

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Kognitif Anak Usia Dini**

Istilah kognitif yang sering dikemukakan meliputi aspek struktur kognitif yang digunakan untuk mengetahui sesuatu. Pengertian kognitif yang dikemukakan Gagne (Jamaris,2006:18) adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berda di pusat susunan syaraf. Selanjutnya, Piaget (Sujiono,2007:154-155) menyatakan perkembangan kognitif adalah interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh lingkungan. Manusia aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan, menyesuaikan diri terhadap objek-objek yang ada disekitarnya merupakan proses interaksi untuk mengembangkan aspek kognitif. Dengan demikian maka kemampuan kognitif adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui dirinya sendiri dengan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu pendidik perlu mengatur kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak dalam mengembangkan dan memproses kemampuan berpikir yang spesifik. Untuk mengembangkan kognitif anak terdapat beberapa program yang dapat diberikan kepada anak. Guna mengembangkan kemampuan kognitif anak perlu diberi berbagai kegiatan untuk bermain dengan menjelajah lingkungan, lebih banyak merespons pada rangsangan dalm lingkungan dengan cara yang sangat konstruktif/membangun yaitu ketika ia mengorganisasi informasi dalam otaknya dalam pola yang dapat diprediksi sejak usia sangat dini. Aisyah (2008:5.32-5.33).

Beaty dalam Aisyah (2008:5.33) menyatakan bahwa ada 5 program pengembangan kognitif pada anak usia dini, yakni :

a. Bentuk

Bentuk adalah salah satu konsep paling awal yang harus dikuasai oleh anak usia dini. Anak usia dini dapat membedakan benda berdasarkan bentuk sebelum mengenal berdasarkan ciri-ciri lainnya.

b. Warna

Konsep warna dikembangkan dengan cara memperkenalkan warna satu-persatu kepada anak usia dini dan mengenalkan beragam permainan dan kegiatan menarik yang berhubungan dengan warna.

c. Ukuran

Ukuran adalah hal penting yang diperhatikan anak usia dini secara khusus, ukuran ini diajarkan dalam konteks kebalikan, seperti besar dan kecil, panjang dan pendek, dan sebagainya.

d. Pengelompokan

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

e. Pengurutan

Pengurutan merupakan kemampuan meletakkan benda dalam urutan menurut urutan tertentu. Dari beberapa program tersebut, maka pengembangan konsep akan muncul secara sistematis melalui berbagai kegiatan yang dilakukan oleh anak. Jika anak diberi kesempatan untuk melakukan berbagai kegiatan, maka akan mempermudah anak dalam memahami konsep yang dipelajarinya (Aisyah,2008:5.33).

### **2.1.2 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget**

Menurut Sujiono (2007:155) bahwa terdapat empat fase perkembangan kognitif. Ada empat tahap perkembangan yaitu:

a. Tahap sensorimotor (kelahiran hingga usia sekitar 2 tahun)

Tahap sensorimotor adalah usia 0-2 tahun. Pada usia tersebut anak berinteraksi dengan dunia sekitar melalui panca inderanya, yang dimulai dari gerakan reflek yang dimiliki sejak lahir, menghisap, menggenggam, melihat, melempar, hingga pada akhir usia 2 tahun anak

sudah dapat menggunakan satu benda dengan tujuan berbeda. Kemampuan ini awal berpikir secara simbolik untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik.

b. Tahap praoperasional (usia 2 tahun hingga usia sekitar 7 tahun)

Tahap praoperasional berada pada rentang usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya, oleh karena itu, cara berfikir anak belum stabil dan belum terorganisir dengan baik. Tahap ini dibagi menjadi 3 sub fase berfikir: Berpikir secara simbolik (usia 2-4 tahun) Berpikir secara simbolik yaitu kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa secara abstrak. Anak sudah dapat menggambarkan objek yang tidak ada dihadapannya, kemampuan berpikir simbolik, ditambah dengan perkembangan kemampuan bahasa dan fantasi sehingga anak mempunyai dimensi baru dalam bermain. Anak dapat menggunakan kata-katanya untuk menandai suatu objek dan membuat substitusi dari objek tersebut, berpikir secara egosentris (usia 2-4 tahun) Berpikir secara egosentris yaitu anak melihat dunia dengan perspektifnya sendiri, menilai benar/tidak berdasarkan sudut pandang sendiri. Sehingga anak belum dapat meletakkan cara pandangnya dari sudut pandang orang lain, berpikir secara intuitif (usia 4-7 tahun) Berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu (menggambar/menyusun balok) tetapi tidak mengetahui alasan pasti mengapa melakukan hal tersebut. Pada usia ini anak sudah dapat mengklasifikasikan objek sesuai dengan kelompoknya.

c. Tahap Operasional Konkret (usia 7 tahun hingga 12 tahun)

Tahap operasional konkret yaitu anak berpikir secara logis dengan syarat objek yang menjadi sumber berpikir tersebut secara kongkret. Anak dapat mengklasifikasikan objek, mengurutkan benda sesuai dengan urutannya, memahami cara pandang orang lain dan berpikir secara deduktif.

- d. Tahap operasional formal (usia 12 tahun hingga dewasa)

Tahap operasional formal yaitu anak dapat berpikir secara abstrak seperti kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, melakukan proses berpikir ilmiah yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut.

### **2.1.3 Pengenalan Waktu Untuk Anak Usia Dini**

Kemampuan mengenal waktu merupakan salah satu kemampuan kognitif. Menurut Permen No.58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini perkembangan kognitif meliputi 3 hal yaitu :

1. Anak mengenal waktu
2. Anak mengenal angka dan bilangan
3. Konsep bilangan , lambang bilangan dan huruf. dari 3 hal tersebut, kemampuan mengenal konsep ukuran termasuk dalam konsep bentuk, warna, ukuran dan pola.

Jamaris (2006:47) menyatakan bahwa konsep ukuran diperoleh dari pengalaman anak pada waktu ia berinteraksi dengan lingkungannya, khususnya pengalaman yang berhubungan dengan membandingkan mengklasifikasikan dan menyusun benda benda. Kegiatan-kegiatan informal yang dapat dilakukan anak dalam mengembangkan kemampuan dasar yang terkait dengan ukuran adalah sebagai berikut anak menyusun benda berdasarkan ukuran paling kecil hingga ukuran paling besar atau sebaliknya, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, atau ter, dan membandingkan mana yang lebih tinggi antara seorang anak dengan temannya, dan sebagainya.

Aisyah (2008:5.33) menyatakan anak mendapatkan lebih banyak pengalaman didalam lingkungannya maka anak mulai menaruh perhatian khusus kepada hubungan antar benda-benda yang ada disekitarnya. Ukuran adalah salah satu yang diperhatikan anak secara khusus. Hal ini sering diajarkan dalam konteks kebalikan, seperti besar dengan kecil, panjang dengan pendek. Anak dapat memahami satu macam ukuran dengan cara belajar konsep kebalikan,

seperti besar dulu baru kecil. Kemudian barulah anak bisa membandingkan keduanya.

Beaty (2013:284) mengemukakan bahwa saat anak kecil menyusun pengetahuannya sendiri dengan berinteraksi dengan objek dan orang di lingkungannya, otaknya sepertinya memerhatikan lebih seksama pada hubungan antara benda-benda. Ukuran merupakan salah satu hubungan itu. Apa besar, kecil, lebih besar atau lebih kecil dari lainnya. Sifat ukuran, seperti sifat bentuk dan warna, merupakan pemahaman esensial yang anak butuhkan untuk memahami dunianya. Kemampuan mengenal waktu merupakan kemampuan yang diperoleh anak saat anak belajar mengenal waktu yang dialami dengan cara mengamati, sehingga objek yang dipelajari real secara nyata.

## **2.2 Alat Permainan Edukatif (APE)**

### **2.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)**

Alat permainan edukatif (APE) salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini. Ketersediaannya menunjang kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh potensinya secara optimal.

Depdiknas (2003) dalam Zaman (2005) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain anak yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Menurut Tedjasaputra (2001:81) alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang sengaja dirancang dengan proses pembuatan yang bertujuan untuk mempertimbangkan karakteristik dan mengaitkannya pada aspek perkembangan anak. Adapun ciri-ciri alat permainan edukatif adalah sebagai berikut :

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.

2. Ditujukan terutama untuk anak-anak pra sekolah dan berfungsi mengembangkan aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
3. Membuat anak terlibat secara aktif.
4. Sifatnya konstruktif.

Dari penjelasan diatas, bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainanyang mengandung nilai edukatif untuk menunjang kegiatan pembelajaran. sehingga membantu dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

### **2.2.2 Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) Jam Pintar**

Alat permainan edukatif yang dikembangkan memiliki fungsi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi anak

Fungsi alat permainan edukatif (APE) menurut Tedjasaputra (2001) sebagai berikut.

1. Menciptakan situasi bermain atau belajar yang menyenangkan bagi anak dalam proses perangsangan indikator kognitif pada anak.
2. Menanamkan rasa percaya diri pada anak dan membentuk diri anak menjadi positif, dalam suasana yang menyenangkan. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam mengembangkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan.
3. Memberikan rangsangan dan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan pada anak. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan pada anak merupakan pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut.
4. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman temannya.

Dari penjelasan diatas fungsi dari alat permainan edukatif selain sebagai media pembelajaran yang menyenangkan juga dapat memberikan rangsangan pada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan temannya.

### **2.2.3 Tujuan Alat Permainan Edukatif Jam Pintar**

Alat permainan edukatif jam pintar, mempunyai tujuan sebagai berikut:

#### **1. Memperjelas Materi yang diberikan**

Alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, sebagai contoh, apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar, seperti merah, biru, hitam, putih, kuning, dan lain sebagainya. Jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata, dengan memanfaatkan alat permainan edukatif selain anak menguasai kemampuan menirukan ucapan guru tentang berbagai warna, anak juga menguasai kemampuan yang lainnya, seperti kemampuan membandingkan berbagai warna karena warna yang satu dengan yang lain berbeda dan kemampuan-kemampuan yang lainnya.

#### **2. Memberikan Motivasi dan Merangsang Anak Untuk Bereksplorasi dan Bereksperimen**

Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang dapat menunjang keberhasilan belajar anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif jam pintar.

Alat permainan edukatif berupa jam pintar merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk bereksperimen. Anak usia dini pada umumnya menyukai alat permainan ini. Dengan bermain balok, anak dapat membentuk bangunan tertentu sesuai dengan imajinasinya, anak mencoba/bereksperimen untuk menyusun benda tertentu, misalnya bangunan rumah dengan memilih berbagai bentuk balok yang ada, anak menemukan sendiri konsep bahwa jika menyusun benda yang tinggi dengan fondasi yang kecil dan kurang kukuh akan menyebabkan

bangunan yang telah disusunnya runtuh berantakan. Alat permainan seperti itu akan menumbuhkan kegairhan belajar anak sehingga berbagai potensi anak berkembang dengan baik.

### **3. Memberikan Kesenangan Pada Anak dalam Bermain**

Ketika kita mengamati anak-anak yang sedang memainkan alat permainan edukatif jam pintar dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan berkembang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan edukatif jam pintar dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan, bahkan menyebalkan, tapi justru bermakna dan menyenangkan.

#### **2.2.4 Syarat--Syarat Alat Permainan Edukatif**

Menurut Wiyani dan Barnawi (2017) ada tiga syarat-syarat untuk permainan alat edukatif, yaitu :

##### **1. Mudah Dibongkar dan Dipasang**

Alat permainan yang mudah dibongkar dan dipasang dan dapat diperbaiki sendiri lebih ideal daripada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko-toko lebih banyak menjadi bahan tontonan daripada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat-alat permainan yang diproduksi oleh pabrik tersebut.

##### **2. Mengembangkan Daya Fantasi Pada Anak**

Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan dapat diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya. Sesuai dengan teori pendidikan modern, alat-alat yang dapat menunjang



perkembangan fantasi itu, misalnya bak pasir, tanah liat, kertas, dan gunting, Jumlah pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut.

### 3. Memberikan Kesempatan Anak Bersosialisai dan Berkomunikasi Dengan Teman Sebaya

Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar, misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dan anak yang lain, misalnya anak-anak menggunakan botol suara secara bersama-sama dengan suara yang berbeda sehingga dihasilkan suatu irama yang merdu dengan perbedaan botol-botol suara tersebut, perlu kerja sama, komunikasi, dan harmonisasi antar-anak sehingga dihasilkan suara yang merdu.

## **2.2.5 Pembuatan Alat Permainan Edukatif Jam Pintar Untuk Anak Usia Dini**

Pembuatan APE merupakan suatu kegiatan yang memerlukan bekal kemampuan yang memadai. Bekal kemampuan yang dimaksudkan adalah pengetahuan dan keterampilan bagaimana melakukannya sesuai dengan persyaratan-persyaratan tertentu sehingga alat permainan edukatif yang dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

### 1. Jam pintar

#### a. Fungsi:

- 1) Anak dapat mengenal waktu
- 2) Mengetahui lambang bilangan
- 3) Mengatur angka-angka membentuk deretan yang sesuai dengan arah jarum jam

Bahan yang diperlukan:

- 1) Gabus

- 2) Kertas asturo
- 3) Lem castol
- 4) Kardus
- 5) Spidol hitam
- 6) Gunting
- 7) Karter
- 8) Paku

2. Teknik pembuatan:

- 1) Siapkan kardus, dipotong menjadi bentuk lingkaran.
- 2) Menggunting kertas asturo berwarna membentuk lingkaran, dan di tempelkan di kadus.
- 3) Menggunting kardus dengan membentuk jarum panah dan memasang paku kecil untuk jarum panah.
- 4) Memotong gabus dan menempelkan kertas angka pada gabus.
- 5) Memasang angka pada sisi-sisi bentuk jam yang sudah dibuat.

3. Cara penggunaan

Anak memutar arah jarum jam sesuai dengan angka yang di instruksi kan guru.

### **2.2.6 Alat Permainan Edukatif Untuk Perkembangan Kognitif**

Semua peralatan yang dibuat dari segala macam bahan. Misalnya kertas, plastik, kayu dan sebagainya yang dapat mengasah pengertian warna, bentuk, dan ukuran yang tidak terkira maupun terduga. Alat ini dapat dimainkan secara individual, berpasangan, dalam kelompok kecil ataupun besar, tergantung situasi dan kebutuhannya. Alat permainan edukatif yang mengandung unsur konsep bentuk juga dapat diberikan secara dini. Nama bentuk tidak perlu mendapat penekanan berlebihan. Dengan bermain dan secara tidak khusus disebutkan nama bentuknya, juga melalui pengulangan bermain dengan alat ini akan membuat anak makin memiliki konsep dan mengenal nama bentuk tersebut dengan spontan. Misalnya, bila terlalu sulit bagi anak untuk mengingat nama segi-empat, maka tidak usah dipaksakan. Yang penting anak dapat memilah-milah berdasarkan

bentuk yang senada dan istilah segi empat diganti dengan istilah kotak atau tahu. Hal ini juga dapat diberlakukan pada bentuk lain, misalnya kata “lingkaran” diganti menjadi bundar.

### **2.2.7 Aktivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Jam Pintar**

Ligart (Sujiono,2007:66) mengemukakan bahwa anak-anak diberikan benda-benda yang nyata dalam kegiatan pembelajaran. Anak diberikan rangsangan untuk berfikir dengan metode pembelajaran yang menggunakan benda nyata sebagai contoh materi pembelajaran. Dengan demikian, terciptanya pengalaman melalui benda nyata diharapkan anak dapat mengerti maksud dari materi yang diajarkan guru. Anak juga lebih mengingat suatu benda yang dilihat, dipegang, lebih membekas dan diterima oleh otak dalam sensasi dan *memory* (*long term memory* dalam bentuk symbol-simbol). Anak juga diharapkan dapat berfikir melalui media (benda-benda konkret) atau yang terdekat dengan anak secara langsung. Anak juga dapat menyerap pengalaman penuh dengan mudah melalui benda-benda yang bersifat konkret (nyata).

Menurut Piaget (dalam Isjoni, 2011:77) proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yakni asimilasi, akomodasi, dan equalibrasi. Asimilasi adalah proses penyatuan informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak anak. Akomodasi adalah proses penyusunan struktur kognitif kedalam situasi yang baru. Equalibrasi adalah penyesuaian antara asimilasi dan akomodasi. Tanpa proses ini perkembangan kognitif seseorang akan tersendat dan berjalan tidak teratur.

Piaget juga menyatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya (dalam Jamaris, 2006:19). Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif atau schemata (dalam bentuk tunggal adalah skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi( kesimpulan umum).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat kita ketahui bahwa melalui bermain anak mendapat stimulus dengan melakukan aktivitas yang dapat mengembangkan kognisi anak. Adapun aktivitas yang dilakukan anak meliputi mengamati,

memegang, membuat dan menggunakan. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas penggunaan APE merupakan aktivitas dalam menggunakan APE meliputi mengamati, memegang, membuat dan menggunakan APE.

### **2.2.8 Indikator dalam Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Perlaoengan Waru Sidoarjo dalam Mengetahui Waktu dan Angka Menggunakan Media Jam Pintar.**

Perkembangan kognitif pada anak usia dini melibatkan proses belajar yang progresif seperti perhatian, memori atau ingatan, dan logika dalam berpikir. Perkembangan keterampilan tersebut penting agar anak usia dini bisa memproses informasi, belajar mengevaluasi, menganalisis, mengingat, membandingkan dan memahami hubungan sebab akibat. Kemampuan berpikir dan belajar dapat ditingkatkan dengan mempraktikkannya atau memberikan stimulasi yang tepat.

Kemampuan kognitif anak usia dini dikembangkan melalui kegiatan bermain, kemampuan mengenal angka, mengenal konsep waktu. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati dan mendengar. Mengamati dilakukan dengan cara melihat bentuk, warna, ukuran.

Dalam kurikulum TK terdapat indikator pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini . Berikut ini table indikator hasil observasi yang dicapai dalam perkembangan kognitif anak melalui media jam pintar di kelas B Taman Kanak-kanak Parlaoengan Waru Sidoarjo, sebagai berikut:

**Table 2.1 Indikator Aspek Perkembangan Kognitif Melalui Media Jam Pintar**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>MATERI / MUATAN</b>
1	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Memusatkan perhatian dalam jangka tertentu
2	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Berpikir logis dan berpikir kritis

3	3.6. Mengenal benda-benda sekitarnya (warna, nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan cirri-ciri lainnya	1. Menunjuk lambing bilangan 1-10 2. Membilang dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda 3. Mengenal konsep waktu pagi, siang, malam, sore
---	--	--

### 2.3 Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh pihak lain yang digunakan sebagai bahan pengkajian meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Penelitaian yang pertama dengan judul “ Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif oleh Muhammad Busro Karim, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Penelitian yang kedua dengan judul Efektivitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang (PUZZLE) Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Al-ulya 3 Rajabasa Bandar Lampung, Skripsi oleh Binti Taryuniarti Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung Tahun 2018.

Penelitian yang ketiga dengan judul Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Melalui Permainan Labirin Kardus Di RA Ar Rafif Kalasan Sleman, Skripsi Oleh Puji Lestari Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Tahun 2018.