

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
PAPAN ALUR UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN  
DI PAUD NURUL HUDA KARANGTALOK  
KECAMATAN AMPELGADING KABUPATEN  
PEMALANG**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

**ZUHROTUL FAIZAH**

**NIM. 2421023**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2025**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
PAPAN ALUR UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN  
DI PAUD NURUL HUDA KARANGTALOK  
KECAMATAN AMPELGADING KABUPATEN  
PEMALANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



Oleh:

**ZUHROTUL FAIZAH**

**NIM. 2421023**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zuhrotul Faizah

NIM : 2421023

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : **Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Alur Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pematang**

Adalah benar benar karya tulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah peneliti sebutkan sembarinya

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan peneliti bersedia memperoleh sanksi akademik yang dijatuhkan.

Pekalongan, Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Zuhrotul Faizah  
2421023

## NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan FTIK UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Progam Studi Pendidikan Anak Usia Dini

di Pekalongan

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Setelah melakukan penelitian, bimbingan, dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Zuhrotul Faizah  
NIM : 2421023  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Alur Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang.

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pekalongan, 26 Mei 2025  
Pembimbing,

  
Heni Lilla Dewi, M.Pd.  
199306222019032020



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan  
Website : [ftik.uingusdur.ac.id](http://ftik.uingusdur.ac.id) Email : [ftik@uingusdur.ac.id](mailto:ftik@uingusdur.ac.id)

**PENGESAHAN**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : **Zuhrotul Faizah**  
NIM : **2421023**  
Program Studi: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**  
Judul : **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
PAPAN ALUR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF  
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD NURUL HUDA  
KARANGTALOK KECAMATAN AMPELGADING  
KABUPATEN PEMALANG**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Kamis, tanggal 19 Juni 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

**Andung Dwi Haryanto, M.Pd.**  
NIP. 19890217 201903 1 007

**Dicky Angriawan Nugroho, M.Kom.**  
NIP. 199303062022031001

Pekalongan, 19 Juni 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Prof. Dr. H. Multisih, M.Ag.**  
NIP. 19700706 199803 1 001

## **MOTO**

Merasakan Kesulitan Dimasa Muda Itu Penting. Karena Kesulitan Hari Ini Akan  
Ada Manisnya Kesuksesan Dimasa Depan

( Dawuh Ning Jazilah Annahdliyah)



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan beribu-ribu nikmat kepada nikmat kepada hambanya, serta shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW, dengan penuh rasa syukur, cinta dan kasih sayang penulis persembahkan karya tulis ini kepada :

1. Kedua orang tua saya tersayang, Ibu Murinah dan Bapak Sabar Munaji, yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial serta do'a dan yang telah membesarkan, mendidik, dan membimbing dengan penuh kasih sayang dan kesabaran yang luar biasa.
2. Kepada Ibu Heni Lilia Dewi, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan, kesabaran dalam membantu dalam proses penyusunan skripsi.
3. Untuk sahabat saya Antika Mei Ristianti, Feyza Salsabila dan Alissa Zulfa Iqrimah terima kasih yang selalu mendoakan dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi.
4. Sahabat seperjuangan meraih gelar, Putri Dea Apriliani, Fadilla Rahma Indriana, Awaliyah Uly , Qotrun Nada, Chasanal Irnina Aqnah, Lisa Nurfadillah yang selalu menemani di masa perkuliahan dan sangat membantu dalam penulisan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk Ghois Almuwafaq, terima kasih yang selalu mendoakan dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini, serta yang selalu saya libatkan dalam berbagai situasi. Terima kasih atas pengertian dan kesabaran yang telah diberikan selama ini.
6. Untuk teman seorganisasi Ayu Normalita S.Pd dan terima kasih telah sering menanyakan kemajuan dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat termotivasi dalam menuliskan skripsi
7. Untuk seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan namanya yang pernah menjadi bagian penting dalam hidup penulis.

## ABSTRAK

**Faizah, Zuhrotul. 2025.** “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Alur Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri.K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Heni Lilia Dewi, M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, Alat permainan edukatif papan alur, Kognitif

Alat Permainan Edukatif sangat dibutuhkan dalam proses belajar anak. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan sebuah alat permainan yang mengandung unsur pendidikan. Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Nurul Huda Karangtalok terlihat terbatasnya persediaan APE dalam menunjang proses belajar mengajar sehingga hal tersebut menyebabkan lemahnya daya tarik anak untuk belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan alat permainan edukatif papan alur yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang ? (2) Bagaimana hasil pengembangan alat permainan edukatif papan alur untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang?

Oleh karena itu penelitian ini berujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk APE papan alur yang layak dan praktis untuk membantu anak dalam belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data melalui observasi berupa lembar validasi dari validator untuk pengembangan APE papan alur, serta lembar observasi penilaian guru untuk anak.

Hasil validasi pengembangan APE papan alur menunjukkan bahwa kevalidan dan kepraktisan APE papan alur berdasarkan aspek edukatif, teknis, estetika, dan materi adalah sangat layak dengan perolehan skor 83% dan 87% dengan rata-rata 85%. Dan hasil dari rata rata kepraktisan adalah 90 %. Keefktifan penggunaan pengembangan APE papan alur untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun berdasarkan dari lembar observasi penilaian guru untuk anak menunjukkan bahwa APE yang digunakan dapat meningkatkan kognitif anak dengan presentase 82% BSB dan 18% BSH oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ape ini dapat meningkatkan kognitif anak usia dini.

## KATA PENGANTAR

*Bismilaahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah, Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT Sang Maha memberikan beribu-ribu nikmat kepada hambanya, atas segala curahan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Alur Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang”. Skripsi ini ditulis dalam rangka untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan. Di dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak memperoleh bantuan baik dari pembelajaran, bimbingan serta arahan dari beberapa pihak baik secara langsung ataupun tidak. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Rofiqotul Aini, M. Pd. I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M. Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dosen pembimbing, yang senantiasa membimbing, memberikan arahan dan masukan dalam proses penyusunan skripsi.
5. Ibu Heni Lilia Dewi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah beserta jajarannya di PAUD Nurul Huda Karangtalok Desa Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

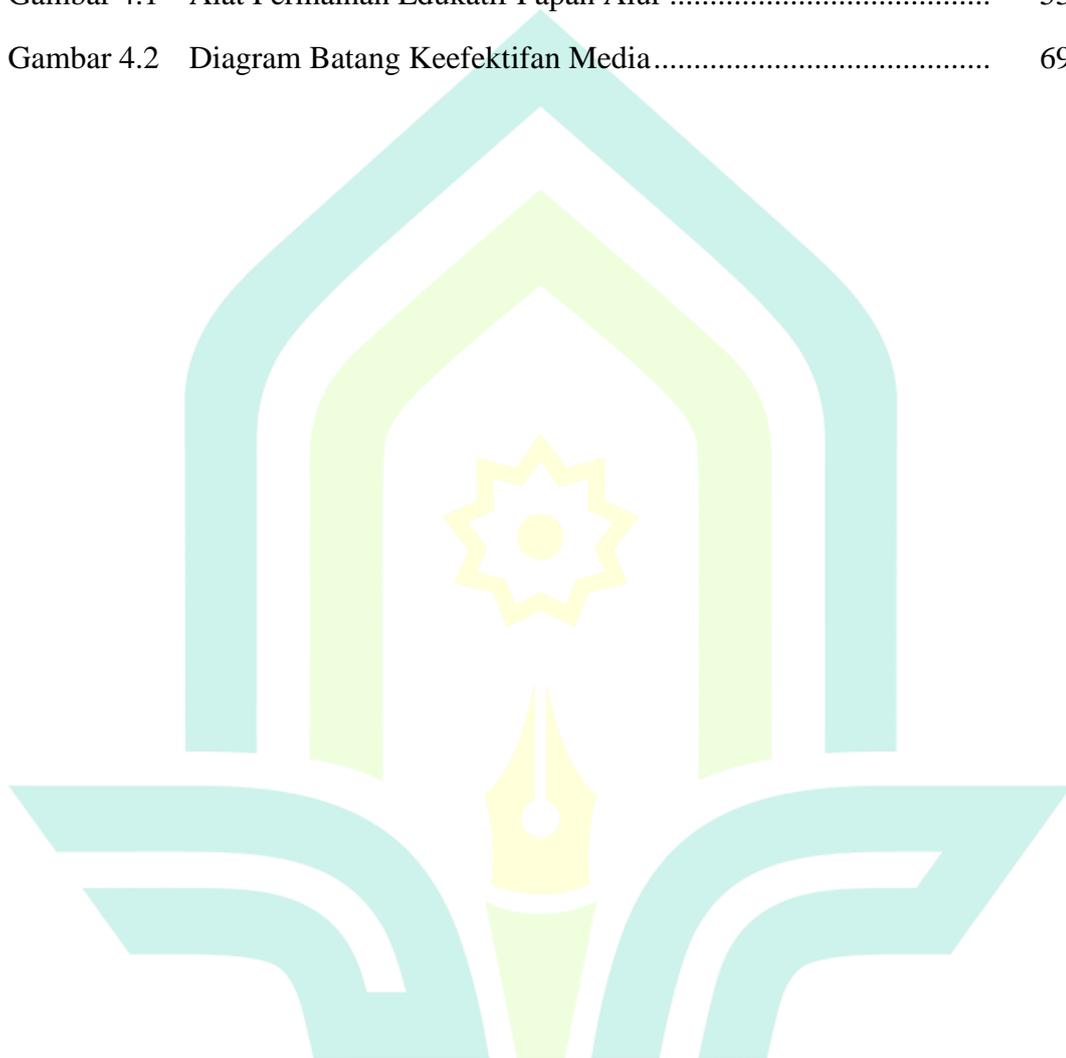
## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.7 Spesifikasi Yang dikembangkan.....	11
1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
1.9 Sistematika Pembahasan.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
2.1 Deskripsi Teori .....	14
2.2 Penilitin Relevan .....	29
2.3 Kerangka Berfikir .....	36
2.4 Hipotesis Penelitian .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>

3.1 Desain Penelitian .....	39
3.2 Prosedur Penelitian .....	39
3.3 Sumber Data dan Subjek Pengembangan .....	42
3.3.1 Sumber Data .....	42
3.3.2 Subjek Penelitian .....	43
3.4 Teknik dan Instrument Pengumpulan Data .....	43
3.5 Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN &amp; PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	52
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk Awal .....	52
4.1.2 Hasil Uji Coba Produk .....	73
4.1.3 Hasil Revisi .....	76
4.2 Hasil Pembahasan .....	77
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>81</b>
5.1 Simpulan .....	81
5.2 Implikasi .....	82
5.3 Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Ilustrasi Alat Permainan Edukatif Papan Alur .....	18
Gambar 2.2	Kerangka Berpikir .....	38
Gambar 3.1	Bagan Penelitian Model ADDIE .....	37
Gambar 4.1	Alat Permainan Edukatif Papan Alur .....	55
Gambar 4.2	Diagram Batang Keefektifan Media.....	69



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi Kisi Instrumen Penelitian Ahli Media .....	42
Tabel 3.2	Kisi Kisi Penilaian Ahli Materi .....	44
Tabel 3.3	Kisi Kisi Instrumen Penilaian Keefektifan Kognitif .....	45
Tabel 3.4	Presentase Kriteria Kevalidan .....	47
Tabel 3.5	Presentase Kriteria Kepraktisan.....	48
Tabel 3.6	Kriteria Penilaian Kognitif .....	49
Tabel 4.1	Pelaksanaan Penelitian .....	49
Tabel 4.2	Design Penelitian.....	53
Tabel 4.3	Kepraktisan Alat Permainan Edukatif Alat Papan Alur .....	56
Tabel 4.4	Kevalidan Media Alat Permainan Edukatif Papan Alur.....	58
Tabel 4.5	Revisi Dosen Ahli media dan Materi .....	61
Tabel 4.6	Penilaian Kognitif Pra Uji Coba.....	64
Tabel 4.7	Penilaian Kognitif Uji Coba Pertama .....	66
Tabel 4.8	Uji Coba Penerapan Alat Permainan Edukatif Papan Alur .....	66
Tabel 4.9	Hasil Uji Coba Produk.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 3 : Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 6 : Lembar Kepraktisan Alat Permainan Edukatif

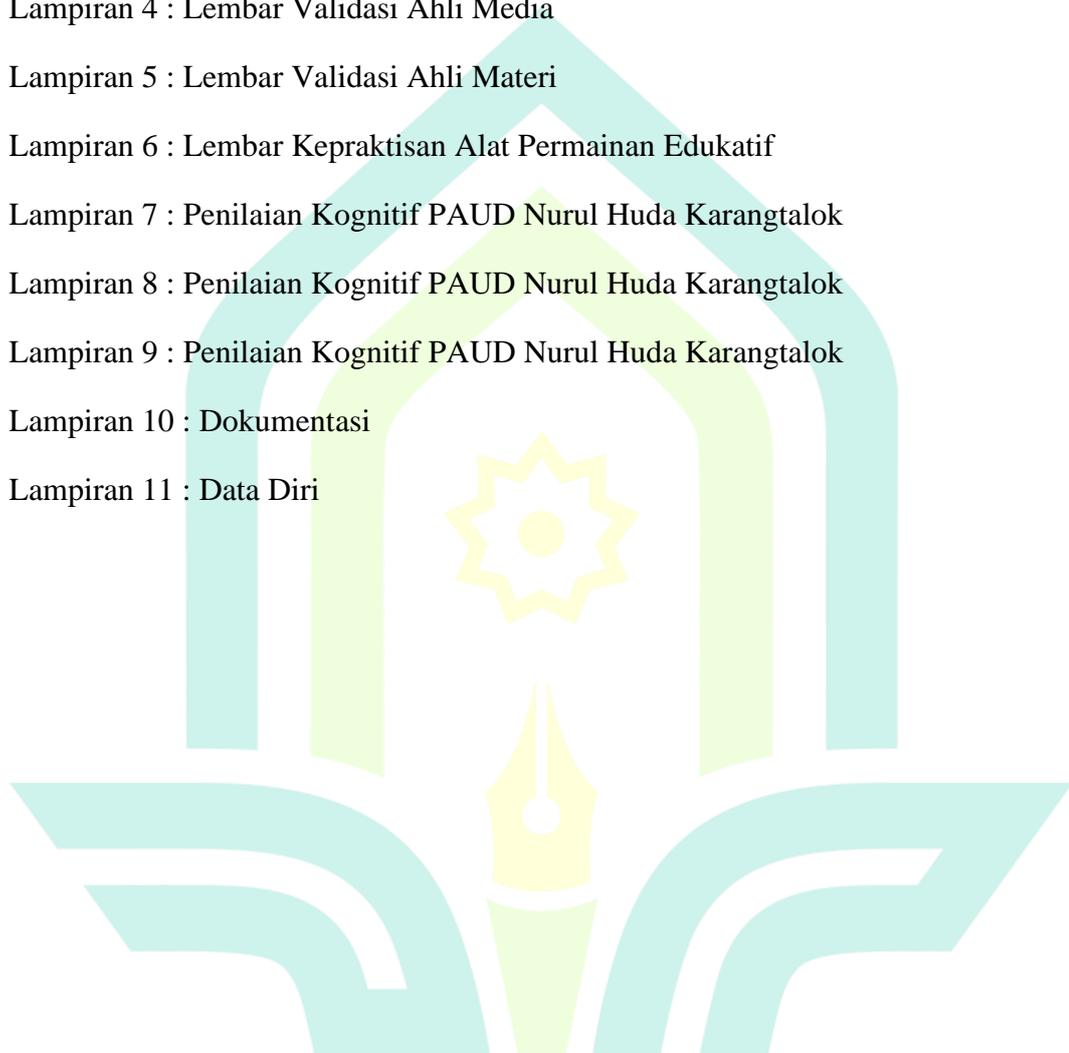
Lampiran 7 : Penilaian Kognitif PAUD Nurul Huda Karangtalok

Lampiran 8 : Penilaian Kognitif PAUD Nurul Huda Karangtalok

Lampiran 9 : Penilaian Kognitif PAUD Nurul Huda Karangtalok

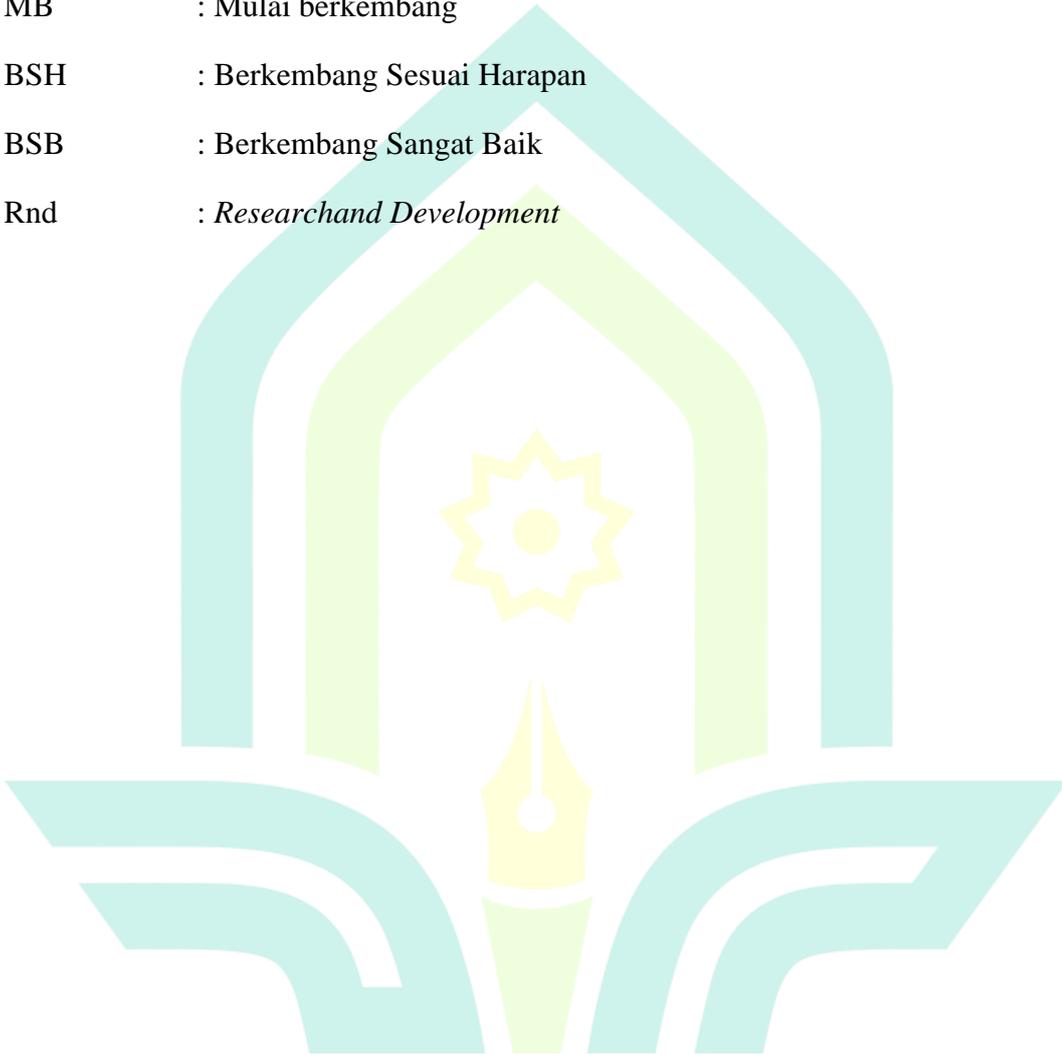
Lampiran 10 : Dokumentasi

Lampiran 11 : Data Diri



## DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

APE	: Alat Permainan Edukatif
PAUD	: Pendidikan Anak Usia Dini
BB	: Belum Berkembang
MB	: Mulai berkembang
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan
BSB	: Berkembang Sangat Baik
Rnd	: <i>Research and Development</i>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidik adalah manusia biasa dan tidak mungkin tidak melakukan kesalahan. Namun pendidikan yang benar benar sukses adalah pendidik yang memungkinkan subjeknya menjadi diri sendiri. Dari sudut pandang psikologi, hakikat pendidikan adalah optimal potensi manusia. Semua potensi manusia bergantung pada otaknya. Pendidikan adalah bagian dari tubuh profesional yang mengubah otak manusia setiap hari. Semakin luas pengetahuan seseorang pendidikan, maka semakin muda pula ia menyukseskan pembelajaran. (abidin, 2021)

Pendidikan prasekolah merupakan bagian integral dari permainan. Bagi anak usia dini, bermain merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi. Selain itu, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain adalah cara belajar terbaik. Hal ini dapat ditunjukkan dengan belajar bahasa sambil bermain game. Ingatlah bahwa bermain itu penting bagi anak kecil. Sebagai pendidik kita harus memahami konsep bermain serta sifat dan jenis permainan yang sesuai dengan tumbuh kembang anak. (Zulfajri, 2021)

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses perkembangan menyeluruh bagi anak sampai dengan usia enam tahun, yang mempengaruhi seluruh aspek fisik dan non fisik dengan merangsang perkembangan fisik, mental, motorik, emosi dan sosial serta memungkinkan

anak mengambil tindakan yang tepat dan benar. Dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dalam kurikulum kompetitif, pendidikan anak usia dini terdiri dari inisiatif yang menstimulasi, membimbing, mendorong, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak. (Moh Fauziddin, 2018)

Imam Ghazali mengatakan dalam karya monumentalnya, “Ihya Ulumuddin” mengatakan, anak-anak telah menyelesaikan tugas pendidikannya, seharusnya sudah. Kesempatan bermain dan permainan yang menyenangkan disediakan di sekolah untuk melawan rasa bosan. Bermain tidak mengganggunya, karena jika ia melarang anak-anak bermain atau memaksa mereka untuk belajar sepanjang waktu, hal itu akan membuatnya stres, melemahkan pikiran, dan memperpendek umurnya. Dia bisa menemukan alasan untuk menghindari hal ini sama sekali. “Albadari” sependapat dengan Imam Ghazali tentang pentingnya bermain dan menghibur anak setelah belajar atau menyelesaikan pekerjaan. (Sri Widayati, 2020)

Permainan anak-anak sudah bukan hal yang aneh lagi. Selama masih ada anak kecil, pasti ada aktivitas bermain. Bagi anak kecil, bermain tidak dapat dipisahkan karena bermain adalah dunia anak-anak. Bermain adalah serangkaian tindakan atau kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak bahagia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata bermain berasal dari kata dasar yang berarti kegiatan atau kegiatan yang menyenangkan. Selain

bermain, terdapat juga kata permainan yang berarti permainan itu sendiri, yaitu orang yang melakukan permainan tersebut. (Akbar, 2020)

Secara linguistik, bermain juga dapat diartikan sebagai tindakan langsung atau tidak langsung dalam interaksi dengan orang lain. Bermain dengan anak kecil sangatlah penting. Karena anak-anak mengalami belajar melalui bermain. Bermain game juga sudah menjadi standar yang harus dipenuhi oleh setiap anak. Mengingat pentingnya bermain pada anak usia dini, bermain juga mempunyai manfaat bagi tumbuh kembang anak. Banyak solusi ampuh atau efektif terhadap pikiran pemainnya. Sekali perkembangan yang dialami anak, oleh karena itu dibutuhkan permainan yang dapat mengedukasi anak usia dini. (Sri Widayati, 2020)

Permainan edukasi adalah permainan dengan muatan edukasi yang tercermin dari isi dan fitur game tersebut. Apalagi game ini juga memberikan. Menyeimbangkan indera juga harus mencapai tujuan pengembangan pribadi karena kepribadian seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. Hal lain yang dipelajari dalam permainan adalah menyeimbangkan permainan tergantung pada maksud dan tujuan permainan serta kreasi permainan tersebut. Kunci untuk menentukan apakah suatu permainan dapat disebut mendidik adalah apakah permainan tersebut bernilai, efektif, dan tepat sasaran dalam proses pendidikan. Hal ini bisa terjadi jika permainan bisa dikendalikan dengan cepat. (Yasbiati, 2019) Alat Permainan Edukatif salah satu media penunjang proses belajar. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan segala sesuatu yang dapat

digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat (dibeli). Karena alat-alat tersebut dipergunakan bermain oleh anak sedangkan permainannya itu mengandung nilai-nilai Pendidikan. (Endang Kartikowari, 2020)

Menurut Mayke Sugianto pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebuah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. APE juga dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya digunakan untuk melatih daya nalar anak. (R. Rupnidah, 2022)

Menurut Piaget, anak dilahirkan dengan banyak skema sensorimotorik yang memberikan kerangka bagi interaksi pertama anak dengan lingkungan. Pengalaman awal seorang anak ditentukan oleh skema sensorimotorik ini. Artinya, anak hanya dapat merespons hal-hal yang dapat dimasukkan ke dalam skema, sehingga hal ini akan menentukan batas-batas pengalaman anak. Namun pengalaman mengubah rencana awal ini. Setiap pengalaman mengandung unsur unik yang harus disesuaikan dengan kepribadian anak. Interaksi dengan lingkungan akan mengubah keadaan kesadaran dan memungkinkan terjadinya pengembangan pengalaman

secara berkelanjutan. Namun menurut Piaget, hal ini merupakan proses yang lambat karena skema baru selalu muncul dari skema yang sudah ada. (Cathy Nutbrown, p. 2015)

Dengan cara ini, perkembangan kognitif dimulai dari cara anak merespons lingkungan dan terus berkembang hingga anak mampu memikirkan peristiwa yang mungkin terjadi dan secara mental mengeksplorasi hasil yang mungkin terjadi. Anak-anak mulai mengembangkan dan memahami sekolah secara intuitif, berdasarkan hubungan mereka dengan dunia sekitar mereka. Anak-anak dapat berbicara dengan sangat baik untuk mengungkapkan kebutuhan dan keinginannya, dan mereka juga dapat berbagi pemikiran dan pengalamannya. (Cathy Nutbrown, 1015)

Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam standar tingkat pencapaian perkembangan kurikulum merdeka anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. Berfikir logis: mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Berfikir simbolik: mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad, mencocokkan warna dan mengetahui bentuk geometri. (ristek, nomor 5 tahun 2022 )

Mengenai Seluruh Aspek Perkembangan Yang Akan Dibahas Disini, Kita Harus Ingat Bahwa Semua Aspek Perkembangan Anak Akan

Saling Berkaitan. Meskipun Perkembangan Fisik, Mental, Dan Sosialnya Berbeda-Beda, Namun Realitas Sosialnya Tidak Hanya Konsisten Tetapi Juga Bergantung Pada Lingkungan Tempat Ia Dibesarkan. Oleh Karena Itu, Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Sangat Penting Untuk Menunjang Proses Belajarnya. (Sigit Purmana, 2019)

Papan alur merupakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, papan alur itu sendiri adalah sebuah alat permainan yang tujuannya agar anak lebih mudah dalam proses pembelajaran didalam pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu papan alur ini menjadi solusi dalam mengoptimalkan membilang anak karena permainan edukatif terdapat nilai nilai stimulus perkembangan anak. Papan alur yang sederhana bisa meliputi maze, ball knob atau snapes knop itu merupakan salah satu alat permainan edukatif papan alur sederhana. (Nurfadilah, 2021)

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada sekolah PAUD Nurul Huda Karangtalok tepatnya pada kelas A dengan jumlah siswa 11 siswa ini ada 5 diantaranya yang kognitifnya belum bisa berkembang dengan baik, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ada pada PAUD tersebut yaitu kurangnya fasilitas alat permainan edukatif sehingga melemahkan minat dan daya tarik anak untuk belajar dengan semangat. Peneliti juga menemukan anak yang perkembangan kognitifnya belum bisa berkembang sesuai harapan

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yaitu mengembangkan media papan alur untuk meningkatkan kemampuan kognitif sebagai salah satu solusi dalam mengatasi kurangnya fasilitas pada sekolah tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Alur Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Nurul Huda Desa Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Masih terdapat anak yang belum berkembang aspek kognitifnya di PAUD Nurul Huda Desa Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang.
2. Kurangnya alat permainan edukatif papan alur yang didalam kelas di PAUD Nurul Huda Desa Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang
3. Anak-anak cepat kehilangan ketertarikan karena media pembelajaran yang kurang variatif dan menarik. di PAUD Nurul Huda Desa Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam mengkaji yang dilakukan lebih terfokus, adapun beberapa masalahnya sebagai berikut :

1. Penelitian di tujukan untuk Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Nurul Huda Desa Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang yang gunanya untuk meningkatkan aspek kognitifnya melalui papan alur
2. Dalam penelitian ini kami mengembangkan aspek kognitif melalui papan alur yang berfokus pada angka, abjad dan geometri yang tentunya telah disesuaikan dengan pengembangan anak usia 4-5 tahun.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan alat permainan edukatif papan alur yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang ?
2. Bagaimana hasil pengembangan alat permainan edukatif papan alur untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk alat permainan edukatif papan alur untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang

2. Untuk mengetahui hasil pengembangan alat permainan edukatif papan alur untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pematang

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah semangat dan imajinasi dalam mengembangkan alat permainan edukatif papan alur untuk memfasilitasi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pematang, supaya dapat belajar dengan maksimal. (Untung, Metodologi Penelitian, 2022)
- b. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan menjadi rujukan untuk kedepannya dalam mengembangkan alat permainan edukatif untuk memfasilitasi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pematang (Untung, Metodologi Penelitian, 2022)

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan dalam rangka meningkatkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien sehingga menjadikan peserta didik yang cemerlang.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan agar siswa dapat terpenuhi aspek kognitifnya. Melalui alat permainan edukatif papan alur ini siswa diharapkan agar mudah memahami dan membedakan berbagai bentuk warna bilangan dan bilangan dari suatu benda.

c. Bagi penulis

Media papan alur ini dapat dijadikan acuan untuk mengajar nanti serta dapat menjadikan pengalaman saat nantinya menjadi pendidik. Media ini juga diharapkan mampu menjadi inovasi dalam alat permainan edukatif dan dapat meningkatkan pembelajaran kepada anak usia dini khususnya pada aspek kognitif.

d. Bagi guru

Pengembangan alat permainan edukatif papan alur ini diharapkan dapat menjadi suatu ide baru dalam pembuatan alat permainan edukatif nantinya, tidak hanya itu guru juga diharapkan bisa mengembangkan alat permainan edukatif ini sebagai alat pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajarnya.

(Cathy Nutbrown, 1015)

Guru dapat berperan sebagai perantara antara anak dan pesan dengan menggunakan media. Media dapat membantu pendidik dalam memberikan informasi kepada anak, sehingga jika media digunakan di kelas dengan perencanaan yang matang, hasil yang baik akan tercapai. (fasha, 2023)

### **1.7 Spesifikasi Yang dikembangkan**

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian mengenai alat permainan edukatif bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Huda Desa Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang adalah:

1. Alat permainan edukatif papan alur yang digunakan oleh peneliti merupakan alat permainan edukatif yang dikemas untuk anak usia 4-5 tahun
2. Peneliti memilih alat permainan edukatif papan alur untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini
3. Alat permainan edukatif papan alur ini bertujuan untuk mengenalkan bentuk bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun mencocokkan bentuk serta warna
4. Selain itu alat permainan edukatif papan alur ini juga bertujuan untuk menghitung angka dari 1-10
5. Bahan yang digunakan pada alat permainan edukatif papan alur menggunakan bahan dasar dari triplek, kayu, kain fanel untuk melapisi bahan tersebut.

### **1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Dengan menggunakan media papan alur ini bertujuan agar dapat meningkatkan pengembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Nurul Huda Karangtalok Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pemalang

2. Dengan media papan alur disini peneliti agar anak dapat berkembang aspek kognitinya melalui bentuk geometri serta pengelompokan warna dan membilang angka dari 1-10.

#### Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan alat permainan edukatif ini focus pada peningkatan kognitif
2. Untuk menguji apakah kognitifnya berkembang dengan baik atau tidak, maka alat permainan edukatif tersebut diujikan pada anak usia 4-5 tahun diujikan hanya pada kelompok belajar A PAUD Nurul Huda Karangtalok dengan jumlah murid 11 anak
3. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap.

### 1.9 Sistematika Pembahasan

Peneliti menyusun sistematika penelitian ini untuk mempermudah dalam merangkai hasil penelitian secara teratur dan tersusun. Adapun sistematika penelitian skripsi akan diuraikan sebagai berikut:

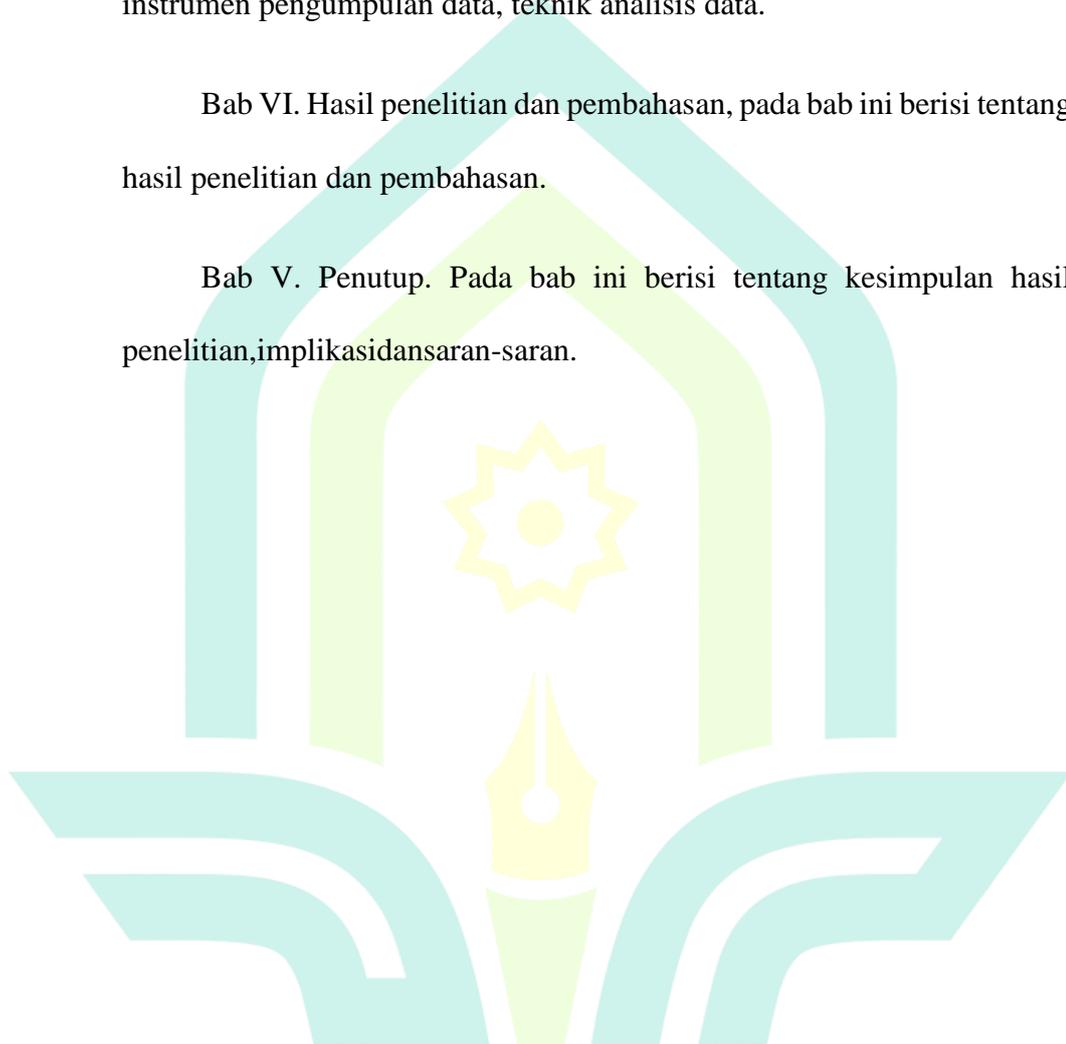
Bab I. Pendahuluan. Pada bab ini meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan sistematika penelitian.

Bab II. Landasa teori. Pada bab ini meliputi: deskripsi teoritik, kajian penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III. Metode penelitian Pada bab ini meliputi: desain penelitian, prosedur penelitian, sumber data dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab VI. Hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V. Penutup. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan hasil penelitian,implikasadansaran-saran.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kevalidan dan kepraktisan pengembangan Alat permainan edukatif papan alur terhadap kemampuan berpikir kognitif anak dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu: (Analysis) merupakan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (Design) meliputi rancangan atau desain awal dalam pembuatan Alat permainan edukatif papan alur. (Development) meliputi validasi ahli dan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari kedua validator. Selanjutnya (Implementation) yaitu mengujicobakan APE papan alur yang telah dikembangkan terhadap anak. (Evaluation) meliputi analisis kelayakan dan kepraktisan kualitas Alat permainan edukatif papan alur untuk digunakan. Berdasarkan penilaian kelayakan dari kedua validator dari validator ahli materi dengan hasil 87.5 % dan ahli media dengan hasil 83 % dengan perolehan rata rata 85 % dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Alat permainan edukatif papan alur sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dan rata rata kepraktisan dengan nilai 90 % sehingga dapat dinyatakan alat permainan edukatif sangat praktis

2. Hasil keefektifan kognitif alat permainan edukatif papan alur dari penerapan lembar observasi anak setelah melakukan uji coba Alat permainan edukatif papan alur terhadap anak maka secara keseluruhan persentase yang diperoleh adalah 82 % anak sudah ada ditahab (BSB) dan 18% anak ada ditahapan (BSH) penilaian anak di PAUD Nurul Huda Karangtalok sehingga memenuhi kriteria penilaian pada anak usia. Sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil pengembangan Alat permainan edukatif papan alur untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun.

## **5.2 Implikasi**

Pengembangan alat permainan edukatif papan alur ini dapat di implikasikan dengan dimanfaatkan sebagai :

5.2.1.1.1.1 Salah satu alat permainan edukatif papan alur untuk meningkatkan kognitif anak usia 4-5 tahun, dalam pengembangan peningkatan kognitif melalui papan alur meliputi Mengenal angka, mengetahui bentuk geometri, dapat menyebutkan huruf, dan mengetahui warna warna yang ada pada sekeliling lingkungan mereka

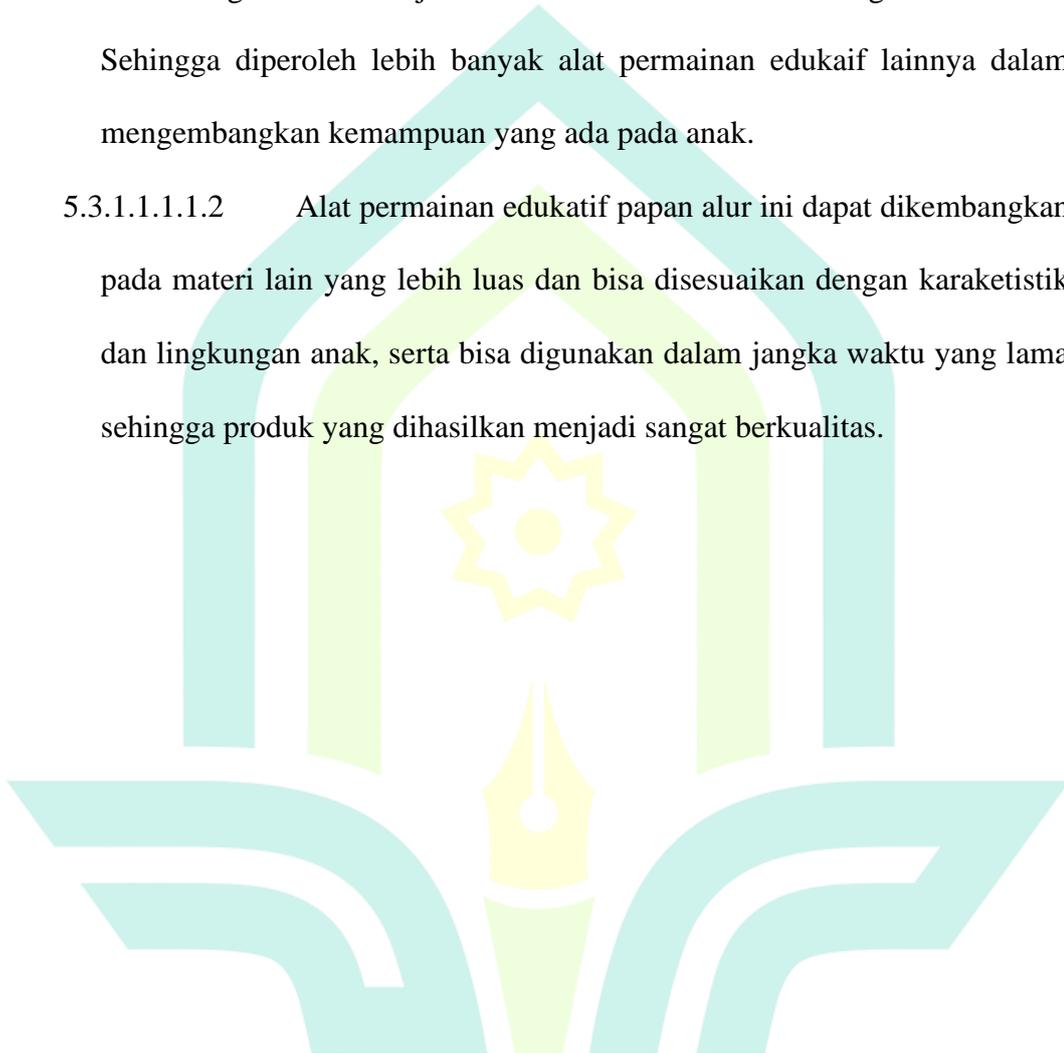
5.2.1.1.1.2 Salah satu media yang dapat menambah minat belajar anak dalam pengembangan kognitif serta dapat memotivasi guru dalam pembuatan alat permainan edukatif yang kreatif.

### 5.3 Saran

Berdasarkan saran penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

5.3.1.1.1.1 Alat permainan edukatif papan alur ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan kebutuhan dan tingkat usia anak. Sehingga diperoleh lebih banyak alat permainan edukaif lainnya dalam mengembangkan kemampuan yang ada pada anak.

5.3.1.1.1.2 Alat permainan edukatif papan alur ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas dan bisa disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan anak, serta bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama sehingga produk yang dihasilkan menjadi sangat berkualitas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. z. (2021). *Buku Ajar Teori Belajar dalam Pembelajaran AUD*. Lamongan: Academia Publication.
- Akbar, E. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini* . Jakarta: Prenada media grup.
- Ardika, E. (2021). *Pengembangan APE Papan Alur Terhadap Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Arif Pristianto, D. H. (2022 ). Edukasi Penggunaan Papan Alur Sebagai Media Bermain Edukatif. *JUPED*, 13.
- Cathy Nutbrown, P. C. (1015). *Pendidikan Anak Usia Dini* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Kartikowari, Z. (2020). *Dimensinya, Pola Pembelajaran 9 Pilar Karakter Pada anak Usia dini dan Dimensi*. Jakarta: Prenadamedia Grup .
- Fakhrudin, A. U. (2019). *Menjadi Guru PAUD*. Jakarta: PT Elex Media Komputinda.
- Fasha, A. k. (2023). Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif . *jurnal edukasi aud*, 2.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edekatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6.
- Indri Helpiani, E. H. (2022). Bagaimana Dasar Kebutuhan Alat Permainan Edukatif Papan Alur untuk Kemampuan Membilang Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kewarganegaraan*, 4.
- Islamiyah, m. p.-5. (n.d.). Emi jamilah, Yuline, Srilestari. *Jurnal Utan*, 3.
- Khotimah, A. K. (2020). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game di TK Islam Mutiara Ibunda Semarang* . Skripsi. Universitas Negeri Semarang .
- Liany, N. D. (n.d.). *Efektifitas APE Maze Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B di TK Al - Fitroh Kota Semarang*. 2019: Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Moh Fauziddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early . *Jurnal Obsesi*, 163.

- Nurfadilah, S. N. (2021). *Paduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Nusa Putra, N. D. (2013). *Penelitian Kualitatif PAUD*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- R. Rupnidah, D. S. (2022). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 49.
- Setiowati, I. (2017). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Puzzla Alat Transportasi Untuk Pengenalan Angka di Taman Kanak Kanak Aisyiyah Bustanul Atfal Genjahan II Ponjong Gunung Kidul* . Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sigit Purmana, Y. S. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sri Widayati, K. R. (2020). *Media Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tesya Cahyani Kusuma, H. L. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Jakarya: Kencana .
- Untung, M. S. (2019). *Metodologi Penelitian* . Yogyakarta : Litera.
- Untung, M. S. (2022). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Litera Yogyakarta.
- Widayati, S. (2021). Pengembangan media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia Dini 4-5 Tahun. *Jurnal AUDHI*, 11.
- Yasbiati, G. G. (2019). *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi.
- Zulfajri, M. M. (2021). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Tasikmalaya : EDU PUBLISHER.