar dimainkan dengan cara, pertama guru menjelaskan permainan Detumbar, setelah itu anak diminta mendengarkan suara penjelasan ciri-ciri *flash card* yang bersumber dari speaker tanpa melihat gambar. Kemudian anak akan diminta untuk mencari gambar sesuai ciri-ciri *flash card* yang berhubungan dengan suara yang telah anak dengar sebelumnya di dalam bak pasir warna. Setelah anak berhasil menemukan *flash card*. Ketertarikan anak muncul juga saat mencari gambar dengan begitu anak melakukan atau mengerjakan sesuatu yang membuat anak

merasa senang (Ayuningtyas and Wijayaningsih 2020). Permainan ini menggabungkan antara pendengaran, penglihatan, motorik, dan kognitif untuk bekerja dalam memecahkan masalah.



Gambar 2.1 flash card (Mungfangli, 2016)

2.6.3 Indikator Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar)

Indikator-indikator yang digunakan dalam permainan Detumbar sebagai berikut (Ayuningtyas and Wijayaningsih, 2020):

1) Mendengarkan

Anak dapat berkonsentrasi mendengarkan suara ketika suara mulai diputar dari laptop menggunakan pengeras suara tanpa adanya gambar.

2) Menyimak

Anak dapat memahami bahasa lisan bersumber dari pengeras suara dan video

3) Melihat

(1) Anak dapat mencari gambar yang sesuai dengan suara diputar diawal kegiatan.

(2) Anak dapat menyimak video untuk memastikan gambar yang diambil oleh anak sama dengan suara yang diputar diawal permainan.

2.7 Keterkaitan antara Permainan Edukasi Detumbar terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Permainan adalah salah satu cara untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan (Novitasari 2018). Salah satu alternatif atau solusi yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan edukasi detumbar. Media dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat anak, diharapkan pembelajaran tersebut dapat berjalan secara kondusif pembelajaran tidak menimbulkan rasa

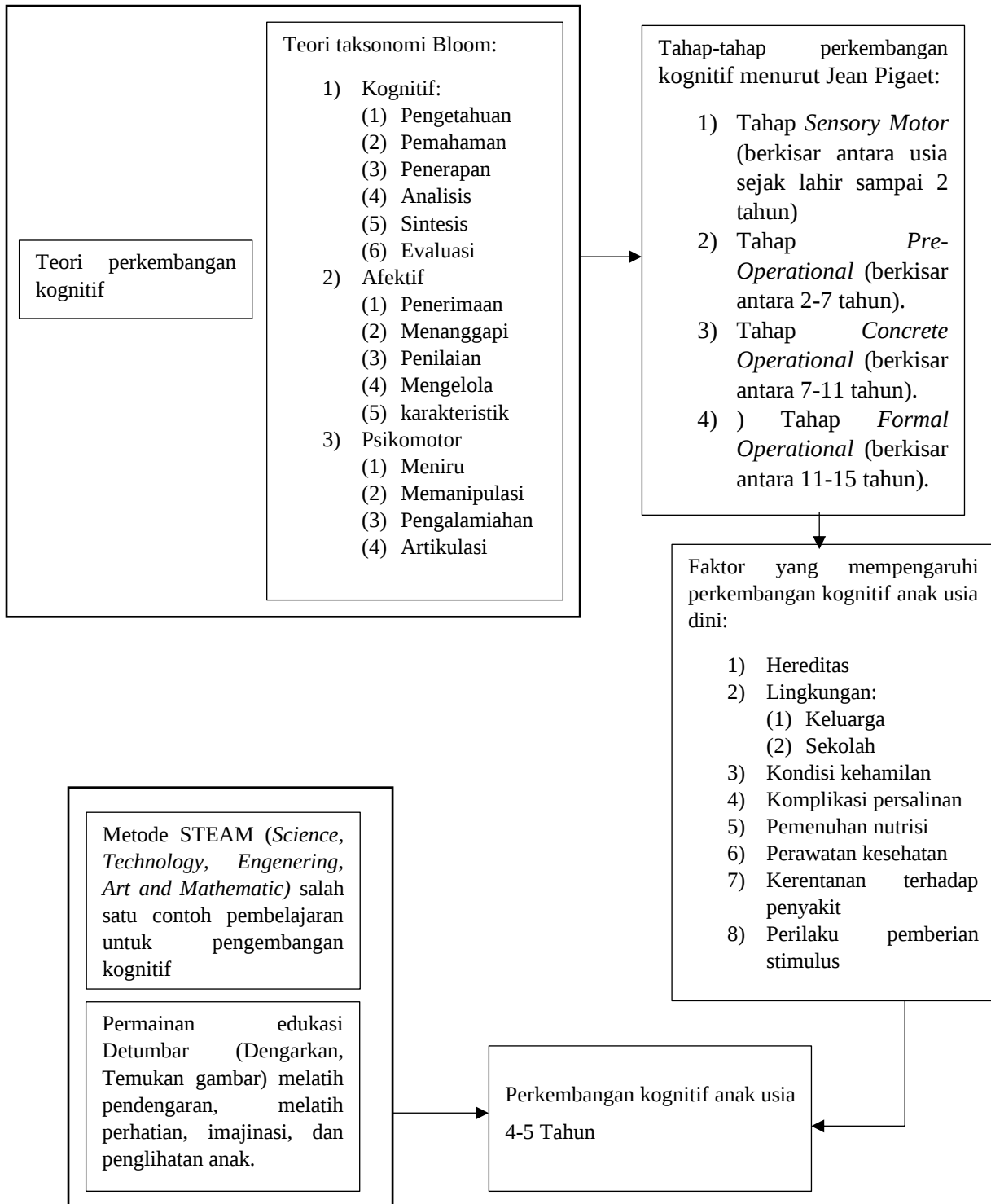
jenuh, bosan dan rasa terpaksa dalam diri anak (Ayuningtyas and Wijayaningsih 2020).

Piaget (Jahja, 2015) mengemukakan bahwa seorang individu dalam hidupnya akan selalu berinteraksi dengan lingkungan, dimana dalam interaksi ini akan memperoleh *schema* yang berupa kategori pengetahuan yang membantu dalam menginterpretasi dan memahami dunia. Skema menggambarkan tindakan baik secara mental maupun fisik yang terlibat dalam memahami atau mengetahui sesuatu. Seiring dengan pengalamannya mengeksplorasi lingkungan, informasi yang baru di dapatnya digunakan untuk memodifikasi, menambah atau mengganti skema yang sebelumnya ada. Seperti contoh yang dikemukakan oleh (Khadijah, 2016) seorang anak mungkin memiliki skema tentang sejenis binatang, misalnya dengan burung. Bila pengalaman awal anak berkaitan burung kenari, anak kemungkinan beranggapan bahwa semua burung adalah kecil, berwarna kuning dan mencicit. Suatu saat mungkin anak melihat seekor burung unta. Anak akan perlu memodifikasi skema yang ia miliki sebelumnya tentang burung untuk menambahkan jenis burung yang baru.

Peneliti memilih aspek kognitif dalam penelitian ini dikarenakan konsep umum dari kognitif mencakup seluruh bentuk pengenalan, termasuk didalamnya mengamati, menilai, memerhatikan, menyangka, membayangkan, menduga, dan menilai. Adapun permainan edukasi Detumbar merupakan transfer ilmu dari penelitian yang telah dilakukan oleh Ayuningtyas dan Wijayaningsih dengan indikator permainan Detumbar yakni mendengarkan,

menyimak, dan melihat. Dimana indikator permainan Detumbar melingkupi aspek kemampuan kognitif.

2.8 Kerangka Teori

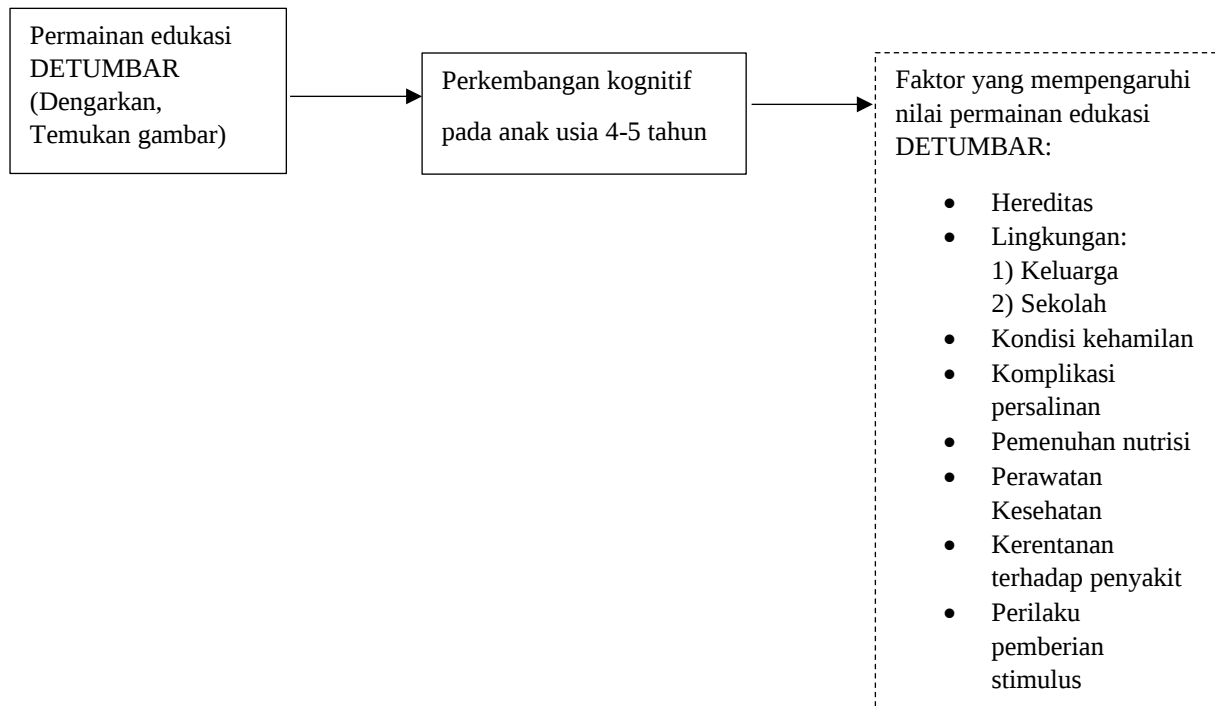


Gambar 2.2 Kerangka Teori

BAB 3

KERANGKA KONSEP

3.1 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

Keterangan:

-  : Diteliti
-  : Tidak diteliti
-  : Berpengaruh

Permainan edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) digunakan sebagai sarana pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan intervensi yang diberikan saat pembelajaran berlangsung. Yang mana di dalam permainan Detumbar ini mampu melatih pendengaran, perhatian, imajinasi, dan penglihatan anak (Ayuningtyas and Wijayaningsih, 2020).

Mengenai pembelajaran sambil bermain, menurut Piaget, pada tahap perkembangan anak rentan usia 4-5 tahun telah menunjukkan aktivitas kognitifnya tetapi masih belum mempunyai sistem yang terorganisir, logis dan konsisten. Menurut Bryden dan Vos pada tahapan perkembangan ini anak dapat memahami realitas lingkungan dengan menggunakan simbol dan benda-benda. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. Orangtua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit karena anak menjadi sulit diatur, biasa dikenal dengan istilah nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya (Chairilsyah, 2018). Piaget juga menyebut tahap ini intuitif karena anak-anak pada usia ini begitu yakin dengan apa yang mereka pahami dan ketahui, tetapi pengetahuan mereka hanya berdasarkan intuisi tanpa pemikiran rasional (N. K. Sari, 2022).

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak terbagi menjadi 2 faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah yang berasal dari pembawaan sejak lahir dan berasal dalam diri anak, kondisi pembawaan sejak lahir termasuk kemampuan kognitif, seperti genetik atau hereditas. Selain itu faktor ekstrinsik adalah rangsangan yang datang dari dunia sekitar anak, banyak hal yang mempengaruhinya, seperti lingkungan, status sosial,

pola asuh, gizi dan pendidikan. Faktor orang tua dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Khadijah, 2016).

3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pernyataan tentang karakteristik populasi yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian. Pernyataan tersebut merupakan hasil dari lahan teoritik (melalui proses rasional atau proses teoritik) baik menggunakan penalaran deduktif maupun penggunaan penalaran induktif. Namun demikian, kebenaran suatu hipotesis masih harus diuji dengan menggunakan data empirik yang diperoleh dari sampel. Pengujian Hipotesis tersebut dengan menggunakan teknik statistika (Aksara, 2021). Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: Permainan edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) efektif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah.

H0: Permainan edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) tidak efektif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah.

BAB 4

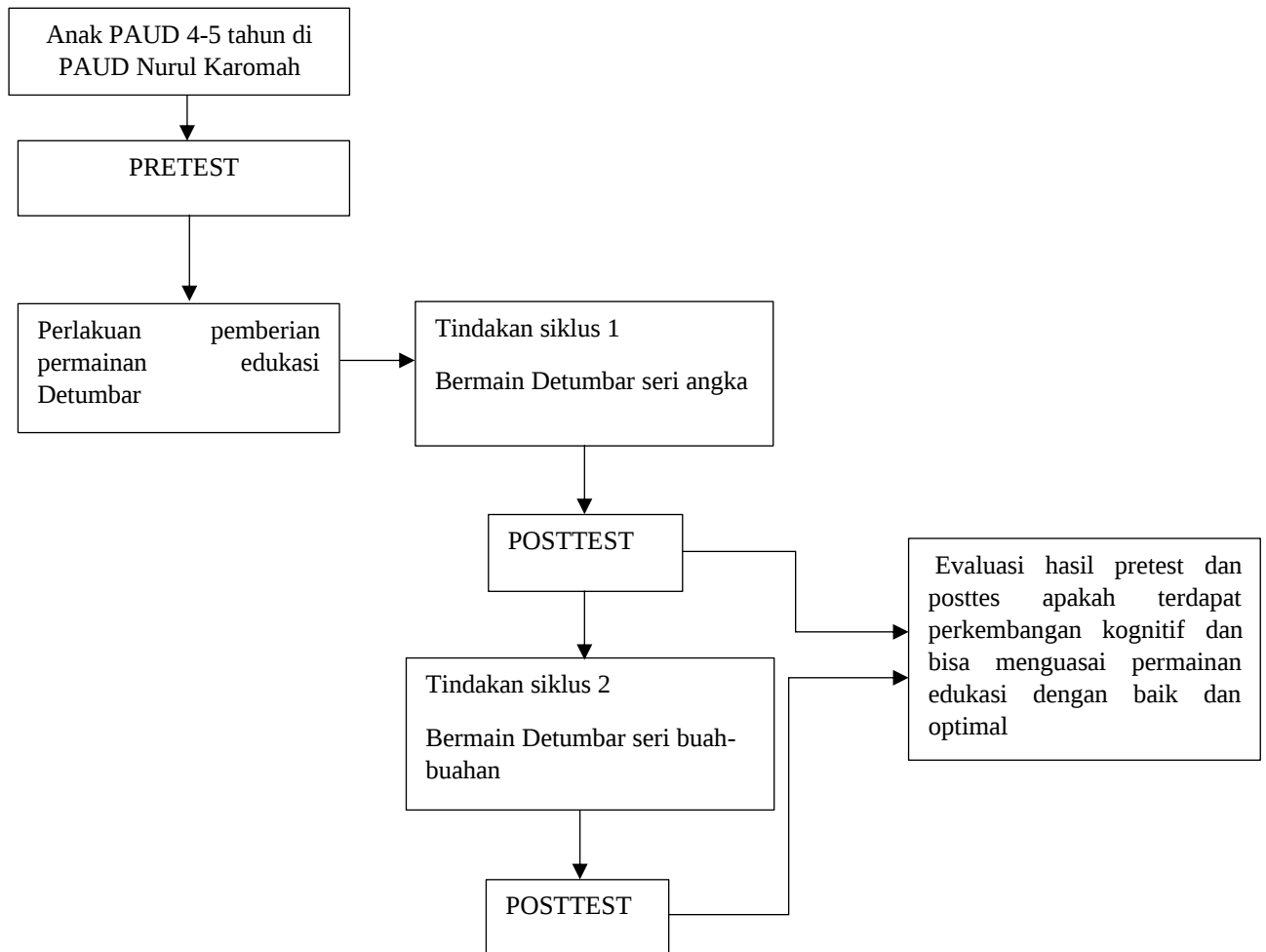
METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian. Desain penelitian bertujuan untuk memberi pegangan yang jelas dan terstruktur kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya (Rahmawati & Mufajar, 2022). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode studi komparatif. Pengertian studi komparatif adalah penelitian ilmiah atau kajian berdasarkan dengan perbandingan. Penelitian komparatif adalah penelitian yang akan menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda, orang, prosedur kerja, ide, kritik terhadap orang, kelompok, terhadap suatu idea atau suatu prosedur kerja. Penelitian ini menggunakan *one group pre-posttest design*. Dimana *one group pretest-posttest design* merupakan pengukuran variabel tergantung dari satu kelompok subyek (*pre-test*), subyek diberi perlakuan untuk jangka waktu tertentu (*exposure*) dan dilakukan pengukuran kedua (*post-test*) terhadap variabel bebas, serta hasil pengukuran *pre-test* dibandingkan dengan hasil pengukuran *post-test* (Rinaldi & Mujiono, 2017).

Penelitian ini dilakukan di PAUD Nurul Karomah Baratan pada kelompok usia 4-5 tahun yang berjumlah 31 anak. Dengan menerapkan permainan edukasi Detumbar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini berlangsung selama 2 minggu yaitu pada bulan

Maret 2023. Adapun pelaksanaan tindakan diberikan sebanyak 4 kali yakni dalam 1 minggu sebanyak 2 kali pertemuan dan dibagi dalam 2 siklus yaitu siklus pertama pembelajaran mengenai angka, siklus kedua menggunakan topik buah-buahan. Peneliti sebagai observer dalam penelitian ini dibantu oleh guru pengajar di kelas sebagai kolaborator. Alat bantu observasi yang digunakan adalah lembar observasi permainan edukasi Detumbar dan lembar observasi skala penilaian yang indikatornya sesuai dengan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Kerangka berpikir ssebagai berikut:



Gambar 4.1 Kerangka Berpikir

Untuk lebih rincinya tindakan yang dilakukan dalam 2 siklus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Siklus Pertama

1) Tahapan Perencanaan Tindakan

Dimulai dengan tahapan perencanaan yang diawali dengan kegiatan pengenalan permainan Detumbar kepada kolaborator (guru). Selanjutnya, melakukan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan permainan Detumbar.

2) Tahapan Tindakan Topik Angka

Tahapan tindakan mengacu pada SOP pembelajaran yang tersedia. Kegiatan ini diuraikan seperti berikut:

- (1) Peneliti dan kolaborator (guru) memberikan subtopik mengenai angka sebagai materi pembelajaran di siklus pertama.
- (2) Peneliti dan kolaborator menjelaskan aturan permainan Detumbar kepada peserta didik.
- (3) Peneliti dan kolaborator memberi contoh permainan kepada peserta didik.
- (4) Peneliti dan kolaborator memberikan permainan Detumbar kepada peserta didik dengan cara dibagi 5 kelompok dengan masing-masing berisi 6-7 peserta didik.

(5) Kegiatan diarahkan pada kegiatan individu, yaitu tiap peserta didik harus mencari *flash card* sesuai dengan instruksi sound.

(6) Pada akhir pembelajaran, peneliti dan kolaborator beserta peserta didik menggambar dari gambar *flash card*.

3) Tahap Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengamatan secara langsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format lembar observasi yang telah disediakan. Pada proses pembelajaran berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai praktikan sekaligus observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan selama kegiatan.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti dan kolaborator menganalisis dan mengolah nilai yang terdapat pada lembar observasi yang sudah ada. Sehingga dari hasil analisis pada lembar observasi siklus pertama ini peneliti dan kolaborator merencanakan dan melakukan perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus kedua.

b. Siklus kedua

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Siklus kedua pada tahap perencanaan, dilakukan identifikasi masalah yang timbul pada siklus pertama. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti dan kolaborator dengan mengacu pada hasil refleksi pada siklus pertama. Selanjutnya dilakukan alternatif pemecahan masalah yang akan dilakukan pada tahapan tindakan penyusunan scenario pembelajaran yang mencakup alternatif pemecahan masalah pada siklus pertama yang disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan media permainan Detumbar.

2) Tahap Tindakan Pembelajaran Topik Buah-buahan

Penerapan Tindakan mengacu pada SOP pembelajaran yang. Kegiatan ini dapat diuraikan seperti di bawah ini.

- (1) Peneliti dan kolaborator (guru) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan subtopik tentang buah-buahan yang sudah di rancang peneliti sebagai materi pembelajaran di siklus kedua.
- (2) Peneliti dan kolaborator menjelaskan aturan permainan Detumbar kepada peserta didik.
- (3) Peneliti dan kolaborator memberi contoh permainan kepada peserta didik

(7) Peneliti dan kolaborator memberikan sesi permainan Detumbar dengan cara dibagi 5 kelompok dengan masing-masing berisi 6-7 peserta didik.

3) Tahap Pengamatan atau Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengamatan secara langsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi yang telah disediakan. Pada proses pembelajaran berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai praktikan sekaligus observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan selama kegiatan.

4) Tahap Refleksi

Tahapan akhir siklus kedua adalah tahapan refleksi, sama dengan siklus pertama. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator menganalisis dan mengolah nilai yang terdapat pada lembar observasi yang sudah ada. Sehingga dari hasil analisis pada lembar observasi di siklus kedua ini peneliti dan kolaborator dapat menyimpulkan apakah permainan Detumbar dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah Baratan.

Peneliti menganggap bahwa perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yang menggunakan permainan edukasi Detumbar dikatakan berhasil jika

minimal rata-rata 90% dari seluruh siswa yang hadir menguasai proses perkembangan kognitif yang sesuai dengan lembar observasi.

Tabel 4.2 Desain Penelitian *One Group Pretest-posttest*

Subjek	Pra	Terapi	Pasca
1 Kelompok	O1	X	O2

Keterangan:

O1: Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah Sebelum Diberi Permainan Edukasi Detumbar

X: Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar)

O2: Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah Sesudah Diberi Permainan Edukasi Detumbar

4.2 Populasi, Sampel, Kriteria Sampel dan Teknik Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi penelitian adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes atau peristiwa-peristiwa, sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian (Roflin & Liberty, 2021). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 31 peserta didik di PAUD Nurul Karomah.

4.2.2 Sampel

Sampel penelitian adalah bagian yang memberikan gambaran secara umum dari populasi sampel penelitian yang memiliki karakteristik sama atau hampir sama dengan karakteristik populasi sehingga sampel yang digunakan dapat mewakili populasi yang diamati (Riyanto & Hatmawan, 2020). Peneliti menggunakan seluruh peserta didik usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah sebanyak 31 sampel.

4.2.3 Kriteria Sampel

Penelitian ini memiliki kriteria inklusi dan kriteria eksklusi, yaitu:

Kriteria Inklusi:

- 1) Anak usia 4-5 tahun di kelas A PAUD Nurul Karomah
- 2) Sehat jasmani dan rohani
- 3) Bersedia menjadi sampel penelitian
- 4) Anak didampingi orang tua

Kriteria Eksklusi:

Anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah yang sakit dan tidak berada ditempat saat pengambilan data dilaksanakan.

4.2.4 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel atau cara untuk menentukan sampel sehingga sampel mampu mewakili populasi yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data (Nursalam, 2020). Dalam penelitian ini, menggunakan *total sampling* dengan melibatkan seluruh

subjek yang berjumlah 31 peserta didik yang masuk dalam kriteria inklusi pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah.

4.3 Alat dan Bahan Pengumpulan Data

4.3.1 Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan lembar observasi dan permainan edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar).

4.3.2 Alat Permainan Edukasi Detumbar

- 1) Flash card
- 2) Bak kecil
- 3) Sound
- 4) Kertas HVS
- 5) Pensil warna

4.3.3 Bahan Permainan Edukasi Detumbar

- 1) Pasir warna
- 2) Handsanitizer

4.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai atau mempunyai lebih dari satu nilai keadaan kategori atau kondisi para peneliti cenderung memusatkan perhatian pada variabel karena mereka berusaha menjelaskan dan menguji keterkaitan antara dua variabel atau lebih hal itu baik keterkaitan yang bersifat

korelasional atau asosiatif yang diuji dengan teknik statistika korelasi maupun keterkaitan yang bersifat hubungan sebab akibat atau kausal yang dapat diuji dengan uji perbedaan atau teknik statistika analisis varian.

Oleh karena itu, pada dasarnya kegiatan pokok penelitian atau metode ilmiah dilakukan untuk Menjelaskan keterkaitan dan perbedaan serta penjelasan tentang keterkaitan dan perbedaan itu dilakukan untuk setiap variabel (Aksara, 2021). Variabel dalam penelitian ini adalah:

Variabel bebas : Permainan edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar).

Variabel terikat : Perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah.

4.5 Tempat dan Waktu Penelitian

4.5.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di PAUD Nurul Karomah.

4.5.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Maret 2023.

4.6 Definisi Operasional

Tabel 4.2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur	Skala	Hasil
Permainan DETUMBAR (Dengarkan, Temukan gambar)	Permainan Detumbar merupakan permainan yang dirancang untuk menumbuhkan minat belajar anak yang mana di dalam permainan Detumbar ini dapat melatih pendengaran, melatih perhatian, imajinasi, dan penglihatan anak (Ayuningtyas and Wijayaningsih, 2020).	-Menyimak -Mendengar -Melihat	Lembar observasi Permainan Detumbar	Nominal	Ya dan tidak Ya, jika anak mampu melakukan 3 indikator (menyimak, mendengar, melihat) Tidak, jika anak tidak mampu melakukan 3 indikator (menyimak, mendengar, melihat)
Perkembangan kognitif	Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis).	Lembar observasi anekdot	Nominal	Bisa dan tidak bisa Bisa, jika anak masuk dalam kategori BSB (Berkembang

dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya Desmita (2016).

Sangat Baik) dengan bisa 8 dan salah 1 dari 9 indikator, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) bisa 7 dan salah 2 dari 9 indikator, MB (Mulai Berkembang) benar 6 dan salah 3 dari 9 indikator, Tidak bisa, jika anak masuk dalam kategori BB (Belum Berkembang) anak tidak bisa 4 hingga lebih dari 9 indikator

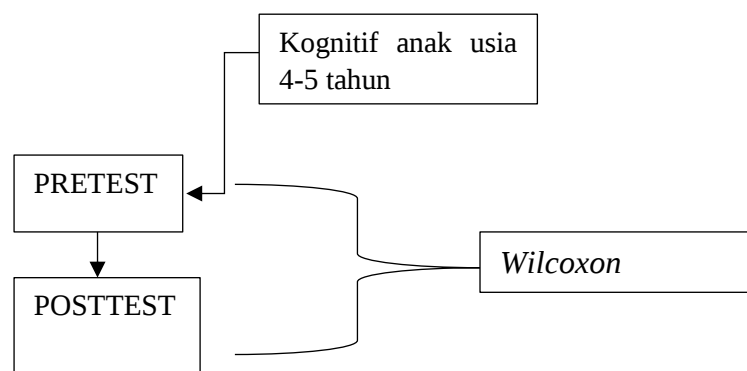
2. Mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb).
3. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah
4. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu
5. Mengetahui pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu.

6. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.
-

4.7 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2023 di PAUD Nurul Karomah. Pelaksanaan pemberian perlakuan dilakukan pada bulan Maret 2023.

Berikut ini adalah alur pelaksanaan penelitian:



Gambar 4.2 Alur Penelitian

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

4.7.1 Test Awal (pre-test)

Peneliti memberikan tes awal (O1), pada tahap awal ini. Peneliti melakukan tes yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah. Kemudian peneliti menghitung rata-rata hasil pre-test untuk menentukan kondisi awal subjek.

4.7.2 Perlakuan (treatment)

Perlakuan (X), peneliti memberikan perlakuan terhadap subjek (peserta didik), perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menggunakan alat permainan edukatif Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) yang dilaksanakan di PAUD Nurul Karomah setelah dilakukan pre-test.

4.7.3 Tes akhir (post-test)

Peneliti melakukan tes akhir atau post-test. Skor rata-rata setiap anak yang diberi *treatment* dijumlahkan dan kemudian dihitung rata-ratanya untuk menentukan hasil data setelah diberi perlakuan. untuk melihat perbedaan atau selisih pengaruh yang ditimbulkan.

4.7.4 Pengolahan Data

Penelitian ini peneliti melakukan penurunan skala dari ordinal menjadi nominal dikarenakan dalam variabel bebas menggunakan skala nominal dan peneliti melakukan akumulasi tingkatan keberhasilan perkembangan kognitif menjadi bisa dan tidak bisa sehingga skala variabel terikat mengikuti variabel bebas menjadi nominal dan nominal. Pengolahan data pada penelitian ini berdasarkan pada buku metodologi penelitian kesehatan Notoadmodjo (2018) yaitu setelah data terkumpul langkah-langkah pengolahan data dilakukan dengan editing, scoring, coding, tabulating, sebagai berikut:

1) *Editing*

Editing atau pemeriksaan adalah pengecekan atau penelitian kembali data yang telah dikumpulkan untuk mengetahui dan menilai kesesuaian dan relevansi data yang dikumpulkan untuk bisa diproses lebih lanjut. Hal yang perlu diperhatikan dalam editing ini adalah kelengkapan pengisian kuesioner, keterbacaan tulisan, kesesuaian jawaban, dan relevansi jawaban.

2) *Coding*

Coding atau pemberian kode adalah pengklasifikasian jawaban yang diberikan responden sesuai dengan macamnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kode pada bagian-bagian untuk mempermudah proses tabulasi dan analisa data. Klasifikasi pada umumnya di tandai dengan kode tertentu, yang meliputi:

(1) Kode Responden

Responden 1 : R1

Responden 2 : R2

Responden 3 : R3 dan seterusnya.

(2) Jenis kelamin

Laki-laki : J1

Perempuan : J2

(3) Umur

4 Tahun : U4

5 Tahun : U5

3) *Scoring*

Skoring adalah memberikan penilaian atau skor. Dalam penelitian ini untuk menilai perkembangan kognitif pada anak peneliti menggunakan penilaian perkembangan anak oleh Agus (2016) sebagai berikut:

1) Bisa, jika anak masuk dalam kategori:

(1) BSB (Berkembang Sangat Baik)

Anak mampu melakukan kegiatannya secara sendiri konsisten, skornya 80-100, serta mendapatkan bintang 4. Dari 13 indikator terdapat maksimal 1 tidak bisa dilakukan oleh peserta didik.

(2) BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri tetapi belum konsisten, dengan skor 70-79, serta mendapat bintang 3). Dari 13 indikator terdapat maksimal 2 tidak bisa di dalam indikator yang dilakukan oleh peserta didik.

(3) MB (Mulai Berkembang)

Anak sudah mampu melakukan kegiatannya dengan bantuan orang lain, indikator skornya 60-69, serta mendapat bintang 2). Dari 13 indikator terdapat maksimal 3 tidak bisa di dalam indikator yang dilakukan oleh peserta didik.

2) Tidak Bisa, jika anak masuk dalam kategori:

(1) BB (Belum Berkembang)

Anak belum mampu melakukan sesuatu dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1). Dari 13 indikator terdapat maksimal 4 dan

seterusnya tidak bisa di dalam indikator yang dilakukan oleh peserta didik.

4) *Tabulating*

Kegiatan ini dilakukan mengelompokkan data dalam bentuk tabel menurut kategori yang telah didapatkan agar selanjutnya mudah dianalisa. dengan presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase

f = frekuensi

N = total seluruhnya

Hasil presentase pengolahan kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan skala:

100% : seluruhnya

76-99% : hampir seluruhnya

51-75% : sebagian besar

50% : setengahnya

26-49% : hampir setengah

1-25% : sebagian kecil

0% : tidak satupun responden

4.8 Teknik Analisa Data

4.8.1 Analisa Univariat

Analisa univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian (Notoadmojo, 2018). Analisis dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis rata-rata perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah Baratan sebelum dan sesudah di intervensi permainan Detumbar.

4.8.2 Pengujian *Wilcoxon*

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Wilcoxon* untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah setelah diintervensi permainan edukasi Detumbar. *Wilcoxon* digunakan untuk menggarap data yang pada dasarnya merupakan ranking dan juga untuk mengevaluasi perlakuan tertentu pada dua pengamatan antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan tertentu, dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1) Taraf nyata yang digunakan adalah $\alpha=5\%$ (0,05)
- 2) H_a diterima jika nilai Asymp Sig. residual data $< \alpha=5\%$ (0,05)
- 3) H_a ditolak jika nilai Asymp Sig. residual data $> \alpha=5\%$ (0,05) tidak terjadi perubahan setelah diberi *treatment* (Astuti, Taufiq, and Muhammad 2021).

4.8.3 SPSS

SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan analisis statistika tingkat lanjut, analisis data dengan algoritma machine learning, analisis string, serta analisis big data yang dapat diintegrasikan untuk membangun platform data analisis (Zein, 2019). Peneliti menggunakan SPSS sebagai aplikasi untuk mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian ini.

4.9 Etika Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mematuhi etika penelitian. Sebelum melakukan penelitian, peneliti meminta persetujuan dari pihak terkait. Selain hal tersebut peneliti juga meminta persetujuan dari responden yang diteliti untuk tetap menjaga hak responden, meliputi:

4.9.1 Uji Etik

Penelitian ini sudah mengikuti uji kelayakan etik dan sudah mendapatkan sertifikat layak etik dengan nomor Komisi Etik Universitas dr. Soebandi No.317/KEPK/UDS/V/2023.

4.9.2 *Informed Consent*

Merupakan bentuk persetujuan responden untuk dilakukan penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. Informed consent diberikan sebelum dilakukan penelitian dilakukan dengan memberi lembar persetujuan pada responden. Responden harus menandatangani lembar

persetujuan tersebut jika mereka bersedia dan jika responden tidak bersedia maka hak responden harus dihormati.

4.9.3 *Anonimity* (tanpa nama)

Nama responden tidak dicantumkan pada lembar pengolahan data untuk menjaga kerahasiaan klien tetapi dengan menggunakan nomer responden. Masalah etika kebidanan merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak hanya menuliskan kode pada lembar kuesioner.

4.9.4 *Confidentiality* (kerahasiaan)

Merupakan masalah etika penelitian untuk menjamin kerahasiaan dari hasil penelitian baik informasi atau masalah lainnya, semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya data tertentu yang akan dilaporkan dalam hasil riset.

BAB 5

HASIL PENELITIAN

Penelitian dengan judul “Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah” telah dilaksanakan dimulai dari tanggal 21-24 Juni 2023 dengan populasi seluruh anak PAUD usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah dengan sampel berjumlah 31 responden. Data diperoleh melalui lembar observasi yang dilakukan pengamatan dan penilaian oleh penguji dan guru PAUD untuk memperoleh data perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sebelum diberi intervensi permainan edukasi detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) dan sesudah diberi intervensi permainan edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar). Hasil pengumpulan data dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

5.1 Identifikasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Diberi Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) di PAUD Nurul Karomah

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah Sebelum Diberi Permainan Edukasi Detumbar

No	Kriteria Perkembangan kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah	Frekuensi	Presentase keberhasilan
1.	Bisa	26	83,9%
2.	Tidak Bisa	5	16,1%

Berdasarkan tabel 5.1 dari didapatkan hasil dari perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah sebelum diberikan permainan edukasi detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) terdapat 26 anak (83,9%) dengan kriteria bisa dalam perkembangan kognitif, terdapat 5 anak (16,1%) dengan kriteria tidak bisa dalam perkembangan kognitif.

5.2 Identifikasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Sesudah Diberi Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) di PAUD Nurul Karomah

Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah Sesudah Diberikan Permainan Edukasi Detumbar

No	Kriteria Perkembangan kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah	Frekuensi	Presentase keberhasilan
1.	Bisa	30	96,8%
2.	Tidak Bisa	1	3,2%

Berdasarkan tabel 5.2 dari kriteria perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah sesudah diberikan permainan edukasi detumbar

(Dengarkan, Temukan gambar) didapatkan hasil sejumlah 30 anak (96,8%) dengan kriteria bisa dan sejumlah 1 anak (3,2%) dengan kriteria tidak bisa. Diketahui bahwa terdapat peningkatan jumlah anak dengan kriteria bisa dan penurunan jumlah anak dengan kriteria tidak bisa setelah diberikan permainan edukasi detumbar.

5.3 Analisis Efektivitas Pemberian Permainan Edukasi Detumbar Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah

Setelah dilakukan analisis dengan uji *wilcoxon* antara *pretest* perkembangan kognitif sebelum diberikan permainan edukasi detumbar dan *posttest* dari perkembangan kognitif sesudah diberikan permainan edukasi detumbar diperoleh hasil nilai signifikansi 0,015 atau Sig.(2-tailed) <0,05 maka, H_a diterima dan H_o ditolak. Dinyatakan bahwa permainan edukasi detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) efektif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah.

BAB 6

PEMBAHASAN

6.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Diberi Permainan Edukasi Detumbar di PAUD Nurul Karomah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat 5 anak (12,9%) dengan kriteria tidak bisa dalam perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah sebelum diberikan permainan edukasi detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) dan terdapat 26 anak (83,9%) dengan kriteria bisa.

Sesuai dengan penelitian Utami (2020) yang menyatakan bahwa jika dihubungkan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya yaitu faktor lingkungan. Faktor lingkungan anak yang paling berperan pada ialah lingkungan keluarga. Keluarga, menjadi faktor utama dalam perkembangan, dan sebagai lingkungan pertama yang didapatkan anak. Apapun yang terdapat dilingkungan keluarga secara tidak langsung dapat mempengaruhi perkembangan anak. Cara anak berinteraksi dalam keluarga akan mempengaruhi interaksi anak di luar rumah. Faktor lingkungan lain yakni sarana pendidikan yang merupakan salah satu sarana pemenuhan kebutuhan anak akan stimulasi mental. Didukung dengan penelitian Hati dan Lestari (2016) jika anak diberikan pengasuhan khusus, maka tumbuh kembangnya akan optimal. Interaksi antara anak dan orang tua sangat dibutuhkan untuk tumbuh kembang yang optimal. Peran ibu

khususnya sangat bermanfaat bagi seluruh perkembangan anak. Karena orang tua dapat mendeteksi penyimpangan dalam proses perkembangan anak mereka sedini mungkin, semua bagian perkembangan anak dapat dirangsang. Ada empat faktor risiko yang mempengaruhi perkembangan salah satunya yakni stimulasi dini yang tidak memadai. Jika orang tua memperhatikan kebutuhan dan tahapan tumbuh kembang anaknya, maka stimulasi yang diberikan akan berhasil.

Peneliti berasumsi bahwa anak dengan kriteria tidak bisa pada indikator perkembangan kognitif menunjukkan bahwa terdapat gangguan perkembangan pada responden yang kurang mendapat stimulasi. Bukan hanya dikarenakan anak tidak sanggup melakukannya sesuai pedoman perkembangan kognitif. Ada kemungkinan, karena anak kurang mendapat stimulasi atau rangsangan baik langsung ataupun tidak langsung, sebagaimana yang seharusnya anak dapatkan sesuai dengan tahap perkembangannya namun dalam suatu proses belajar tidak bisa atau tidak memahami konsep merupakan hal yang umum terjadi. Anak di Lingkungan sekolah bisa mendapatkan stimulasi pendidikan bersama teman-temannya. Melalui pemberian stimulasi pendidikan dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan salah satunya perkembangan kognitif anak. Melalui pemberian stimulasi bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan anak agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Terdapat berbagai langkah sebagai upaya menstimulasi anak dalam mencapai tahap perkembangannya sesuai kelompok umur 4-5

tahun. Pedoman stimulasi tersebut telah disusun oleh Permendikbud No. 137 tahun 2014 untuk dapat dipergunakan oleh siapapun, termasuk orangtua, petugas kesehatan, guru PAUD, kader kesehatan yang setiap hari bertemu dengan anak-anak usia dini.

6.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Sesudah Diberi Permainan Edukasi Detumbar di PAUD Nurul Karomah

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa telah mengalami penurunan jumlah pada anak dengan kriteria tidak bisa dari 5 anak (16,1%) menjadi 1 anak (3,2%) dan terdapat 26 anak (83,9%) menjadi 30 anak (96,8%) anak dengan kriteria bisa. Diketahui bahwa terdapat penurunan jumlah anak dengan kriteria tidak bisa dan terdapat peningkatan jumlah anak dengan kriteria bisa dari perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah setelah diberikan permainan edukasi detumbar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari (2022) menunjukkan bahwa kognitif anak dapat ditingkatkan menggunakan metode STEAM (*Science, technology, engenering, art and mathematic*) sebagai media stimulasi. Metode STEAM terbukti mampu mengasah dan meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi metode ini mengharuskan guru untuk selalu mempersiapkan dengan baik sebelum melakukan pembelajaran seperti metode pendekatan dalam kelas, strategi metode pembelajaran lain ketika anak jenuh, memotivasi anak dan persiapan-persiapan lainnya. Didukung dengan penelitian yang dilakukan

oleh Pertiwi, Purwantini, dkk (2021) dengan judul Pengaruh Stimulasi Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini mendeskripsikan bahwa pada saat anak berusia sekita 4 – 6,5 tahun, sistem koneksi otak anak telah terhubung dengan baik, sementara itu jaringan syarafnya mulai meluas. Jaringan yang banyak mendapatkan stimulasi akan tumbuh dengan baik dan dipertahankan, sedangkan yang tidak mendapatkan stimulasi akan melemah sehingga pada saat anak berusia 4 - 6,5 tahun anak mulai dapat mengendalikan gerak, mengubah arah secara tiba-tiba, dan juga meniru gerak orang lain. Kemampuan otak anak juga telah berkembang sehingga mampu mengingat-ingat sebuah kejadian atau peristiwa ataupun pengalaman emosional yang telah berlalu. Anak juga telah mampu menceritakan kembali semua kejadian dan pengalamannya itu kepada orang lain.

Peneliti berasumsi bahwa perkembangan kognitif anak usia dini sangatlah penting. Maka perlu dikembangkan melalui stimulasi berupa kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang indera anak terhadap apa yang dilihat, dirasakan, dan didengar yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menerima apa yang dilihat, dirasakan, dan didengar. Kegiatan yang ditawarkan harus mampu mengembangkan pemikiran untuk menalar, menelaah apa yang terjadi, memecahkan masalah, dan menerjemahkan beragam simbol yang ditemukan di lingkungan. Terutama pada anak usia 4-5 tahun dimana pada kognitif anak sangat ideal untuk diberikan stimulasi seperti permainan edukasi. Permainan edukasi detumbar

termasuk pada salah satu permainan yang dapat digunakan untuk membantu menstimulasi perkembangan kognitif terutama pada anak usia 4-5 tahun. berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan detumbar telah memberikan dampak yang positif terhadap antusias belajar anak sehingga dapat membantu menstimulasi perkembangan kognitif pada anak. Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti setelah anak diberi permainan edukasi detumbar menunjukkan hasil peningkatan pada perkembangan kognitif dengan kriteria bisa dan penurunan pada anak dengan kriteria tidak bisa. Dalam upaya pengembangan kemampuan kognitif anak tidak hanya permainan edukasi detumbar saja yang dapat dijadikan media pembelajaran. Banyak sekali permainan untuk anak usia 4-5 tahun yang edukatif. Salah satu diantaranya yaitu pembelajaran dengan metode STEAM (*Science, technology, engenering, art and mathematic*). Metode STEAM juga terbukti mampu mengasah dan meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi metode tersebut mengharuskan guru untuk selalu mempersiapkan strategi metode pembelajaran lain ketika anak jenuh.

6.3 Efektivitas Pemberian Permainan Edukasi Detumbar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah

Hasil penelitian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah sebelum dan sesudah diberikan permainan edukasi detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) didapatkan hasil bahwa terdapat 5 anak (16,1%) yang menjadi 1 anak (3,2%) masuk dalam kriteria tidak bisa, pada kriteria bisa mengalami peningkatan jumlah anak yakni dari 26 anak

(83,9%) menjadi 30 anak (96,8%) Diketahui bahwa terdapat penurunan jumlah anak dengan kriteria tidak bisa dan terdapat peningkatan jumlah anak dengan kriteria bisa dalam perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Analisis dengan uji *wilcoxon* antara *pretest* perkembangan kognitif sebelum diberikan permainan edukasi detumbar dan *posttest* dari perkembangan kognitif sesudah diberikan permainan edukasi detumbar diperoleh hasil nilai signifikansi 0,015 atau Sig.(2-tailed) $<0,05$ maka, H_a diterima dan H_o ditolak. Dinyatakan bahwa Permainan edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) efektif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah.

Sesuai dengan penelitian (Ayuningtyas and Wijayaningsih, 2020) di KB-TK Realfun Rainbow pada hasil *pretest* dan *posttest* persentase dari hasil pengamatan disimpulkan bahwa anak-anak di KB-TK Realfun Rainbow Salatiga nilai rata-rata jawaban Tidak berdasarkan indikator ada 38,5% dari 5 anak dan ada rata-rata jawaban Ya dari indikator 61,5% dari 8 anak dari jumlah 13 anak yang diobservasi. Terdapat mean atau rata-rata hasil *posttest* adalah 15.1346. Hal tersebut membuktikan bahwa minat belajar anak dengan kategori Ya (Meningkat). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar anak TK Tingkat A di Realfun Rainbow Salatiga mengalami adanya peningkatan setelah diberikan perlakuan dalam bentuk pembelajaran yang menggunakan permainan Detumbar.

Peneliti berasumsi bahwa menggunakan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan aktif dapat membantu anak untuk mempunyai

motivasi yang lebih dalam belajar sehingga membuat anak secara tidak langsung menstimulasi proses perkembangannya salah satunya yakni pada perkembangan kognitif. Penelitian ini peneliti memberikan stimulasi berupa permainan edukasi detumbar yang diambil dari telaah literatur namun dalam penelitian ini menunjukkan bahwa setelah anak diberi stimulasi detumbar masih terdapat anak dalam kategori tidak bisa sehingga peneliti berasumsi bahwa permainan edukasi detumbar tidak selalu menjamin perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan media yang sudah ada di sekolah, berupa laptop, dan *sound/speaker*, peneliti menambahkan pasir warna yang sudah di wadah dan *flash card* sebagai media pelengkap. Permainan Detumbar dimainkan dengan cara, pertama guru menjelaskan gambar yang ada di *flash card*, setelah itu anak diminta mendengarkan suara yang bersumber dari speaker tanpa melihat gambar. Anak diminta untuk mencari gambar pada *flash card* tersembunyi di dalam bak pasir warna yang sesuai dengan suara yang telah anak dengar sebelumnya, setelah anak berhasil mengumpulkan flash card, peneliti mencocokkan hasil flash card yang ditemukan dengan *clue* yang di awal permainan. Permainan detumbar memberikan dampak yang positif untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Hal ini terlihat saat penelitian berlangsung anak antusias dalam pembelajaran yang dilakukan, anak lebih memperhatikan pembelajaran, senang untuk mengikuti pembelajaran, dan juga anak terlibat aktif dalam pembelajaran yang dilakukan.

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

- 7.1.1** Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sebelum diberi permainan edukasi detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) di PAUD Nurul Karomah didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa sebelum diberi permainan edukasi detumbar masih ada 6 anak (19,4%) yang masuk dalam kriteria tidak bisa di lima dari sembilan indikator perkembangan kognitif.
- 7.1.2** Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sesudah diberi permainan edukasi detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) di PAUD Nurul Karomah didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa sesudah diberi permainan edukasi detumbar mengalami penurunan yakni tersisa 3 anak (9,8%) yang masuk dalam kriteria tidak bisa di lima dari sembilan indikator perkembangan kognitif.
- 7.1.3** Analisis efektivitas pemberian permainan edukasi detumbar terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah didapatkan hasil penelitian yakni nilai signifikansi 0,015 atau Sig.(2-tailed) <0,05 maka, H_a diterima dan H_o ditolak. Dinyatakan bahwa Permainan edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) efektif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah.

7.2 Saran

7.2.1 Bagi Pendidik (guru) dan calon pendidik

Dapat memberikan variasi media belajar untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. Tenaga kesehatan dan tenaga pendidik dapat berkoordinasi melakukan skrining Perkembangan secara rutin untuk memantau tumbuh kembang anak.

7.2.2 Bagi Peneliti

Dapat dijadikan landasan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan sampel yang lebih besar dan menambahkan faktor lain yang berhubungan dengan perkembangan kognitif anak.

7.2.3 Bagi Orang Tua

Dapat dijadikan penambah pengetahuan orang tua dan hendaknya diterapkan sebagai media stimulasi perkembangan kognitif bagi anak dengan cara yang efektif, menyenangkan, dan bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.

7.2.4 Bagi Peserta Didik

Hendaknya pada saat pembelajaran dengan permainan edukatif detumbar anak menyimak, mendengarkan, dan melihat dengan seksama guna keberhasilan dalam stimulasi perkembangan kognitif.

7.2.5 Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan referensi dan menambah wawasan pengetahuan terkait permainan edukasi detumbar terhadap perkembangan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Repri & Wijaya, A. kusuma. (2022). Tingkat, Hubungan Tentang, Pengetahuan Terhadap, Bencana Bengkulu, Universitas Muhammadiyah. September, 8–15.
- Agus Susilo. 2016. “Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII SMA N 1 Slogohimo 2014”. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial. Vol 26.No 1. Tahun 2016.
- Aksara, P. T. B. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=wY8fEAAAQBAJ>
- Andriyani, EG Mentari. 2021. “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam mengembangkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Al-Hidayah” 15, No. 2: 1–23.
- Astuti, Windi, Muhammad Taufiq, And Taofik Muhammad. 2021. “Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori.” Jurnal Produktif Vol 5 No.
- Ayuningtyas, Tri Yuli, And Lanny Wijayaningsih. 2020. “Efektivitas Permainan Detumbar (Dengarkan, Temukan Gambar) Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini.” Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 5, No. 1: 814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.724>.
- Azmi, F., Halimah, S., & Pohan, Nurbiah. (2017). Pelaksanaan Pembimbingan Belajar Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora, 1(1), 15-26.
- Chairilisyah, Daviq. 2018. Mengidentifikasi Indikator Kognitif Dan Membuat Instrumen Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. Edited By Ola Puspita And Rita Kurnia. UR Press Pekanbaru.
- Departemen Kesehatan RI. Profil Kesehatan Indonesia 2015. Jakarta: Departemen Kesehatan RI; 2016.
- Desmita. 2016. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Rosda.
- Isnainia, And Na'imah. 2020. “Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini.” Jurnal Pelita PAUD 4, No. 2: 197–207. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.968>.
- Jahja, Yudrik, Psikologi Perkembangan. Jakarta: Kencana, 2015.
- Kementerian Kesehatan RI. 2016. INFODATIN (Pusat Data dan Informasi) Kementerian Kesehatan RI Situasi Balita Pendek. Jakarta Selatan.
- Khadijah. 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan. IKAPI.

- Notoadmojo, Soekidjo. 2018. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Novitasari, Yesi. 2018. "Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, No. 01: 82–90. <https://doi.org/10.31849/Paudlectura.V2i01.2007>.
- Nur Amini, And Naimah Naimah. 2020. "Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini." *Jurnal Buah Hati* 7, No. 2: 108–24. <https://doi.org/10.46244/Buahhati.V7i2.1162>.
- Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (P. P. Lestari (ed.); Edisi 5). Salemba Medika.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD
- Riyanto, and Hatmawan Aglis Andhita. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Roflin, E., Liberty, I. A., & Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran* (Moh. Nasrudin (ed.)). PT. Nasya Expanding Management.
- Safita, Maiyida, Dadan Suryana, Pendidikan Guru, Pendidikan Anak, Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, And Negeri Padang. 2022. "Pengenaln Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Kata Kunci : Pengenaln Warna , Media Stick Warna , Kemampuan Kognitif Usia 4-5." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 4, No. 1: 28–43.
- Sari, Novi Kurnia. 2022. "Metode Steam Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pertiwi 4 Giripurno, Magelang." *STAINU Purworejo: Jurnal Al Athfal* 5, No. 1: 33–40.
- Soetjiningsih, And Gde Ranuh. 2014. *Tumbuh Kembang Anak*. Edited by Joko Suyono. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran ECG.
- World Health Organization (WHO). 2016. *Asthma Fact Sheets*. Diunduh dari <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs307/en/> 16 Januari 2023.
- Yamin dan Sanan. 2010. *Panduan PAUD*. Jakarta: GP Press.
- Zein S. 2019. "Pengolahan dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 4, No. 1. Tahun 2019.

Lampiran 1 Standar Operasional Prosedur (SOP) Pemberian Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar)

	PRODI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA FIKES UDS	SOP PERMAINAN EDUKASI DETUMBAR (Dengarkan Temukan gambar)
Pengertian	Permainan Detumbar merupakan permainan yang dirancang untuk menumbuhkan minat belajar anak yang mana di dalam permainan Detumbar ini dapat melatih pendengaran, melatih perhatian, imajinasi, dan penglihatan anak.	
Tujuan	1. Untuk menumbuhkan minat belajar anak 2. Untuk melatih pendengaran 3. Untuk melatih perhatian 4. Untuk melatih imajinasi	
persiapan	1. Menyapa dan memberi salam 2. Memperkenalkan diri 3. Mengidentifikasi identitas klien 4. Memberi petunjuk pada anak mengenai cara bermain 5. Menjelaskan tentang prosedur tindakan yang akan dilakukan, berikan kesempatan kepada orangtua klien untuk bertanya dan menjawab pertanyaan orangtua klien 6. Mengatur posisi bermain agar nyaman	
Cara Kerja	Prosedur 1. Memberitahu orangtua anak/peserta didik bahwa prosedur akan dimulai 2. Memulai permainan detumbar dengan tahap pertama anak diminta mendengarkan sound yang diputar sebagai petunjuk teka teki <i>flash card</i> yang dicari 3. Mencari <i>flash card</i> sesuai teka teki yang sudah di sembunyikan di pasir warna 4. Temukan sesuai dengan ciri-ciri tanpa terkecoh karena ada 1 <i>flash card</i> sebagai pengecoh 5. menggambar isi <i>flash card</i> pada kertas yang disediakan 6. Memotivasi keterlibatan anak/peserta didik dan orangtua 4. Memberi pujian apabila anak dapat melakukan permainan edukasi 5. Mengobservasi emosi, hubungan interpersonal dan kognitif anak 6. Menanyakan perasaan klien setelah bermain 7. Menanyakan perasaan dan pendapat keluarga tentang permainan	
Evaluasi	Evaluasi hasil yang dicapai (ketangkasan bermain Detumbar dalam waktu yang telah ditentukan yaitu 10 menit)	

Lampiran 2 Surat Layak Etik



KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

No.317/KEPK/UDS/V/2023

Protokol penelitian versi 1 yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : LAILA KARIMATU ZALIKA
Principal In Investigator

Nama Institusi : Universitas dr. Soebandi
Name of the Institution

Dengan judul:
Title
"Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah"

"The Effectiveness of Detumbar Educational Games (Listen, Find Pictures) on the Cognitive Development of Children Aged 4-5 Years in PAUD Nurul Karomah"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 19 Juni 2023 sampai dengan tanggal 19 Juni 2024.

This declaration of ethics applies during the period June 19, 2023 until June 19, 2024.



June 19, 2023
Professor and Chairperson,



Rizki Fitrianingtyas, SST, MM, M.Keb

Lampiran 3 Permohonan Izin Penelitian Kepala BAKESBANGPOL



**UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN**

Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,
E_mail : fikes@uds.ac.id Website: <http://www.uds.ac.id>

Nomor : 5973/FIKES-UDS/U/VI/2023
Sifat : Penting
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak/ Ibu Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Jember

Di

TEMPAT

Assalaamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

Teriring doa semoga kita sekalian selalu mendapatkan lindungan dari Allah SWT dan sukses dalam melaksanakan tugas sehari-hari. Aamiin.

Sehubungan dengan adanya kegiatan akademik berupa penyusunan Skripsi sebagai syarat akhir menyelesaikan Pendidikan Tinggi Universitas dr. Soebandi Jember Fakultas Ilmu Kesehatan., dengan ini mohon bantuan untuk melakukan ijin penelitian serta mendapatkan informasi data yang dibutuhkan, adapun nama mahasiswa :

Nama : Laila Karimatu Zalika
Nim : 19050025
Program Studi : S1 Kebidanan
Waktu : Juni 2023
Lokasi : PAUD Nurull Karomah Kec. Patrang
Judul : Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah

Untuk dapat melakukan Ijin Penelitian pada lahan atau tempat penelitian guna penyusunan dari penyelesaian Tugas Akhir.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, disampaikan terima kasih.

Wassalaamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

Jember, 19/06/2023

Universitas dr. Soebandi
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan,



apt. Lindawati Setyaningrum., M.Farm
NIK. 19890603 201805 2 148

Lampiran 4 Surat Rekomendasi Penelitian Kepala BAKESBANGPOL

11/07/23, 1:30 PM

J-KREP - JEMBER KESBANGPOL REKOMENDASI PENELITIAN - BAKESBANGPOL - KABUPATEN JEMBER

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Letjen S Parman No. 89 Telp. 337853 Jember

Kepada
Yth. Sdr. Kepala PAUD Nurul Karomah
Kecamatan Patrang
di -
Jember

SURAT REKOMENDASI
Nomor : 074/2377/415/2023

Tentang
PENELITIAN

Dasar : 1. Permendagri RI Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Permendagri RI Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
2. Peraturan Bupati Jember No. 46 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Surat Rekomendasi Penelitian Kabupaten Jember

Memperhatikan : Surat Universitas dr. Soebandi, 19 Juli 2023, Nomor: 5973/FIKES-UDS/U/VI/2023, Perihal: Permohonan Ijin Penelitian

MEREKOMENDASIKAN

Nama : Laila Karimatu Zalika
NIM : 3510096804010002 / 19050025
Daftar Tim : Yuningsih, S.ST., M. Keb
Asri Iman Sari, S.ST., M. Keb

Instansi : Universitas dr. Soebandi/Fakultas Kesehatan/Program Studi Kebidanan Program Sarjana
Alamat : Jl. DR. Soebandi No.99, Cangkring, Patrang, Kec. Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68111
Keperluan : Melaksanakan kegiatan penelitian *dengan judul/terkait* Penelitian tentang Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah

Lokasi : di PAUD Nurul Karomah
Waktu Kegiatan : 25 Juli 2023 s/d 25 Agustus 2023

Apabila tidak bertentangan dengan kewenangan dan ketentuan yang berlaku, diharapkan Saudara memberi bantuan tempat dan data seperlunya untuk kegiatan dimaksud.

1. Kegiatan dimaksud benar-benar untuk kepentingan Pendidikan.
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik.
3. Apabila situasi dan kondisi wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian kegiatan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Ditetapkan di : Jember
Tanggal : 25 Juli 2023
KEPALA BAKESBANG DAN POLITIK
KABUPATEN JEMBER
Ditandatangani secara elektronik



j-krep.jemberkab.go.id

Dr. H. EDY BUDI SUSILO, M.Si
Pembina Utama Muda
NIP. 19681214 198809 1 001

<https://j-krep.jemberkab.go.id>

Lampiran 5 Surat Rekomendasi Dinas Pendidikan Jember



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER DINAS PENDIDIKAN

Jl Dr. Subandi No. 29 Kotak Pos 181 Telp. (0331) 487028 Fax. 421152 Kode Pos 68118

JEMBER

REKOMENDASI

Nomor : 074/2972 /310/2023

TENTANG IJIN PENELITIAN

Dasar : Surat Rekomendasi dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kabupaten Jember nomor : 074/2377/415/2023, tanggal , 25 Juli 2023.

MENGIJINKAN :

Nama : LAILA KARIMATU ZALIKHA dan TIM
NIM/NIP : 3510096804010002 / 19050025
Alamat : Jln. Dr. Soebandi No. 99 Jember
Instansi : Universitas dr. Soebandi Jember Fakultas Ilmu Kesehatan Program
Studi Kebidanan Program Sarjana.
Keperluan : Melaksanakan Ijin Penelitian dengan Judul " Efektivitas Permainan
Edukasi Detumbar (Dengarkan , Temukan Gambar) Terhadap
Perkembangan Kognitif Anak Usia 4 – 5 Tahun di Paud Nurul
Karomah Kecamatan Patrang , Kabupaten Jember,"

Yang akan dilaksanakan pada :

Waktu : 25 Juli s.d. 25 Agustus 2023

Tempat : di Paud Nurul Karomah Kecamatan Patrang , Kabupaten Jember

DENGAN CATATAN :

1. Penelitian ini benar – benar untuk kepentingan Pendidikan
 2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik.
 3. Apabila situasi dan kondisi wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian Kegiatan.
 4. Tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
- Demikian surat ijin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Jember

Tanggal : 28 Juli 2023

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN



Tembusan ; Yth
1. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Jember
(Sebagai Laporan)

Penata Tk.I
NIP. 19660925 1992 1 007

Lampiran 6 Surat Balasan Peneliti di PAUD Nurul Karomah



YAYASAN PENDIDIKAN NURUL KHAROMAH

NPSN : 69781430

Ijin Pendirian : 421.9/4837/413/2010 - Akte Notaris Ruwi Julsi SH 03.21.03.2010

Jl. Rembangan 20 RT.01 RW.04 Kelurahan Baratan Kecamatan Patrang Kabupaten Jember

Tlp : 085102861010 Kode Pos 68112 Email: nkharomah613@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Badiatun Zuhro
Jabatan : Kepala Sekolah PAUD Nurul Kharomah
Alamat : Jl. Rasamala Barat RT. 01 RW. 04 Baratan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Laila Karimatu Zalika
NIM : 19050025
Fakultas : Kesehatan
Jurusan : Kebidanan Program Sarjana
Universitas : dr. Soebandi Jember

Telah selesai melakukan penelitian di Yayasan Pendidikan Nurul Kharomah yang beralamat di Jl. Rembangan 20 RT.01 RW.04 Kelurahan Baratan Kecamatan Patrang Kabupaten Jember, terhitung mulai bulan Mei s/d Juni 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan Gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Kharomah".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 7 Permohonan Menjadi Sampel Penelitian

FORMULIR PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI SAMPEL PENELITIAN

Sampel Yang saya Hormati,

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi Sarjana Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr Soebandi yang akan melaksanakan penelitian, berikut data saya sebagai mahasiswa:

Nama : Laila Karimatu Zalika
Nim : 19050025
Judul Proposal Skripsi : *"Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah"*

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Menganalisis Pemberian Permainan Edukasi Detumbar Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan ibu/bapak/wali untuk bersedia putra/putrinya menjadi sampel. Hasil lembar observasi akan saya jaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Kiranya ibu/bapak/wali bersedia memberi izin pada Tugas Akhir saya ini. Saya mohon untuk kesediaannya menandatangani Lembar Persetujuan yang telah saya sediakan.

Demikian permohonan saya, atas kerjasama dan perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Jember, 16 Mei 2023



Laila Karimatu Zalika
NIM. 19050025

Lampiran 8 Inform Consent

SURAT PERSETUJUAN MENJADI SAMPEL PENELITIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Ibu : Safiori
Nama Anak : Ahmad Anando S.
Umur Anak : 4 tahun
Alamat : Jl. Supriyadi Link Banjaran Timur

Menyatakan bersedia menjadi subjek (responden) dalam penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswa Program Studi Kebidanan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr Soebandi yang tertanda di bawah ini :

Nama : Laila Karimatu Zalika

NIM : 19050025

Judul : *"Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah"*

Prosedur penelitian ini tidak akan memberikan dampak dan resiko apapun pada subjek penelitian, karena semata-mata untuk kepentingan ilmiah serta kerahasiaan didalamnya dijamin sepenuhnya oleh peneliti. Dengan ini saya menyatakan bersedia secara sukarela untuk menjadi subjek dalam penelitian ini.

Jember, 14 Mei 2023
Responden,

(...  ...)

Lampiran 9 Lembar Observasi

Post test

Lembar Observasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun

Nama : R1
 Usia : 4 th
 Tema/sub tema : Buah-buahan

		Tidak Bisa	Bisa	Bisa	Bisa
No	PERTANYAAN	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis).				✓
2.	Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb).				✓
3.	Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah			✓	
4.	Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu			✓	
5.	Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu.			✓	
6.	Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.				✓
7.	Mengenal pola dan mengulanginya				✓
8.	Membilang banyak benda satu sampai sepuluh				✓
9.	Mengenal konsep bilangan.			✓	

Lampiran 10 Tabulasi Data

Pretest perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah

Responden	Umur	Total Nilai	Perkembangan Kognitif
R1	4	9	1
R2	4	9	1
R3	4	9	1
R4	4	9	1
R5	5	9	1
R6	4	5	2
R7	5	5	2
R8	4	9	1
R9	4	6	1
R10	4	9	1
R11	4	9	1
R12	4	9	1
R13	4	9	1
R14	5	9	1
R15	4	9	1
R16	4	8	1
R17	4	9	1
R18	5	9	1
R19	4	4	2
R20	4	4	2
R21	5	9	1
R22	4	4	2
R23	4	9	1
R24	5	9	1
R25	4	9	1
R26	4	9	1
R27	4	9	1
R28	5	9	1
R29	4	7	1
R30	4	8	1
R31	4	9	1

Posttest Perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah

Responden	Umur	Total Nilai	Perkembangan Kognitif
R1	4	9	1
R2	4	9	1
R3	4	9	1
R4	4	9	1
R5	5	9	1
R6	4	7	1
R7	5	9	1
R8	4	9	1
R9	4	5	2
R10	4	9	1
R11	4	9	1
R12	4	9	1
R13	4	9	1
R14	5	9	1
R15	4	9	1
R16	4	9	1
R17	4	9	1
R18	5	9	1
R19	4	7	1
R20	4	7	1
R21	5	9	1
R22	4	9	1
R23	4	9	1
R24	5	9	1
R25	4	9	1
R26	4	9	1
R27	4	9	1
R28	5	9	1
R29	4	9	1
R30	4	9	1
R31	4	9	1

Lampiran 11 Hasil Olah Data dengan SPSS

Uji Wilcoxon pretest dan posttest perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-2.442 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.015

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan

Pretest



Pemberian Intervensi Permainan Edukasi Detumbar



Posttest



Lampiran 13 Jadwal Kegiatan

No	Jadwal kegiatan	November 2022				Desember 2022				Januari 2023				Februari 2023				Maret 2023				April 2023				Mei 2023				Juni 2023				Juli 2023				Agustus 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Informasi Penyelenggaraan Skripsi																																								
2.	Proses Bimbingan Dan Penyusunan Proposal																																								
3.	Seminar Proposal																																								
4.	Revisi Dan Persetujuan Proposal Oleh Penguji																																								
5.	Pengumpulan Proposal																																								
6.	Etik Penelitian																																								
7.	Izin Penelitian BAKESBANGPOL																																								
8.	Pelaksanaan Sidang Skripsi																																								
9.	Revisi Dan Persetujuan Skripsi Oleh Penguji																																								
10.	Penyerahan Hasil Skripsi																																								
11.	Publikasi																																								

Lampiran 14 Curriculum Vitae



Nama : Laila Karimatu Zalika
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangu, 28 April 2001
Alamat : Dusun Canga'an, Desa Genteng Wetan RT.005/RW.008,
Kec. Genteng Kab. Banyuwangi
Agama : Islam
Email : rimakarima543@gmail.com

LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

2007-2013 SDN 1 Genteng Wetan
2013-2016 SMPN 1 Genteng
2016-2019 SMAN 1 Genteng
2019-2023 Universitas dr.Soebandi Jember

RIWAYAT ORGANISASI

2020-2021 Wakil Gubernur HIMABI UDS
2021-2022 Wakil Presiden Badan Eksekutif Mahasiswa UDS



UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,

E_mail : info@uds.ac.id Website : http://www.uds.ac.id

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI/TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI BIDAN UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

Nama Mahasiswa : Laila Kariman Zaila
NIM : 19050025
Judul : Efektivitas Permainan Edukasi DETUMBAR (Pengantar, Temuan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan dan Masukan Pembimbing	TTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan dan Masukan Pembimbing	TTD Pembimbing Anggota
1.	2 Desember 2022	Bimbingan judul dan Acc judul		1.	2 Desember 2022	Bimbingan judul dan Acc judul	
2	8-12-2022	- Justifikasi konsep - Sumber data - Manfaat penelitian - Tujuan penelitian		2	9-12-2022	- Bimbingan DAS 1 & 2 - Sumber - Margin - Elemen teori - Penulisan	



UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax: (0331) 483536,

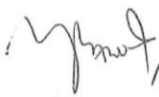
E_mail : info@uds.ac.id Website : <http://www.uds.ac.id>

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI..... UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

Nama Mahasiswa : Laila Karimatu Zahra.....

NIM : 19050025.....

Judul : Efektivitas Permainan Edukasi Petumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap
Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Karomah.....

No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan dan Masukan Pembimbing	TTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan dan Masukan Pembimbing	TTD Pembimbing Anggota
3	2-2-2023	BAB 1-4			3-2-2023	BAB 1-4	
4	8-2-2023	Bimbingan Revisi BAB 1-4 Lengkap lampiran hal dan			13-2-2023	BAB 1-4 -revisi -uji penelitian masalah	



UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,

E_mail : info@uds.ac.id Website : <http://www.uds.ac.id>

No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan dan Masukan Pembimbing	TTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan dan Masukan Pembimbing	TTD Pembimb Anggot
5	16-2-2023	Ace moga ujian sempru		3	16-2-2023	Ace	
6				4			



UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,

E_mail : info@uds.ac.id Website : <http://www.uds.ac.id>

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI PROGRAM STUDI S1 KEBIDANAN UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

Nama Mahasiswa : Laila Karimatu Zalika

NIM : 19050025

Judul : Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah

No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan dan Masukan Pembimbing	TTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan dan Masukan Pembimbing	TTD Pembimbing Anggota
1.	14/7 2023	Revisi bab 5 Pembahasan diperluas, diperdalam		1.	13/7 2023	Konsep skripsi	
2.	18/7 2023	Tamrakan pendiditan lengkap dr halam depa 5/6 bulkan		2.	18/7 2023	Melengkapi Lampiran dan Halaman	



UNIVERSITAS DR. SOEBANDI

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,

E_mail : info@uds.ac.id Website : <http://www.uds.ac.id>

No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan dan Masukan Pembimbing	TTD Pembimbing Utama	No	Tanggal	Materi yang Dikonsulkan dan Masukan Pembimbing	TTD Pembiml Anggo
3.	3/8 2023	Ace maju ujian smkhs		3.	3/8 2023	Ace	
4.				4.			
5.				5.			



UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,

E_mail : info@uds.ac.id Website : http://www.uds.ac.id

LEMBAR REVISI SEMINAR HASIL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Laila Karimatu Zalika
NIM : 19050025
Pembimbing I : Yuningsih, S.ST., M.Keb
Pembimbing II : Asri Iman Sari, S.ST., M.Keb
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Edukasi Detumbar (Dengarkan, Temukan gambar) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Karomah

No.	Nama Dosen	Saran dan Masukan	Paraf Dosen
1.	Yuningsih, S.ST.,M.Keb	1. Membenahi kesalahan penulisan 2. Bab 4 a. Mengganti kata rencana menjadi telah dilakukan 3. Bab 5 a. Tabel hasil menggunakan bisa dan tidak bisa b. Menambahkan bahwa Permainan edukasi Detumbar tidak selalu menjamin kemungkinan dalam meingkatkan kognitif anak 4. Lampiran a. Mengisi jadwal kegiatan yang masih kosong	
2.	Asri Iman Sari,S.ST.,M.Keb	1. Bab 4 a. Ditambahkan bahwa peneliti menurunkan skala ordinal menjadi nominal 2. Bab 5 a. Tabel hasil menggunakan bisa dan tidak bisa 3. Bab 6 a. Opini disesuaikan dengan hasil, fakta dan teori	
3.	Ririn Handayani, S.ST., M.Keb	1. Bab 4 a. Menambahkan layak etik	



UNIVERSITAS dr. SOEBANDI

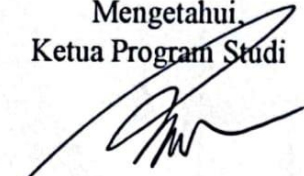
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536,

E_mail : info@uds.ac.id Website : <http://www.uds.ac.id>

		2. Bab 5 a. Tabel hasil menggunakan bisa dan tidak bisa 3. Bab 6 a. Tidak perlu banyak opini	
--	--	--	---

Mengetahui,
Ketua Program Studi


(Zaida Mauludiyah, S.Keb., Bd., M.Keb)

NIDN 0727108707