

**SKRIPSI**  
**PENGARUH METODE *FUN COOKING* TERHADAP**  
**KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN**  
**PADA ANAK KELOMPOK B**  
**PAUD TERPADU MELATI**



**OLEH:**

**FITRIANI MUSTAMIN**  
**NIM: 19.1800.022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**PAREPARE**

**2025**

**PENGARUH METODE *FUN COOKING* TERHADAP  
KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN  
PADA ANAK KELOMPOK B  
PAUD TERPADU MELATI**



**OLEH**

**FITRIANI MUSTAMIN**

**NIM : 19.1800.022**

Skripsi sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri  
(IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Fun Cooking* Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan pada Anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati

Nama Mahasiswa : Fitriani Mustamin

Nomor Induk Mahasiswa : 19.1800.022

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor: 2331 Tahun 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama : Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si

NIP. : 19720304 200312 1 004

Pembimbing Pendamping : Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd

NIP. : 19890724 201903 2 009

(.....)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Fun Cooking* Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan pada Anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati

Nama Mahasiswa : Fitriani Mustamin

NIM : 19.1800.022

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : B.4729/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2023

Tanggal Kelulusan : 21 Juli 2025

Disetujui oleh:

Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si.

(Ketua)

(.....)

Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd.

(Sekretaris)

(.....)

Syarifah Halifah, M.Pd.

(Anggota)

(.....)

Andi Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd.

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ  
 الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ سَيِّدِنَاوَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda Naya Rahimahullah dan Ayahanda Mustamin tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya. Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Muhammad Ahsan, M.Si. selaku pembimbing I, ibu Hj. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd. selaku pembimbing II, ibu Syarifah Halifah, M.Pd. selaku penguji I, dan ibu A. Tien Asmara Palintan, S.Psi., M.Pd. selaku penguji II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang selalu memberikan arahan dan suasana positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Novita Ashari, S.Psi., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, serta dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan kepada penulis selama studi di IAIN Parepare.

4. Segenap staf perpustakaan, staf akademik, staf Fakultas Tarbiyah, dan staf rektorat IAIN Parepare yang telah memberikan pelayanan dengan baik kepada penulis.
5. Ibu Kepala Sekolah, para guru, staf beserta peserta didik di PAUD Terpadu Melati yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
6. Saudara-saudari dan keluarga tercinta penulis. Terima kasih telah mendoakan serta mendukung penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat penulis terkhusus pada Maryam, Desy, Mida, Ummul, dan Nana juga kepada Bunda-Bunda Educare Anakta yaitu Bunda Lisma dan Bunda Nadia yang senantiasa mendukung, membantu, memberi doa dan motivasi serta nasihat-nasihatnya pada karya tulis ilmiah ini.

Tak lupa pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah Swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan Rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis dengan terbuka mengharapkan masukan yang membangun dari berbagai pihak untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga segala bantuan yang diberikan mendapat balasan yang baik dari Allah, dan skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Parepare, 08 Juli 2025  
12 Muharram 1447 H

Penulis,



Fitriani Mustamin  
NIM.19.1800.022

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fitriani Mustamin  
NIM : 19.1800.022  
Tempat/Tgl. Lahir : Parepare, 03 Januari 2001  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Fun Cooking* Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan pada Anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati

Dengan penuh kesadaran, saya menyatakan bahwa skripsi ini sepenuhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikasi, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, baik sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini beserta gelar yang diperoleh darinya akan batal secara hukum.

Parepare, 08 Juli 2025  
12 Muharram 1447 H

Penyusun,



Fitriani Mustamin  
NIM.19.1800.022



## ABSTRAK

*Fitriani Mustamin. Pengaruh Metode Fun Cooking Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati ( dibimbing oleh Muhammad Ahsan dan Novita Ashari)*

Kemampuan matematika permulaan merupakan salah satu aspek yang penting bagi perkembangan anak usia dini. Kemampuan matematika bertujuan untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi berbeagai persoalan di kehidupan kesehariannya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan matematika permulaan anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati, pengaruh metode fun cooking dan metode penugasan terhadap kemampuan matematika permulaan anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati, dan untuk mengetahui metode mana yang memiliki pengaruh lebih baik terdapat kemampuan matematika permulaan anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *Quasy Experimental Design* dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan metode fun cooking dan kelompok kontrol yang menggunakan metode penugasan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan catatan anekdot yang mencakup indikator mengelompokkan, membandingkan, mencocokkan, mengurutkan dna membilang. Data dianalisis menggunakan uji statistic deskriptif, uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis (uji-t).

Hasil penelitian menunjukkan hasil nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang artinya nilai Sig. < 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, metode fun cooking memiliki pengaruh terhadap kemampuan matematika permulaan anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati.

**Kata Kunci :** *fun cooking, kemampuan matemtika permulaan, anak usia dini*



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ivii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
A. Tinjauan Penelitian Relevan .....	9
B. Tinjauan Teori.....	11
C. Kerangka Pikir .....	43
D. Hipotesis .....	46
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	47
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	54
C. Populasi dan Sampel .....	54
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data .....	55
E. Definisi Operasional Variabel .....	56

F. Instrumen Penelitian.....	57
G. Teknik Analisis Data .....	64
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>67</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	67
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	108
C. Pengujian Hipotesis .....	111
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	114
<b>V. PENUTUP .....</b>	<b>123</b>
A. Simpulan .....	123
B. Saran.....	124
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>I</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>VI</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>XLII</b>

## DAFTAR TABEL

No.Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Tabel Persamaan dan Perbedaan	9
2.2	Tahapan Kegiatan Pembelajaran Membuat Kue Kering Cokelat	31
2.3	Tahapan Kegiatan Pembelajaran Membuat Sate Buah	33
2.4	Tahapan Kegiatan Pembelajaran Membuat Kue Susu	34
3.1	Populasi Anak PAUD Terpadu Melati Kota Parepare	51
3.2	Kisi Kisi Instrumen Matematika Permulaan	53
3.3	Rubrik Penilaian Matematika Permulaan	54
4.1	Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	63
4.2	Catatan Anekdote	64
4.3	Hasil Observasi Membuat Sate Buah	67
4.4	Catatan Anekdote	67
4.5	Hasil Observasi Membuat Kue Kering Cokelat	70
4.6	Catatan Anekdote	71
4.7	Hasil Observasi Membuat Kue Susu	73
4.8	Catatan Anekdote	74

4.9	Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	76
4.10	Catatan Anekdote	77
4.11	Hasil Observasi Pertemuan 1 Kelas Kontrol	80
4.12	Catatan Anekdote	80
4.13	Hasil Observasi Pertemuan 2 Kelas Kontrol	82
4.14	Catatan Anekdote	83
4.15	Hasil Observasi Pertemuan 3 Kelas Kontrol	84
4.16	Catatan Anekdote	85
4.17	Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen	87
4.18	Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	89
4.19	Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	90
4.20	Analisis Deskriptif Kelas Kontrol	91
4.21	Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	92
4.22	Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	93
4.23	Uji Normalitas	94
4.24	Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	95

4.25	Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	96
4.26	Hasil Perhitungan Uji-t Hasil Belajar Kelas Eksperimen	97
4.27	Hasil Perhitungan Uji-t Hasil Belajar Kelas Kontrol	98
4.28	Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	99



## DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Pikir	41
Gambar 3.1	<i>Nonequivalent Control Group Design</i>	43
Gambar 3.2	Desain Penelitian	44
Gambar 4.1	Histogram <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	89
Gambar 4.2	Histogram <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	90
Gambar 4.3	Histogram <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	93
Gambar 4.4	Histogram <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	94

## DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Tabel	Halaman
1	RPPH	Lampiran
2	Instrumen Penelitian	Lampiran
3	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	Lampiran
4	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	Lampiran
5	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	Lampiran
6	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	Lampiran
7	Surat Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	Lampiran
8	Surat Rekomendasi Penelitian	Lampiran
9	Dokumentasi	Lampiran



## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Transliterasi

#### a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda. Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṡ	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)

ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) (yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

#### b. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	HurufLatin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>ḍammah</i>	U	U

2. Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيْ	<i>fathahdanyā'</i>	Ai	a dan i
اُوْ	<i>fathahdan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هَوْلَ : haula

### c. Maddah

Maddah atau vokal panjang dalam bahasa Arab, yang lambangnya berupa gabungan harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ... اِ... اُ...	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إِ... اِ... اُ...	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
أَ... اِ... اُ...	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

### d. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah memiliki dua bentuk, yaitu: pertama, tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah [t]. Kedua, tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Jika pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- dan bacaan kedua kata tersebut terpisah, maka tā' marbūṭah itu ditransliterasikan dengan huruf "h".

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

#### e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقُّ : al-ḥaqq

نُعَم : nu‘‘ima

عُدُّو : ‘aduwwun

Jika huruf ع ber-tasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah(ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi i.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

: ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

#### f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma‘arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, yaitu al-, baik ketika diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf yang langsung mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalزالah (bukan az-zalزالah)

الْفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-biladu

#### g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arabia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُوبُ : ta'murūna

النَّوْعُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

أُمِرْتُ : umirtu

#### h. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah, atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Sementara itu, kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim digunakan dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam bahasa Indonesia, atau umum digunakan dalam dunia akademik, tidak lagi ditulis mengikuti cara transliterasi di atas. Contohnya adalah kata al-Qur'an (dari al-Qur'an), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, jika kata-kata tersebut digunakan dalam satu rangkaian teks Arab, maka kata-kata tersebut harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fi Zilal al-Qur'an*

*Al-Sunnah qabl al-tadwin*

### i. Lafz al-jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ	<i>dinullah</i>	بِاللَّهِ	<i>billah</i>
هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ	<i>hum fī raḥmatillāh</i>		

### j. Huruf Kapital

Meskipun sistem tulisan Arab tidak menggunakan huruf kapital, dalam proses transliterasinya, huruf-huruf tersebut mengikuti aturan penggunaan huruf kapital sesuai dengan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital digunakan, contohnya, untuk menulis huruf pertama dari nama diri (seperti nama orang, tempat, atau bulan) dan huruf pertama pada awal kalimat. Jika nama diri diawali dengan kata sandang (seperti "al-"), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetaplah huruf pertama dari nama diri, bukan huruf pertama dari kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an*

*Nasir al-Din al-Tusī*

*Abū Nasr al-Farabi*

*Al-Gazālī*

*Al-Munqiz min al-Ḍalāl*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)*

*Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)*

## 2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. : subhānahū wa ta'ālā

saw. : ṣallallāhu 'alaihi wa sallam

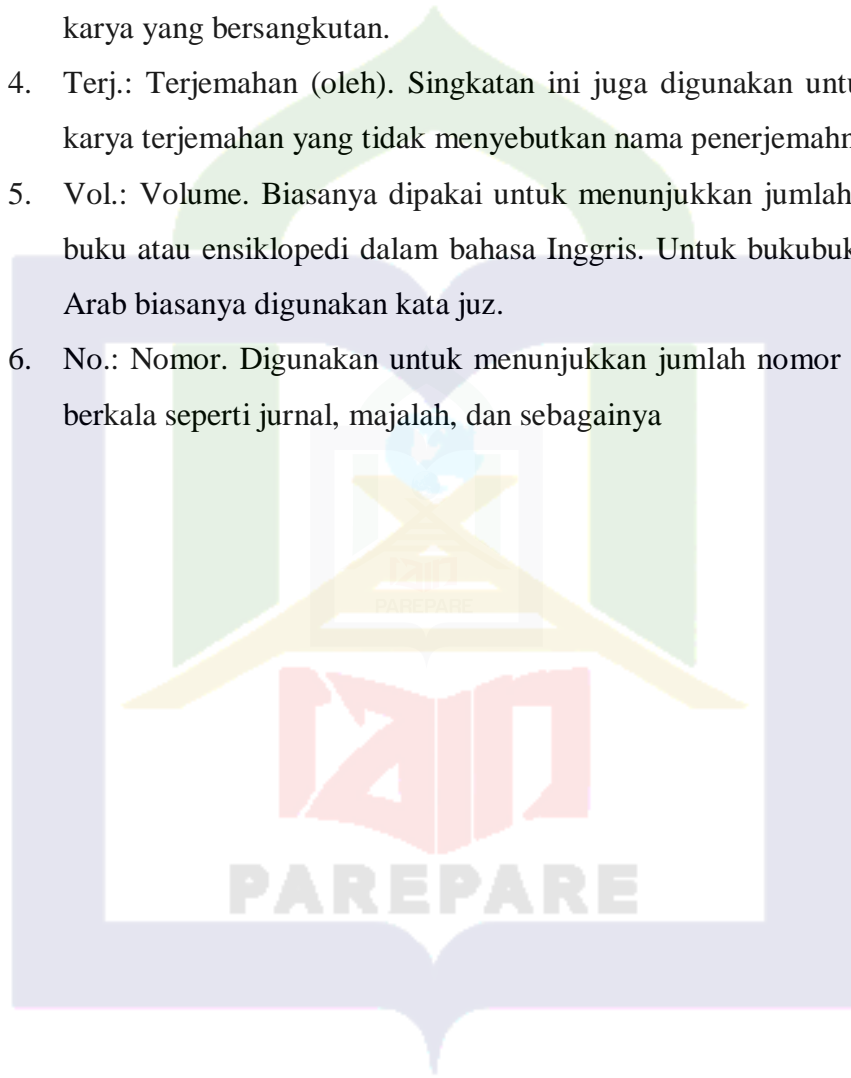
QS .../ ...:4 : QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli 'Imrān/3: 4

Selain itu, beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantara sebagai berikut:

1. ed.: Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s). Dalam catatan kaki/akhir, kata ed. tidak perlu diapit oleh tanda kurung, cukup membubuhkan tanda koma (,) antara nama editor (terakhir) dengan kata ed. Tanda koma (,) yang sama juga mengantarai kata ed. dengan judul buku (menjadi: ed.,). Dalam daftar pustaka, tanda koma ini dihilangkan. Singkatan ed. dapat ditempatkan sebelum atau sesudah nama editor, tergantung konteks pengutipannya. Jika diletakkan sebelum nama editor, ia bisa juga ditulis panjang menjadi, “Diedit oleh...”
2. et al.: “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari et alia). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak. Yang mana pun yang dipilih, penggunaannya harus konsisten.



3. Cet.: Cetakan. Keterangan tentang frekuensi cetakan sebuah buku atau literatur sejenis biasanya perlu disebutkan karena alasan tertentu, misalnya, karena karya tersebut telah dicetak lebih dari sekali, terdapat perbedaan penting antara cetakan sebelumnya dalam hal isi, tata letak halaman, dan nama penerbit. Bisa juga untuk menunjukkan bahwa cetakan yang sedang digunakan merupakan edisi paling mutakhir dari karya yang bersangkutan.
4. Terj.: Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol.: Volume. Biasanya dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk bukubuku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
6. No.: Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Matematika selalu terlibat di hampir semua aspek kehidupan manusia, baik itu terkait negara, bisnis juga pekerjaan rumah. Peran tersebut menjadikan matematika sebagai ilmu yang perlu dikenalkan dan diajarkan pada setiap individu dari jenjang prasekolah hingga pendidikan tinggi. Pembelajaran matematika bagi anak merupakan sebuah sarana pengembangan kemampuan berpikir sederhana yang dapat membantu anak memahami beberapa konsep yang nyata dan bukan ditujukan agar anak memiliki kemampuan akademik sesegera mungkin. Oleh sebab itu, pengenalan matematika permulaan perlu distimulasi dengan tepat sejak usia dini.<sup>1</sup>

Aspek perkembangan matematika permulaan merupakan aspek yang perlu dipersiapkan dengan matang sebagai bekal anak untuk melangkah ke jenjang selanjutnya. Perkembangan kemampuan matematika permulaan erat kaitannya dengan aspek kognitif anak. Di mana perkembangan kognitif termasuk salah satu kemampuan dasar yang memegang peranan strategis. Cakupan program pengembangan kognitif diwujudkan untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.<sup>2</sup>

Perkembangan kognitif individu berpengaruh terhadap potensi yang dimiliki oleh masing-masing individu. Diantara potensi tersebut salah satunya berupa

---

<sup>1</sup> Nadya Pratiwi, Rahma Mujahidatul Islam, and Ira Anggraeni, "Belajar Matematika Melalui Fun Cooking Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Anak Bangsa* 1, no. 2 (2022).

<sup>2</sup> Sri Mita Ayumi and Masganti Sit, "Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Video Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Smart Paud* 8, no. 1 (2025).

potensinya terhadap al-Qur'an, baik itu membaca, memahami maknanya, maupun menghafalkannya. Dengan perkembangan kognitif yang baik, individu tentunya akan sanggup untuk meningkatkan potensinya terhadap al-Qur'an. Sebagaimana Allah subhanahu wa ta'ala berfirman dalam Q.S. Al-Baqarah/2: 242.

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Terjemahnya:

“Demikianlah Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat-Nya agar kamu berpikir.”<sup>3</sup>

Maksud dari ayat ini sudah jelas bahwa Allah subhana wa ta'ala memerintahkan manusia pada umumnya dan khususnya umat Islam menggunakan akalunya untuk berpikir dalam menjalankan hidupnya di dunia ini. Berpikir dalam menentukan yang halal dan haram, baik atau buruk dan yang pastinya tidak lari dari ajaran Al-Qur'an. Hal ini semata-mata untuk membuat seluruh manusia berada pada jalan yang benar.

Munasabah dengan pendidikan, pada ayat di atas terdapat kata *la'allakum ta'qiluna*, yang artinya agar kamu mengerti atau memahaminya. Kata *ta'qiluna* terhubung pada istilah akal atau kognitif. Berdasarkan hal tersebut menandakan bahwa dalam persoalan kognitif terdapat perhatian khusus dari Al-Qur'an. Oleh karena itu, akal yang dimiliki seorang insan merupakan hal yang menjadi perbedaan di antara manusia dengan makhluk lainnya. Manusia dapat memahami dengan akal, di mana pada tujuan instruksional dikenal dengan ranah kognitif yaitu pemahaman.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim* (Semarang: PT.Karya Toha, 2018).

<sup>4</sup> M. Dwi Rahman Sahbana, Ahmad Arifi, and Taufik Rahman, “Kecerdasan Intelektual Ditinjau Dalam Perspektif Al-Quran,” *Madania: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 12, no. 2 (2022).

Ranah kognitif anak tertuang langsung dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 terkait Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 10 yang menerangkan bahwa “Kognitif sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) mencakup: belajar dan proses penyelesaian masalah, berpikir dengan logika, serta pemahaman simbolik merupakan standar tingkat perkembangan yang semestinya telah mampu dicapai anak dengan usia 5-6 tahun.

Setiap pembelajaran tentunya memerlukan proses berpikir. Salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang objek kajiannya bersifat abstrak sehingga memerlukan penalaran deduktif untuk memahaminya. Matematika itu sendiri merupakan pondasi dari semua ilmu yang pengenalannya sudah dapat dilakukan sejak sangat awal di mana perlakuan terhadap individu dalam proses belajar matematika harus didasari dengan perkembangan kognitifnya sehingga, penerapan kegiatan belajar anak berbeda-beda tergantung dengan fase usianya. Pada anak usia dini anak diperkenalkan dengan matematika permulaan.<sup>5</sup>

Matematika permulaan merupakan kemampuan yang dapat dikuasai seorang anak dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan kemampuan matematika permulaan anak usia dini diantaranya dengan kegiatan memperkenalkan konsep bilangan, menghitung bilangan, mengenal pola, mengklasifikasikan, mengurutkan gambar benda, membedakan sama dan tidak sama, mencocokkan gambar dengan lambang bilangan, dan berhitung secara sederhana. Dengan melalui kegiatan bermain tersebut diharapkan kemampuan dalam matematika permulaan anak dapat berkembang sesuai

---

<sup>5</sup>Mona Anju Sansena, “Penerapan Proses Belajar Matematika Sesuai Dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget,” *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Kependidikan* 6, no. 4 (2022).

tahapan perkembangannya dengan tetap mengutamakan proses belajar di mana anak mengalami sendiri apa yang dipelajarinya agar lebih menarik dan mudah untuk dipelajari.<sup>6</sup>

Kehidupan anak tidak dapat lepas dari bermain. Pendidik memiliki peranan penting yang dapat memengaruhi tingkat kognitif dan kemampuan anak. Oleh karena itu, untuk mengembangkan tingkat kognitif terutama matematika permulaan, dibutuhkan metode, strategi serta media-media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak. Dengan bermain *fun cooking* prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak serta menyenangkan dapat diwujudkan. Selain itu, pengalaman yang anak dapatkan tidak hanya berfokus dalam bidang matematika, akan tetapi bidang sains, kreativitas, keterampilan motorik juga perkembangan sosial emosional anak.<sup>7</sup>

*Fun cooking* atau disebut juga dengan memasak merupakan membuat (mengolah) makanan. *Fun cooking* merupakan sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi anak bukan hanya ketika mereka menyantap makanan, akan tetapi mereka terlibat di dalam proses pengolahan makanan itu. Anak akan melakukan tugas masing-masing dengan nyata tanpa berpura-pura, namun benar-benar melakukannya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, proses pemberian stimulasi pada anak usia dini dilakukan dengan dukungan lingkungan yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman serta kesenangan bagi anak.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Dhasni et.al., “Pengaruh Permainan Tradisional Das Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun” 05, no. 6 (2025).

<sup>7</sup> Mercy Florence Halamury, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Play Dough Untuk Merangsang Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Rovila Kota Ambon,” *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 7, no. 1 (2021).

<sup>8</sup> Rini Herminastiti, “Peran Kegiatan *Fun Cooking* dan Country Project dalam Kemampuan Matematika Awal dan Berpikir Kritis Anak Usia Dini,” *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 1 (2019).

*Fun cooking* merupakan sarana dengan sumber belajar yang bervariasi sehingga berbagai aspek perkembangan anak dapat meningkatkan. Hal tersebut berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Armia Melia Sari dengan judul penelitian “Upaya Mengembangkan Kreativitas pada Kegiatan *Fun Cooking* di Kelompok B TK PKK Marsudisiwi Gunung Kelir, Pleret, Bantul” yang menunjukkan hasil bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan melalui kegiatan *fun cooking*. Tidak hanya dapat meningkatkan kreativitas, berbagai aspek seperti perkembangan sosial-emosional, kognitif, bahasa dan fisik motorik dapat dikembangkan melalui kegiatan *fun cooking*. Apabila kegiatan *fun cooking* tidak dilakukan di kelas, maka tidak ada variasi kegiatan bermain yang dilakukan sehingga dapat menciptakan kejenuhan bagi anak.

Lebih jelasnya, kegiatan *fun cooking* memiliki beberapa manfaat bagi anak usia dini dilihat dalam aspek matematika permulaan, di antaranya: (1) anak dapat belajar konsep dan keterampilan matematika, (2) anak dapat melakukan pengukuran dengan alat seperti cangkir, (3) anak mampu mengenali simbol  $\frac{1}{2}$  dan lain sebagainya, (4) anak mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Selain terkait dengan konsep matematika, *fun cooking* juga memberikan manfaat lain yaitu: (1) dengan memasak dapat mengembangkan indra yang dimiliki anak, (2) anak akan senang dengan makanan buatannya sendiri, (3) melatih anak untuk mengetahui cara mengolah bahan, (4) mengajarkan makanan sehat dan bernutrisi untuk kesehatan anak, serta (5) meningkatkan kepercayaan diri serta tanggung jawab pada anak.<sup>9</sup>

Proses observasi awal dilakukan dengan melakukan pengamatan pada proses pembelajaran, terdapat beberapa anak dengan kemampuan matematika permulaan

---

<sup>9</sup>Sumarseh and Dadan Suryana, “Fun Cooking Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022).

yang belum ideal atau masih rendah. Dalam hal ini ditunjukkan dengan beberapa anak yang masih kesulitan dalam membilang 1-24 ataupun sebaliknya, terdapat pula beberapa anak yang kesulitan dalam menyebutkan dan mencocokkan bentuk geometri, serta ketika diminta untuk mengurutkan dari terbesar ke terkecil masih terdapat anak yang kesulitan. Pada saat anak mengelompokkan berdasarkan ukuran masih terdapat ketidaksesuaian antar ukuran. Ketika anak diminta untuk membandingkan bentuk dan ukuran, terdapat beberapa anak yang kesulitan dalam menyebutkan ukuran maupun bentuk yang dibandingkan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik PAUD Terpadu Melati dalam memberikan pembelajaran matematika permulaan dilakukan dengan metode penugasan, di mana anak diminta untuk mengerjakan lembar kerja yang membuat anak mudah bosan. Selain itu, pendidik mengajarkan anak untuk berhitung melalui berapa banyak teman yang datang, di sana terlihat beberapa anak kesulitan disebabkan anak hanya menunjuk teman sehingga terjadi perhitungan yang salah. Dalam mengenalkan bentuk, ukuran dan warna pendidik menggunakan kertas yang ditunjukkan kepada anak. Metode yang digunakan tersebut kurang menarik perhatian anak dikarenakan anak tidak belajar dengan pengalaman langsung, di mana seharusnya anak belajar dengan benda konkret. Jadi melalui kegiatan *fun cooking* diharapkan dapat menjadi metode bermain baru yang diberikan untuk memudahkan dalam meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait metode *fun cooking*. Metode *fun cooking* menjadi solusi yang diberikan peneliti sebab metode ini dirancang secara edukatif di mana anak dapat belajar sambil bermain. Metode ini juga memberikan pengalaman konkret yang baru



dan menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu, peneliti memilih metode *fun cooking* sebagai metode dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak kelompok B PAUD Terpadu Melati.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahannya adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh metode *fun cooking* terhadap kemampuan matematika permulaan anak kelompok B PAUD Terpadu Melati?
2. Apakah terdapat pengaruh metode penugasan terhadap kemampuan matematika permulaan anak kelompok B PAUD Terpadu Melati?
3. Apakah metode *fun cooking* lebih baik dibanding metode penugasan terhadap kemampuan matematika permulaan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengidentifikasi pengaruh metode *fun cooking* terhadap kemampuan matematika permulaan anak kelompok B PAUD Terpadu Melati
2. Untuk mengidentifikasi pengaruh metode penugasan terhadap kemampuan matematika permulaan
3. Untuk mengidentifikasi metode yang memiliki pengaruh lebih baik terhadap kemampuan matematika permulaan

### **D. Kegunaan Penelitian**

Dari tujuan penelitian diatas, beberapa hal dapat dipandang berguna baik secara teoritis maupun praktis dengan mengangkat penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut:

## 1. Kegunaan Teoritis

- a. Menambah hasanah pengetahuan peneliti terkait kegiatan *fun cooking* untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak
- b. Memudahkan dalam melatih keterampilan untuk digunakan saat meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak
- c. Menjadi tambahan wawasan bahwa melalui efektivitas kegiatan *fun cooking* dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak

## 2. Kegunaan Praktis

Setelah diadakan penelitian di PAUD Terpadu Melati Kota Parepare maka diharapkan secara praktis dapat bermanfaat sebagai berikut:

### a. Bagi Anak

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak metode *fun cooking*
- 2) Dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak dengan melakukan kegiatan berdasarkan pengalaman nyata

### b. Bagi Pendidik

Dapat meningkatkan kinerja pendidik terkait pemilihan dan pemanfaatan berbagai metode serta media pembelajaran sehingga menciptakan suasana menyenangkan yang dapat menarik minat anak.

### c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan kontribusi yang membangun bagi sekolah agar dapat mengembangkan dan meningkatkan program pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan matematika permulaan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, peneliti menemukan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Nama: Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Umu Ati'ah, Warananingtyas Palupi, Anjar Fitrianingtyas (2021): "Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Metode Role Playing pada	Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian calon peneliti yaitu terletak pada fokus penelitian untuk meningkatkan kemampuan matematika permulaan	1. Pada penelitian terdahulu menggunakan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan matematika permulaan anak sedangkan calon peneliti menggunakan metode <i>fun cooking</i> 2. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu yakni metode penelitian tindakan kelas. Adapun metode penelitian yang

Nama: Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Anak”		digunakan calon peneliti yaitu metode penelitian kuantitatif <sup>10</sup>
M.A. Muazar Habibi, Nurhasanah, Ika Rachmayani dan Sulistiani 2021: “Mengembangkan <i>Fun Cooking</i> dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kabupaten Lombok Tengah: Studi Kasus”	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian calon peneliti terletak pada metode pembelajaran yakni metode <i>fun cooking</i>	1. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yakni pada aspek perkembangan, di mana penelitian terdahulu berfokus untuk meningkatkan aspek kreativitas anak sedangkan penelitian ini berfokus pada aspek matematika permulaan 2. Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan yakni metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian <i>quasy eksperimental</i> , sedangkan penelitian terdahulu

<sup>10</sup> Ati'ah et al., “Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Metode Role Playing Pada Anak,” *Early Childhood Education and Development Journal* 3, no. 3 (2021).

Nama: Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
		menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif <sup>11</sup>
Sri Meylan Ayuba, Rapi Us Djuko dan Nurhayati Tine 2022: “Pengaruh Kegiatan <i>Fun Cooking</i> Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B di RA Almourky”	1. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan pada metode pembelajaran yang digunakan yakni metode <i>fun cooking</i> 2. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada metode penelitian yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian calon peneliti yaitu peneliti terdahulu berfokus pada aspek sosial emosional anak sedangkan calon peneliti berfokus pada aspek matematika permulaan anak <sup>12</sup>

<sup>11</sup>M.A. Muazar Habibi et al., “Megembangkan Fun Cooking Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kabupaten Lombok Tengah: Studi Kasus,” *Jurnal PAUD UNRAM* 1, no. 2 (2021).

<sup>12</sup> Ayuba et al., “Pengaruh Kegiatan Fun Cooking Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di RA Almourky,” *Student Journal of Early Childhood Education* 2, no. 2 (2022).

## B. Tinjauan Teori

### 1. Pengembangan Kognitif AUD

#### a. Definisi Pengembangan Kognitif AUD

Salah satu aspek perkembangan yang berkembang dengan cepat di masa awal kehidupan ialah perkembangan kognitif. Rangsangan yang diperoleh anak dari lingkungannya akan memberikan peningkatan dalam memahami simbol-simbol untuk beradaptasi di lingkungan sekitarnya, hal tersebut tidak lain disebabkan adanya keterlibatan perkembangan kognitif.<sup>13</sup>

Kognitif merupakan sebuah kemampuan dalam proses berpikir, keterampilan untuk mempelajari konsep baru, keterampilan dalam mengingat dan menyelesaikan permasalahan sederhana, serta kemampuan dalam memahami situasi yang terjadi di sekitar. Sejalan dengan itu, kognitif diartikan pula sebagai kemampuan yang melibatkan pengetahuan berupa keterampilan dalam mengingat maupun merasakan juga membuat alasan untuk membayangkan atau berimajinasi terhadap sesuatu. Selain itu, kognitif juga diartikan sebagai kemampuan individu dalam menilai sesuatu melalui pengamatan terhadap dunia sekitar dan menghubungkan antara suatu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya.<sup>14</sup>

Pengembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan anak untuk bereksplorasi terhadap lingkungan, perkembangan kognitif dikembangkan secara kreatif, bebas dan imajinatif. Pengetahuan telah anak aktif sejak dari lahir dan dari hari kehari akan semakin berkembang dengan pesat jika distimulasi dengan benar dan

---

<sup>13</sup> Novita Ashari et al., "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di RA Ittihad Labatu," *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2023).

<sup>14</sup> Palintan et al., "Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Ra Umdil Al-Ihsan Parepare," *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2023).

baik hingga kemudian anakpun bisa belajar dan mengetahui hal-hal baru yang dapat membantu perkembangan kognitif pada anak. Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berpikir secara logis, berpikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.<sup>15</sup>

Pengembangan kognitif anak usia dini pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkan tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang lebih sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Melalui pengembangan kognitif, kemampuan berpikir anak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. Tujuan pengembangan kognitif adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.<sup>16</sup>

#### b. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Jean Piaget (1896-1986) merupakan seorang ahli teori perkembangan kognitif yang berasal dari Swiss mengemukakan bahwa kemampuan yang dimiliki bayi dalam

---

<sup>15</sup> Novia Istiqomah and Maemonah, "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget," *Khazanah Pendidikan* 15, no. 2 (2021).

<sup>16</sup> Akhmad Shunhaji and Nur Fadiyah, "Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini," *ALIM: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2020).



beradaptasi dengan lingkungannya menjadi awal mula terjadinya perkembangan kognitif. Titik berat pembahasan dalam penelitian Piaget yakni struktur kognitif. Piaget mengutarakan bahwa proses berpikir merupakan aktivitas yang terjadi secara berangsur-angsur dengan *fungsi* intelektual yang bermula dari konkret kemudian mengarah keabstrak. Dalam penelitiannya, Piaget menelaah tahap-tahap perkembangan individu serta kemampuan belajar individu yang dipengaruhi oleh perubahan umur. Pertumbuhan proses berpikir seseorang memberikan kemampuan yang tidak dimiliki individu sebelumnya.<sup>17</sup>

Teori perkembangan kognitif Piaget menyimpulkan bahwa semua organisme hidup mewarisi dua kecenderungan dasar atau beberapa *fungsi* yang tidak memiliki variasi (sama) dan disebut juga dengan *invariant functions*. Dua kecenderungan tersebut terdiri dari organisasi dan adaptasi. Organisasi yakni kecenderungan individu dalam mengorganisasikan proses berpikirnya dengan dikoordinasikan serta dikombinasikan menjadi sebuah struktur yang kompleks dan efektif. Sebagai contoh, seorang bayi yang bersentuhan dengan suatu objek namun bayi itu tidak dapat melihat maupun memegang objek tersebut. Bayi tidak mampu melakukan koordinasi mata dan tangan pada saat yang bersamaan. Namun seiring perkembangannya, bayi dapat melakukan koordinasi pada dua perilaku menjadi sebuah struktur yang lebih kompleks. Struktur – struktur yang ada memiliki nama khusus yakni skema. Skema merupakan sistem pikiran maupun tindakan yang terorganisasi, sehingga memungkinkan individu dalam menggambarkan sesuatu secara mental atau memperhatikan berbagai objek serta peristiwa di dunia.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>Eka Restiani Fatimah, “Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget Dan Al-Ghozali ),” *Jurnal Alayya* 1, no. 1 (2021).

<sup>18</sup>Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*, Pertama. (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2019).

Kecenderungan kedua yaitu adaptasi. Piaget mengamati bahwa individu juga mewarisi sebuah kecenderungan untuk membangun kemampuan kognitif dalam menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan lingkungannya. Adaptasi merupakan sebuah struktur *funksional* penyesuaian terhadap lingkungan dan melibatkan dua proses di dalamnya yang terdiri dari proses asimilasi dan akomodasi. Proses pertama yakni asimilasi, merupakan proses yang terjadi ketika individu menambahkan informasi, konsep, persepsi serta pengalaman baru ke dalam struktur yang telah ada. Melalui proses asimilasi, individu dapat menghadapi permasalahan yang terjadi dengan menggunakan skema yang telah terbentuk sebelumnya. Proses yang kedua yaitu akomodasi, di mana individu menciptakan, memperbarui skema atau pola yang baru sehingga selaras dengan respon yang baru pula. Akomodasi dapat pula terjadi dengan melakukan modifikasi terhadap skema yang telah ada sebelumnya terdapat kecocokan dengan rangsangan tersebut. Piaget menyatakan bahwa dalam diri individu, proses asimilasi dan akomodasi terus berjalan sampai pada titik pengetahuan individu yang mendekati sebuah kesimpulan.<sup>19</sup>

Piaget mengemukakan bahwa setiap individu yang ingin melakukan penyesuaian atau adaptasi terhadap lingkungannya, maka sebelumnya harus mencapai ekuilibrium atau keseimbangan antara apa yang dilakukan individu terhadap lingkungan (asimilasi) dan tindakan lingkungan yang memengaruhi individu (akomodasi). Ekuilibrium merupakan sebuah proses mengembalikan keseimbangan antara pemahaman saat ini dengan pengalaman yang baru. Keseimbangan didefinisikan sebagai sebuah kemampuan dalam mengatur diri individu sehingga dapat tetap seimbang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Untuk mencapai

---

<sup>19</sup> Ahmad Izzuddin, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains," *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 3 (2021).

keseimbangan, proses asimilasi dan akomodasi harus berlangsung secara bersama-sama, terpadu serta saling melengkapi.<sup>20</sup>

Piaget berpendapat bahwa proses berpikir sebagai aktivitas yang berangsur-angsur dan fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak. Dalam teorinya, Piaget adalah ahli psikologi developmental karena penelitiannya mengenai tahap-tahap perkembangan pribadi serta perubahan umur yang mempengaruhi kemampuan belajar individu. Menurut Piaget, pertumbuhan kapasitas mental seseorang memberikan kemampuan-kemampuan mental yang sebelumnya tidak ada pada diri individu.

Jean Piaget membagi ke dalam empat tahapan perkembangan kognitif anak. Ia mengemukakan bahwa kemampuan berpikir atau kekuatan mental anak-anak berbeda pada masing-masing tahapan. Bagi Piaget anak akan berkembang secara kognitif dengan sehat dipengaruhi oleh potensi yang ada dalam dirinya dan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya.<sup>21</sup> Semakin banyak informasi tidak membuat pikiran anak lebih maju. Kualitas kemajuannya berbeda-beda. Tahapan piaget itu adalah fase sensorimotor, pra operasional, operasional konkret dan operasional formal.

#### 1) Tahap Sensorimotor

Tahap ini, yang dimulai sejak bayi lahir hingga usia sekitar dua tahun, dikenal sebagai tahap pemahaman awal atau tahap sensorimotor. Pada fase ini, bayi mulai membangun pemahaman tentang dunia di sekitarnya dengan cara mengoordinasikan pengalaman sensorik mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan

<sup>20</sup>Leny Melinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Dini," *An-Nisa': Jurnal kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020).

<sup>21</sup>Alon Mandimpu Nainggolan and Adventrianis Daeli, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran," *Journal of Psychology: Humanlight* 2, no. 1 (2021).

motorik (seperti meraih dan menyentuh). Itulah sebabnya tahap ini disebut sebagai sensorimotor. Di awal masa ini, respons bayi terhadap lingkungannya masih bersifat refleks. Namun, menjelang akhir periode ini, mereka mulai menunjukkan pola perilaku yang lebih kompleks dan terorganisir. Dalam waktu yang relatif singkat—sekitar dua tahun—anak mengalami transformasi luar biasa: dari makhluk yang sepenuhnya bergantung pada naluri bawaan, menjadi individu yang mulai mampu berpikir secara simbolis. Penjelasan tentang tahap sensorimotor ini menunjukkan bahwa sejak lahir, anak sudah aktif dalam membentuk pengetahuannya sendiri. Mereka mampu melakukan proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman yang mereka alami di lingkungan sekitar. Setiap stimulus yang diberikan oleh orang tua akan membantu anak beradaptasi melalui proses tersebut, yang bekerja secara dinamis untuk memengaruhi perkembangan anak secara berkelanjutan. Oleh karena itu, setiap perilaku dan tindakan anak mencerminkan perkembangan kognitif yang bersifat kualitatif. Proses perkembangan ini berlangsung secara kontinu, dan tahap awal menjadi fondasi penting bagi perkembangan di tahap berikutnya.<sup>22</sup>

## 2) Tahap Pra Operasional (Usia 2-7 Tahun)

Tahap praoperasional merupakan fase di mana anak mulai berpikir secara simbolis, namun belum mampu menggunakan logika atau operasi mental secara sistematis. Pada tahap ini, cara berpikir anak masih bersifat egosentris dan intuitif. Tahap praoperasional terbagi menjadi dua subtahap, yaitu subtahap fungsi simbolik dan subtahap berpikir intuitif. Subtahap fungsi simbolik terjadi pada rentang usia dua hingga empat tahun. Dalam fase ini, anak mulai mampu merepresentasikan objek yang tidak hadir secara mental. Kemampuan ini memperluas kapasitas mental anak,

---

<sup>22</sup> Pitriani et al., “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin* 9, no. 1 (2023).

mencakup berbagai dimensi baru dalam pikirannya. Salah satu indikator dari perkembangan fungsi simbolik adalah munculnya kemampuan berbahasa dan bermain pura-pura. Anak-anak mulai menggambar bentuk-bentuk seperti orang, rumah, mobil, awan, dan berbagai objek lainnya dari dunia nyata. Dalam imajinasi mereka, matahari bisa berwarna biru, langit berwarna hijau, dan mobil melayang di udara. Representasi ini meskipun tampak sederhana dan tidak realistis, mencerminkan kekuatan simbolisme dalam perkembangan berpikir mereka—mirip seperti lukisan abstrak yang penuh makna.

Subtahap kedua, yaitu berpikir intuitif, berlangsung kira-kira antara usia empat hingga tujuh tahun. Pada tahap ini, anak mulai menggunakan bentuk penalaran yang masih sederhana dan sering kali ingin tahu jawaban dari berbagai pertanyaan yang muncul dalam pikirannya. Piaget menyebut tahap ini sebagai “intuitif” karena anak tampak yakin akan pengetahuannya, tetapi belum mampu menjelaskan secara logis bagaimana ia mengetahui hal tersebut. Dengan kata lain, anak merasa memahami sesuatu, namun belum memiliki dasar pemikiran rasional dalam menyusun pemahaman tersebut. Salah satu keterbatasan kognitif pada fase ini adalah kesulitan anak dalam mengelompokkan benda atau informasi ke dalam kategori yang tepat.

Ciri-ciri utama dari tahap praoperasional menurut Piaget antara lain: Anak mulai mengembangkan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol, termasuk bahasa, sebagai alat untuk memahami dan merepresentasikan dunia sekitarnya. (1) Anak belum memiliki kemampuan berpikir operasional, yaitu pemikiran logis yang dapat dibalik. Inilah alasan mengapa tahap ini disebut "praoperasional." (2) Pemikiran anak cenderung terfokus hanya pada satu aspek atau gagasan tertentu,

tanpa mempertimbangkan aspek lainnya secara menyeluruh. (3) Kemampuan anak dalam menyimpan dan mengelola ingatan jangka panjang masih terbatas. (4) Cara berpikir anak masih bersifat egosentris, artinya mereka kesulitan memahami sudut pandang orang lain dan cenderung melihat dunia hanya dari perspektif dirinya sendiri.<sup>23</sup>

### 3) Tahap Operasional Konkret (7-12 Tahun)

Teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 7 hingga 12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mampu menggunakan operasi logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek yang bersifat nyata atau konkret. Kemampuan mereka dalam berpikir simbolis dan logis telah berkembang, namun belum sepenuhnya dapat diterapkan pada konsep-konsep yang abstrak. Ciri khas pada tahap ini adalah hilangnya pemikiran animistik (menganggap benda mati memiliki sifat hidup) dan artifisialisme (percaya bahwa segala sesuatu diciptakan untuk tujuan tertentu oleh manusia). Selain itu, sifat egosentris yang dominan pada tahap sebelumnya mulai berkurang, dan kemampuan dalam memahami prinsip konservasi (seperti volume, massa, dan jumlah) menjadi lebih matang.

Meskipun demikian, anak-anak dalam tahap operasional konkret masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah yang tidak didukung oleh objek nyata. Mereka cenderung kesulitan ketika harus berhadapan dengan persoalan yang bersifat abstrak atau hipotetik. Otak anak pada usia ini terus berkembang sesuai dengan pertambahan usianya. Imajinasi juga memainkan peran penting dalam membentuk koneksi saraf dan mendukung perkembangan otak. Dengan demikian,

---

<sup>23</sup> Undang Ruslan Wahyudin, "Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat Dalam Penjaminan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021).

perkembangan kognitif pada usia 7 hingga 12 tahun ditandai oleh kemampuan berpikir yang lebih logis dan sistematis, namun tetap berkaitan erat dengan hal-hal yang dapat diamati atau dialami secara langsung—karena itu disebut tahap operasional konkret.<sup>24</sup>

Tahapan operasional konkret, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan kondisi pemikiran tadi dapat diaplikasikan menjadi model-model yang konkret atau spesifik. Satuan langkah berpikir anak terdiri aneka ragam operasi yang berfungsi menjadi skema kognitif spesifik yang adalah perbuatan internal tertutup (interiorized action) yang dapat dibolak-pulang atau ditukar menggunakan operasi lainnya. Satuan langkah berpikir anak kelak mampu sebagai dasar terbentuknya intelegensi intuitif. Intelegensi, menurut Jean Piaget bukan sifat yang mampu digambarkan menggunakan skor IQ. Intelegensi artinya proses, tahapan, ataupun langkah operasional eksklusif mendasari pemikiran dan pengetahuan manusia, disamping proses pembentukan pemahaman. namun demikian, masih ada keterbatasan-keterbatasan kapasitas anak dalam mengkoordinasikan pemikirannya. Anak-anak pada rentang usia 7-11 tahun baru bisa berpikir secara sistematis tentang benda-benda dan insiden-peristiwa yang konkret. Inilah yang sebagai alasan mengapa perkembangan kognitif anak yang berusia 7-11 tahun tersebut dinamakan tahap nyata operasional.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>Nungki Anditiasari and Nuriana Rachmani Dewi, “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes,” *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2021).

<sup>25</sup>Rela Imanulhaq and Ichsan, “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran,” *Jurnal WANIAMBEY: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2022).



#### 4) Tahap operasional formal

Tahap operasional formal adalah tahap dimana seseorang berusia 11 tahun keatas. Di tahap ini seseorang sudah dapat berpikir secara abstrak dan sudah dapat membuat hipotesis. Selain itu seseorang juga sudah dapat memecahkan suatu permasalahan yang bersifat abstrak tanpa perlu bantuan sesuatu yang konkret dan dengan variabel yang lebih kompleks. Seseorang pada tahap operasional formal mempunyai tingkat ekuilibrium yang tinggi, dapat berpikir fleksibel dan efektif, mampu berhadapan dengan persoalan yang kompleks, serta ia dapat berpikir fleksibel karena dapat melihat semua unsur dan kemungkinan yang ada. Alasan mengapa ia bisa berpikir efektif adalah karena ia dapat mengidentifikasi pemikiran mana yang cocok untuk persoalan yang dihadapi. Selain itu, ia juga mampu menganalisis, memikirkan solusi, atau kemungkinan-kemungkinan lain dari masalah yang ia hadapi.<sup>26</sup>

Kualitas abstrak dari pemikiran operasional formal tampak jelas dalam pemecahan problem verbal. Pada penalaran formal ditandai bahwa kemampuan berpikir individu mengenai ide-ide yang abstrak, mampu menyusun ide-ide, mampu menalar mengenai apa yang akan terjadi kemudian. Seseorang yang berada pada tahapan operasional formal ini jika dihadapkan pada suatu masalah, maka ia mampu merumuskan hipotesis. Pada umumnya seseorang memasuki tahap operasional formal ini pada usia remaja, yaitu pada usia sekolah menengah (SMP dan SMA).<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup>Nailil Maslukiyah and Prasetyo Rumondor, "Implementasi Konsep Belajar Humanistik Pada Siswa Dengan Tahap Operasional Formal Di SMK Miftahul Khair," *PSIKOLOGIKA* 25, no. 1 (2020).

<sup>27</sup>Bertha Wikara et al., "Efek Pembelajaran Yang Menyenangkan (Fun Learning) Terhadap Kemampuan Memori," *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains* 6, no. 2 (2020).



## 2. Kemampuan Matematika Permulaan

### a. Definisi Matematika Permulaan

Matematika artinya ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi terbaru, mempunyai kiprah krusial pada aneka macam disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Pembelajaran matematika diberikan buat membekali peserta didik menggunakan akal budi yang logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Matematika ialah galat satu jenis pengetahuan yang diharapkan manusia pada menjalankan kehidupannya sehari-hari. misalnya saat berbelanja maka kita perlu memilih dan menghitung jumlah benda yang akan kita beli dan harga yang wajib dibayar.<sup>28</sup> Matematika menjadi salah satu kunci buat membuka pintu masa depan yang produktif. Kurangnya kemampuan dalam bidang matematika menghasilkan pintu masa depan dapat tertutup. Individu yang tahu dan dapat mengerjakan matematika akan memiliki tingkat pilihan dan peluang yang signifikan dalam menghasilkan masa depan. Matematika pula mengandung pengetahuan dasar yang sangat penting buat dimiliki individu dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. oleh sebab itu, matematika sebagai ilmu yang krusial buat diberikan dan wajib terdapat di kurikulum disetiap jenjang pendidikan.<sup>29</sup>

Mempelajari matematika adalah salah satu cara yang dapat melatih kemampuan anak buat bisa berpikir secara logis serta sistematis. Adapun tujuan berasal mempelajari matematika pada anak usia dini yaitu bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak supaya mempunyai kesiapan dalam

---

<sup>28</sup> Mulyati et al., "Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Media Papan Literasi Air," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA 2021 E-ISSN*, vol. 006, 2021.

<sup>29</sup> Abdul Wahab et al., "Defragmenting Struktur Berpikir Pemecahan Masalah Siswa Melalui Pemetaan Kognitif Berbasis Polya Pada Soal PISA," *Journal of Mathematics Learning Innovation* 1, no. 1 (2022).

pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya, dengan demikian anak mampu menguasai berbagai pengetahuan serta keterampilan matematika yang memungkinkan mereka bisa memecahkan dilema dalam kehidupan sehari-hari. Matematika permulaan artinya kemampuan dasar berasal matematika mengenai banyak sekali hubungan dengan konsep-konsep matematika menggunakan kehidupan sehari-hari yaitu pengenalan angka dan kemampuan pemecahan persoalan.<sup>30</sup>

Keterampilan matematika permulaan merupakan dasar perkembangan akademik anak yang dimulai sejak dini untuk membentuk prospek masa depan. Kemampuan matematika permulaan adalah bidang yang mempelajari besaran konsep konkrit hingga abstrak, bentuk, bilangan angka yang dapat mendorong kemampuan berpikir anak dan dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Pra-matematika atau matematika permulaan ialah kemampuan yang merujuk pada penyelesaian masalah yang dialami anak sehari-hari. Beberapa kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan klasifikasi, bilangan, pola, urutan, serta konsep bentuk geometri. Kemampuan matematika permulaan anak yang didalamnya menyinggung mengenai berpikir secara simbolik seperti mengetahui simbol-simbol huruf atau angka penting untuk distimulasi sejak usia dini (5-6 tahun), tujuannya agar anak dapat terbiasa menerapkan sedari dini konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.<sup>31</sup>

Matematika permulaan merupakan kemampuan yang ditujukan untuk anak usia dini dimulai dari anak belajar menyelesaikan persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkenaan dengan pola-pola, urutan, pengklasifikasian,

---

<sup>30</sup> Khaerun Nisa and Syarifah Halifah, "Temu Baur Budaya Dan Matematika : Kue Tradisional Konjo Pada Pengenalan Bentuk Geometri Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021).

<sup>31</sup> Hasnur et al., "Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Ilmiah Potensia* 10, no. 1 (2025).

perbandingan dan pencocokkan ukuran, bentuk dan warna serta dalam konsep membilang juga bentuk geometri. Dalam mengaplikasikannya menggunakan media-media kongkrit sebelum mengoperasikan simbol-simbol abstrak, serta melakukan interaksi melalui bermain. Anak merespon secara berbeda terhadap apapun yang ia temui. Pencocokan dimulai dengan hubungan antara dua benda. Anak-anak mengembangkan pencocokan dan membedakan keterampilan dan membandingkan dan mengkontraskan keterampilan pikir berbagai pengalaman dan kegiatan. Klasifikasi menyimpan, pengelompokan atau kategorisasi, melihat dua benda yang mirip dengan kelompok pencocokan dari benda-benda yang memiliki sifat yang sama. Kegiatan mengurutkan memiliki awal, tengah, dan akhir, tapi penempatan dalam urutan dapat disesuaikan. Seriasi adalah adanya kerjasama berdasarkan perubahan bertahap benda dan sering digunakan dalam pola.

Anak dikatakan memiliki kemampuan matematika permulaan apabila memenuhi indikator dari matematika permulaan itu sendiri. Adapun tingkat pencapaian atau indikator dari matematika permulaan meliputi kemampuan dalam mengelompokkan, membandingkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang. Dari kelima indikator atau dimensi matematika permulaan di atas, terjabarkan sub indikator yang menjadi acuan penilaian kemampuan matematika permulaan anak usia 5-6 tahun.

Sub indikator tersebut meliputi 1) Mengelompokkan objek dengan ukuran yang sama, 2) Membandingkan besar-kecil, 3) Membilang objek dengan urutan 1-24 dan sebaliknya, 4) Mengelompokkan objek dengan bentuk yang sama, 5) Membandingkan panjang-pendek, 6) Mengurutkan objek dari besar ke kecil dan sebaliknya, 7) Mengelompokkan objek dengan warna yang sama, 8) Mencocokkan

konsep, 9) Membandingkan banyak-sedikit, 10) Mencocokkan kategori benda, 11) Mengurutkan objek sesuai pola ABCD-ABCD.<sup>32</sup>

Selain itu, matematika permulaan berhubungan erat dengan pengembangan kognitif. Hal ini disebabkan matematika permulaan mendorong perkembangan intelektual yakni kemampuan berpikir kritis dan logis, pemecahan masalah, memorisasi, klasifikasi, penalaran juga pemusatan perhatian. Perkembangan kognitif pada individu mengakibatkan perolehan wawasan yang digunakan dalam penggunaan pengetahuan. Perkembangan intelektual menandakan bahwa cara berpikir anak berkembang, termasuk kemampuan dalam mengoordinasikan cara berpikir untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi anak.<sup>33</sup>

Matematika permulaan perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, menarik, serta bermakna. Hal ini akan berjalan jika pendidik mampu memahami karakteristik belajar anak secara menyeluruh dan tersedia sarana prasarana yang mendukung. Maka dari itu pendidik dapat mendorong kemampuan anak dengan beragam kegiatan maupun alat permainan edukatif.<sup>34</sup>

b. Indikator Matematika permulaan

Indikator kemampuan matematika anak usia 5-6 tahun yang mengacu pada kelima aspek kemampuan matematika anak yaitu sebagai berikut:

- 1) Klasifikasi atau mengelompokkan. Kemampuan anak dalam mengklasifikasi menyesuaikan warna, bentuk dan ukuran,

<sup>32</sup> Setiyo Utoyo, *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2017).

<sup>33</sup> Idzni Azhima, R. Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto, "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021).

<sup>34</sup> Lia Tasliyah, Sri Nurhayati, and Rita Nurunnisa, "Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Ape Kids ' N Kit," *Jurnal CERIA (Cerdas Energik responsif Inovatif Adaptif)* 3, no. 4 (2020).

- 2) Mencocokkan. Kemampuan anak dalam mencocokkan objek dan fungsinya, juga mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah objek,
- 3) Mengurutkan. Kemampuan anak dalam mengurutkan menyesuaikan objek dari urutan kecil-besar, pendek-panjang dan rendah-tinggi ataupun mengurutkan sesuai pola,
- 4) Membandingkan. Kemampuan anak dalam membandingkan suatu objek menyesuaikan ukuran ataupun jumlah,
- 5) Membilang. Kemampuan anak dalam membilang suatu objek dengan urutan maju 1-24 dan membilang suatu objek dengan urutan mundur 24-1.

c. Tujuan Matematika Permulaan

Setiap pembelajaran mempunyai tujuan tertentu dan konsep matematika awal bagi anak memiliki beberapa tujuan yaitu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak salah satunya aspek kognitif. Matematika awal berfungsi buat mengembangkan kecerdasan anak. Tujuan sosialisasi matematika merupakan anak bisa menguasai konsep dasar pembelajaran matematika buat persiapan dalam meneruskan pendidikan ke tahapan selanjutnya. serta tujuan khususnya yaitu anak mampu berpikir sistematis dan logis menggunakan melalui melihat benda yang konkret, angka dan gambar yang terdapat pada lingkungan kurang lebih; dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan yang membutuhkan kemampuan berhitung; memiliki daya apresiasi, abstraksi, konsentrasi dan ketelitian yang sangat tinggi; mempunyai pemahaman tentang konsep saat dan ruang; mampu mengurutkan kejadian pada sekitarnya secara berurutan; memiliki khayalan dan kreativitas untuk menemukan hal-hal yang baru secara spontan.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Saadah et al., "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Permulaan Di Taman Kanak-Kanak Se-Kecamatan Singingi," *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 6, no. 2 (2023).

Tujuan utama dari pengembangan kemampuan matematika pada anak usia dini adalah untuk menumbuhkan pembelajaran berpikir logis dan matematis (logicomathematical learning) secara menyenangkan dan tidak membebani anak. Artinya, tujuan pembelajaran tidak hanya agar anak mampu menghitung sampai seratus atau bahkan seribu, melainkan lebih kepada pemahaman terhadap konsep dan bahasa matematika serta menggunakannya dalam berpikir dan beraktivitas sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan kemampuan matematika di Taman Kanak-Kanak memiliki tujuan antara lain:

1. Tujuan umum. Tujuan pengembangan kemampuan matematika pada Taman Kanak-Kanak secara umum merupakan anak mengenal permulaan dalam pembelajaran berhitung sehingga anak bersedia mengikuti pelajaran matematika pada tingkat yang selanjutnya.
2. Tujuan khusus. Tujuan pengembangan kemampuan matematika pada Taman Kanak-Kanak yaitu:
  - a) Mampu berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda yang konkret, gambar dan angka yang ada di sekitarnya.
  - b) Mampu beradaptasi dalam kehidupan sosial yang membutuhkan keterampilan berhitung.
  - c) Mempunyai apresiasi konsentrasi, ketelitian dan abstraksi yang tinggi.
  - d) Mempunyai pengetahuan konsep ruang dan waktu dan dapat memprediksi kronologi peristiwa di sekitarnya.

- e) Mempunyai kreativitas dan imajinasi ketika menciptakan sesuatu secara langsung.<sup>36</sup>

### 3. *Fun Cooking*

#### a. Definisi *Fun Cooking*

Pada masa sensitif anak dalam menerima berbagai stimulasi, anak dapat dengan mudah dalam memperoleh informasi yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Dalam rangka mengoptimalkan penerimaan stimulasi yang diberikan maka memerlukan rancangan yang matang serta program yang dapat menarik minat anak. Memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahapan usia anak sangat penting, namun pemberian stimulasi harus mempertimbangkan karakteristik anak, salah satunya yaitu anak suka bermain. Bermain tidak dapat dipisahkan dan dijauhkan dari dunia anak-anak. Tidak hanya sebagai sarana untuk menghibur diri, bermain juga bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak. Dengan bermain anak dapat mengeksplor dunia di sekitarnya, dapat mengembangkan daya imajinasi, bahkan berpengaruh pada kehidupan sosial anak. Oleh karena itu, bermain dapat dijadikan sebagai suatu metode dalam menstimulasi setiap aspek perkembangan pada anak usia dini.<sup>37</sup>

Metode bermain merupakan salah satu cara yang menarik serta dapat meningkatkan motivasi anak sesuai masalah yang dihadapinya. Bermain dapat dijadikan sebagai pendekatan dalam sebuah proses kegiatan bagi anak usia dini. Melalui bermain anak dapat bereksplorasi, memperoleh serta memanfaatkan berbagai

---

<sup>36</sup> Novita Ashari et al., "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Praktek Shalat Di Kelompok A RA Umda Taqwa Parepare," *SPECTRUM: Journal of Gender and Children Studies* 1, no. 1 (2021).

<sup>37</sup> Yolanda Pahrul and Rizki Amalia, "Metode Bermain Dalam Lingkaran Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021).



benda yang ada di sekitarnya. Bermain bagi anak merupakan kebutuhan batinnya yang mampu menyenangkan hati, meningkatkan perkembangan dan anak perhatian sekaligus minat anak dalam proses pembelajaran yaitu kegiatan *fun cooking*.<sup>38</sup>

*Fun cooking* berasal dari dua kata, yakni *fun* yang berarti menyenangkan dan *cooking* yang mengandung makna memasak. Kegiatan memasak yaitu mengolah bahan mentah menggunakan peralatan sampai proses pembuatan bahan makanan siap untuk disajikan dan disantap. Apabila dua kata tersebut digabungkan, maka dapat dimaknai bahwa kata *fun cooking* merupakan kegiatan memasak yang menyenangkan. Kegiatan *fun cooking* dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dikarenakan anak ikut terlibat dalam proses pengolahan makanan. Rasa semangat anak dapat meningkat ketika mereka mendapatkan kesempatan dalam melakukan tugas-tugas secara nyata dan tidak berpura-pura melakukannya akan tetapi mereka benar-benar melakukannya. Selain itu, anak belajar dalam mempersiapkan berbagai keperluan yang dibutuhkan saat akan memasak. Dalam aktivitas memasak dibutuhkan kerja sama yang baik antara pendidik dan anak pada setiap tahapan kegiatannya.<sup>39</sup>

Proses kegiatan *fun cooking* perlu disesuaikan dengan prinsip pembelajaran pada anak usia dini yaitu menyenangkan dan berpusat pada anak. Sumber belajar yang disuguhkan bagi anak berupa bahan makanan yang kemudian diolah menjadi makanan yang siap untuk disajikan. Dengan demikian anak dapat bereksplorasi terhadap berbagai bahan makanan yang telah disediakan. Bagi anak usia dini,

---

<sup>38</sup> Gultom et al., "Pembelajaran Cooking Class Melalui Metode STEAM Untuk Meningkatkan Asupan Gizi Pada Anak Usia Dini," *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 3, no. 6 (2020).

<sup>39</sup> Ria Martina Pratiwi and Rita Nurunnisa, "Pembelajaran Daring Dalam Upaya Meningkatkan Kegiatan Fun Cooking Kelompok B TK Paripurna 3 Cimahi," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 2 (2022).



memasak tidak hanya merupakan aktivitas yang menyenangkan tetapi juga akan berdampak bagi seluruh aspek perkembangan anak. Hal ini dikarenakan melalui kegiatan memasak, anak dapat mempelajari berbagai hal serta kemampuan yang dapat dikembangkan.

b. Langkah-Langkah Kegiatan *Fun Cooking*

*Fun cooking* mampu menjadi kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat. Waktu aktivitas mengolah, dibutuhkan kemampuan mempersiapkan bahan serta peralatan yang akan didesain. Hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas memasak artinya langkah kegiatan memasak. Pertama, menyiapkan bahan-bahan yang diharapkan serta wajib sesuai menggunakan apa yang ingin disajikan. kedua, aktivitas memasak, dan ketiga, adalah mengetahui cara penyajian memasaknya. kegiatan *fun cooking* merupakan kegiatan yang membutuhkan kerja sama antara pendidik serta anak pada setiap tahapannya. Dimulai menggunakan berdiskusi antara pendidik berdiskusi dengan anak buat mengetahui apa saja yang ingin dilakukan waktu aktivitas memasak, makanan apa saja yang akan didesain, dan proses apa saja yang akan dilakukan waktu aktivitas memasak. terdapat 5 tahap pada kegiatan *fun cooking* yaitu mengumpulkan isu, memilih tujuan, mengidentifikasi segala hambatan serta kemungkinan, membuat perencanaan, serta refleksi atas kegiatan yang terjadi.<sup>40</sup>

Kegiatan *fun cooking* penting untuk memilih peralatan memasak yang aman dan sesuai bagi anak. Peralatan yang digunakan sebaiknya terbuat dari bahan yang tidak mudah pecah dan tidak membahayakan, seperti mangkuk yang kokoh, pisau plastik bergerigi, sendok dan garpu plastik, serta wadah berbahan plastik. Selain itu,

---

<sup>40</sup>Andi Agusniatih and Sri Muliana R., "Implementasi Pembelajaran STEAM Melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022).

area memasak juga sebaiknya dilengkapi dengan fitur keamanan seperti pinggiran meja yang tumpul untuk meminimalisir risiko cedera. Tujuan dari pemilihan peralatan ini adalah untuk mengurangi potensi bahaya selama anak melakukan aktivitas memasak.

Beberapa jenis peralatan yang umum digunakan dalam kegiatan *fun cooking* antara lain: sendok takar plastik, mangkuk plastik, rolling pin (alat penggiling), spatula (sendok karet), cetakan kue kering, kertas alas kue, loyang muffin dan loyang kue, kuas masak, alat pemeras jeruk, pengupas sayuran, sendok kayu, corong, *wire whisk* (alat pengocok telur), penjepit, pengayak, pisau plastik atau pisau pengoles dari stainless steel, gelas ukur, parutan keju, gunting, dan talenan.<sup>41</sup>

Proses pelaksanaan pembelajaran *fun cooking* memiliki tahapan, antara lain yaitu:

- 1) Persiapan. tahap pertama yang dilakukan yaitu pendidik menjelaskan kegiatan bermain *fun cooking* yang akan dilakukan, contohnya menghias roti tawar. Pendidik dan anak mempersiapkan alat serta bahan yang akan dipergunakan buat bermain *fun cooking*. Anak menggali informasi tentang kegunaan setiap alat dan bahan. Informasi tadi dapat diperoleh asal pendidik secara langsung menerangkan kepada anak tentang kegunaan asal masing-masing alat dan bahan makanan yang akan digunakan.<sup>42</sup>
- 2) Pelaksanaan. Tahap selanjutnya yaitu inti asal bermain *fun cooking*. Pada tahap pelaksanaan hal pertama yang harus dilakukan merupakan mencuci

---

<sup>41</sup>Indi Azma Amania et al., "Penerapan Kegiatan Bermain Fun Cooking Dalam Meningkatkan Tumbuh Kembang Anak Usia 4-5 Tahun," *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education* 2, no. 2 (2021).

<sup>42</sup>Nurfitri Sahidun and Sukmawati Abdullah, "Peningkatan Kemandirian Anak Saat Makan Melalui Kegiatan Fun Cooking Makanan Khas Ternate," *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD* 7, no. 2 (2020).

tangan supaya anak terbiasa menjaga kebersihan tangan sebelum memulai kegiatannya. Selanjutnya pendidik menjelaskan dan memberi teknik mengolah bahan makanan.

- 3) Penyelesaian. Pada tahap ini anak dipersilakan untuk menyajikan produk bermain *fun cooking*. Setelah kegiatan selesai anak melakukan *cleaning up* atau membersihkan ruangan yang digunakan untuk bermain *fun cooking*. Kemudian pendidik mempersilakan kepada anak untuk menceritakan proses dan hasil yang telah dilakukan saat bermain *fun cooking*.<sup>43</sup>

Tahapan kegiatan pembelajaran lebih jelasnya terlihat pada tabel di bawah:

Tabel 2.2 Tahapan Kegiatan Pembelajaran Membuat Kue Kering Cokelat

Tahapan  <i>Fun Cooking</i>	Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan yang dilakukan Pendidik	Kegiatan yang dilakukan Anak
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik menyediakan alat seperti mangkuk, spatula, teflon, cetakan kue dan lain sebagainya dan bahan seperti tepung, margarine, bubuk cokelat, dan lain-lain yang akan digunakan untuk memasak</li> <li>2. Pendidik memperlihatkan alat dan bahan dengan menyebutkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak memperhatikan dengan seksama alat dan bahan yang telah disediakan</li> <li>2. Anak mengeksplorasi alat dan bahan dengan memegang dan lain sebagainya</li> <li>3. Anak memperoleh</li> </ol>

<sup>43</sup> Salsabila Putri Diana and Zulminiati Zulminiati, "Pengaruh Kegiatan Fun Cooking Dalam Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Telkom Schools Padang," *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)* 3, no. 1 (2022).

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan yang dilakukan Pendidik	Kegiatan yang dilakukan Anak
<i>Fun Cooking</i>	<p>nama dari alat dan bahan tersebut</p> <p>3. Pendidik memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi alat dan bahan yang telah dipersiapkan</p>	<p>informasi baru dengan mengamati, memegang dan merasakan berbagai alat dan bahan yang baru dilihatnya</p>
Pelaksanaan	<p>1. Pendidik menjelaskan dan memberikan contoh terkait penggunaan alat dan teknik mengolah bahan makanan</p> <p>2. Pendidik memasukkan bahan ke dalam mangkuk dengan menakar menggunakan sendok makan</p> <p>3. Pendidik mencampur semua bahan menjadi adonan yang siap untuk dibentuk kemudian dipanggang</p>	<p>1. Anak memperhatikan teknik yang dicontohkan oleh pendidik</p> <p>2. Anak mendapatkan pengalaman baru terkait penggunaan sendok makan sebagai alat untuk menakar bahan adonan</p> <p>3. Anak mencetak adonan menggunakan cetakan dan memberi hiasan pada kue</p>

Tahapan <i>Fun Cooking</i>	Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan yang dilakukan Pendidik	Kegiatan yang dilakukan Anak
Penyelesaian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik menyiapkan wadah untuk menyajikan makanan</li> <li>2. Pendidik memberikan arahan untuk melakukan <i>cleaning up</i> ruangan yang digunakan untuk bermain <i>fun cooking</i></li> <li>3. Pendidik memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil dan proses yang dilakukan selama kegiatan <i>fun cooking</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak menyajikan makanan yang telah dibuat sesuai dengan ide dan kreavitasnya sendiri</li> <li>2. Anak membersihkan peralatan dan ruangan yang digunakan untuk bermain <i>fun cooking</i></li> <li>3. Anak menceritakan hasil dan proses dari pengalaman yang didapat selama bermain <i>fun cooking</i></li> </ol>

Sumber Data: Data Penelitian

Tabel 2.3 Tahapan Kegiatan Pembelajaran Membuat Sate Buah

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan yang dilakukan Pendidik	Kegiatan yang dilakukan Anak
<b>Fun</b> <b>Cooking</b> Persiapan	1. Pendidik menyediakan alat seperti pisau, tusuk sate, piring dan bahan yaitu semangka, melon, anggur, dan jeruk 2. Pendidik memperlihatkan alat dan bahan dengan menyebutkan nama dari alat dan bahan tersebut 3. Pendidik memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi alat dan bahan yang telah dipersiapkan	1. Anak memperhatikan dengan seksama alat dan bahan yang telah disediakan 2. Anak mengeksplorasi alat dan bahan dengan memegang dan lain sebagainya 3. Anak memperoleh informasi baru dengan mengamati, memegang dan merasakan berbagai alat dan bahan yang baru dilihatnya
Pelaksanaan	1. Pendidik menjelaskan dan memberikan contoh terkait penggunaan alat dan teknik mengolah bahan makanan 2. Pendidik mengupas dan memotong buah-buahan	1. Anak memperhatikan teknik yang dicontohkan oleh pendidik 2. Anak mengamati dan menyebutkan warna dan bentuk buah-buahan

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan yang dilakukan Pendidik	Kegiatan yang dilakukan Anak
<i>Fun Cooking</i>	3. Pendidik menyiapkan tusuk sate dan mengarahkan anak untuk menusuk buah agar berbentuk seperti sate	3. Anak membuat pola ABCD-ABCD dari potongan buah menggunakan tusuk sate
Penyelesaian	1. Pendidik menyiapkan wadah untuk menyajikan makanan 2. Pendidik memberikan arahan untuk melakukan <i>cleaning up</i> ruangan yang digunakan untuk bermain <i>fun cooking</i> 3. Pendidik memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil dan proses yang dilakukan selama kegiatan <i>fun cooking</i>	1. Anak menyajikan makanan yang telah dibuat sesuai dengan pola 2. Anak membersihkan peralatan dan ruangan yang digunakan untuk bermain <i>fun cooking</i> 3. Anak menceritakan hasil dan proses dari pengalaman yang didapat selama bermain <i>fun cooking</i>

Sumber Data: Data Penelitian

Tabel 2.4 Tahapan Kegiatan Pembelajaran Membuat Kue Susu

Tahapan <i>Fun Cooking</i>	Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan yang dilakukan Pendidik	Kegiatan yang dilakukan Anak
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik menyediakan alat seperti pisau, tusuk sate, piring dan bahan yaitu semangka, melon, anggur, dan jeruk</li> <li>2. Pendidik memperlihatkan alat dan bahan dengan menyebutkan nama dari alat dan bahan tersebut</li> <li>3. Pendidik memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi alat dan bahan yang telah dipersiapkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak memperhatikan dengan seksama alat dan bahan yang telah disediakan</li> <li>2. Anak mengeksplorasi alat dan bahan dengan memegang dan lain sebagainya</li> <li>3. Anak memperoleh informasi baru dengan mengamati, memegang dan merasakan berbagai alat dan bahan yang baru dilihatnya</li> </ol>
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik menjelaskan dan memberikan contoh terkait penggunaan alat dan teknik mengolah bahan makanan</li> <li>2. Pendidik memasukkan bahan ke dalam mangkuk dengan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak memperhatikan teknik yang dicontohkan oleh pendidik</li> <li>2. Anak mengamati dan terlibat dalam mencampuran adonan</li> </ol>



Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	
	Kegiatan yang dilakukan Pendidik	Kegiatan yang dilakukan Anak
<b>Fun Cooking</b>	<p>menakar menggunakan sendok makan</p> <p>3. Pendidik mencampur semua bahan menjadi adonan kemudian membagi menjadi 4 warna yang siap untuk dibentuk</p>	<p>3. Anak mencetak kue menjadi beberapa bentuk</p> <p>4. Anak dapat menyebutkan bentuk, warna dan ukuran kue yang telah dibuat</p> <p>5. Anak membuat pola ABCD-ABCD dari kue susu yang telah dibuat</p>
<b>Penyelesaian</b>	<p>1. Pendidik menyiapkan wadah untuk menyajikan makanan</p> <p>2. Pendidik memberikan arahan untuk melakukan <i>cleaning up</i> ruangan yang digunakan untuk bermain <i>fun cooking</i></p> <p>3. Pendidik memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil dan proses yang dilakukan selama kegiatan <i>fun cooking</i></p>	<p>1. Anak menyajikan makanan yang telah dibuat sesuai dengan pola</p> <p>2. Anak membersihkan peralatan dan ruangan yang digunakan untuk bermain <i>fun cooking</i></p> <p>3. Anak menceritakan hasil dan proses dari pengalaman yang didapat selama bermain <i>fun cooking</i></p>

Sumber Data: Data Penelitian

c. Manfaat Kegiatan *Fun Cooking*

Tujuan utama belajar memasak untuk anak-anak bukanlah untuk mendapatkan keahlian memasak. Aktivitas memasak justru dinyatakan sangat berpengaruh positif terhadap tumbuh kembang anak. Artinya, berbagai kegiatan yang dilakukan dalam acara memasak bisa menolong anak untuk berkembang optimal. Adapun kemampuan yang bisa dipelajari anak dari memasak adalah :

- 1) Melatih motorik halus. Dalam memasak, gerakan motorik halus adalah gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi gerakan otot kecil seperti jari tangan untuk melatih keterampilan ini, kegiatan memasak yang dapat dilakukan contohnya memeras adonan, mengocok telur.
- 2) Melatih persepsi visual, koordinasi tangan dan mata, misalnya saat menuang lelehan cokelat ke dalam cetakan.
- 3) Mengembangkan kemampuan kognitif. Contohnya saat menakar, mengetahui ukuran bahan, mengetahui warna dan rasa, perubahan bentuk dan mampu mengetahui bahan-bahan serta *fungsi* alat memasak.
- 4) Mengembangkan kemampuan berbahasa. Melalui memasak anak dapat menambah perbendaharaan kata seperti menyebutkan nama-nama bahan dan alat memasak, berdiskusi tentang menu yang akan dipilih, membaca resep masakan. Anak juga belajar memahami instruksi yang diberikan pendidik.
- 5) Mengembangkan nilai moral dan sosial emosional. Dengan belajar memasak, anak terlatih untuk disiplin, menjaga kebersihan, bersabar, bertanggung jawab terhadap pekerjaannya serta menjalin komunikasi dengan teman.

- 6) Mengembangkan kreativitas, melalui memasak anak dapat mencoba mengungkapkan dan menciptakan ide kreasi sesuai imajinasinya.<sup>44</sup>

#### 4. Metode Penugasan

##### a. Pengertian Metode Penugasan

Penyampaian suatu materi dalam dunia pendidikan dari pendidik ke peserta didik di butuhkan metode-metode pembelajaran, banyak metode pembelajaran yang telah di digunakan salah satunya metode penugasan. Pemberian tugas merupakan pekerjaan tertentu yang dengan sengaja harus dikerjakan oleh anak yang mendapat tugas. Di PAUD tugas diberikan dalam bentuk kesempatan melakukan kegiatan sesuai petunjuk guru secara langsung, dengan pemberian tugas, anak akan melaksanakan kegiatan secara langsung dan menyelesaikan kegiatan sampai tuntas.

Metode penugasan merupakan tugas atau pekerjaan yang sengaja diberikan kepada anak yang harus dilaksanakan dengan baik, tugas yang diberikan kepada anak untuk memberikan kesempatan mereka menyelesaikan tugas yang didasarkan pada petunjuk langsung dari guru yang dipersiapkan sehingga anak dapat menjalani secara nyata dan melakukan dari awal sampai tuntas. Tugas yang diberikan kepada anak dapat berupa tugas individu maupun tugas kelompok.

Penerapan metode pemberian tugas sebaiknya dihindari pemberian tugas yang bersifat memaksa, mendikte, membatasi kreativitas anak, terus-menerus, dalam bentuk pekerjaan rumah, atau tugas-tugas lain yang membuat anak justru merasa

---

<sup>44</sup> Jessica Festy Maharani, "Kegiatan Fun Cooking Class Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Bobocil Kids Club Kota Mataram," *Journal Transformation of Mandalika* 3, no. 4 (2022).

terpaksa, tertekan, membuat anak bosan, bahkan mungkin sampai pada tingkat frustrasi.<sup>45</sup>

#### b. Penerapan Metode Penugasan

Metode penugasan memiliki langkah-langkah dalam penerapannya. Sebagai seorang guru yang menerapkan metode pemberian tugas perlu mengikuti langkah-langkah berikut.

- 1) Merumuskan tujuan khusus dari tugas yang diberikan
- 2) Mempertimbangkan betul-betul apakah pemilihan teknik pemberian tugas telah tepat untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan
- 3) Perlu merumuskan tugas tugas dengan jelas dan mudah dimengerti

Berdasarkan langkah-langkah penerapan metode penugasan di atas, guru hendaknya memahami bahwa suatu tugas yang diberikan merujuk pada satu tema pembelajaran. Tugas yang diberikan dapat berupa tugas tertulis atau tugas lisan dikerjakan individu maupun kelompok. Penerapan metode penugasan perlunya memperhatikan langkah-langkah, merumuskan tujuan khusus dari tugas yang diberikan. Adapun langkah-langkah yang perlu diperhatikan adalah perlu merumuskan tugas dengan jelas, mudah dimengerti, dan pertimbangkan betul-betul apakah pemilihan teknik pemberian tugas itu telah tepat untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Desri Yanti, "Metode Pemberian Tugas Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Pada Masa Pandemic Covid-19," *Jurnal Aksiomi Al-asas* 1, no. 2 (2020).

<sup>46</sup> Suseni et al., "Penerapan Metode Penugasan Melalui Kegiatan Melipat Kertas Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Di TK Satya Ananda Banjarasem," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 1, no. 1 (2020).

### 1. Kelebihan Metode Penugasan

Dalam menyampaikan pembelajaran dibutuhkan metode pembelajaran salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan ialah metode pemberian tugas dan tentunya setiap metode pembelajaran yang ada memiliki kelebihan tersendiri termasuk metode pemberian tugas adapun kelebihan dari metode pemberian tugas adalah sebagai berikut.

- 1) Memupuk rasa tanggung jawab dalam segala tugas pekerjaan, sebab dalam metode ini anak harus mempertanggungjawabkan semua tugas yang telah dikerjakan
- 2) Memberikan kebiasaan anak untuk belajar dan anak lebih mandiri
- 3) Memberi anak tugas yang bersifat praktis
- 4) Pengetahuan anak didik diperoleh dari hasil belajar sendiri anak dapat mengingat lebih lama
- 5) Dapat membuat anak aktif belajar
- 6) Dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas, kreativitas, tanggung jawab dan disiplin dalam kegiatan pembelajaran

### 2. Kelemahan Metode Penugasan

Suatu metode pembelajaran terdapat kelebihan dalam penggunaannya, selain terdapat kelebihan tentunya metode pembelajaran tersebut juga memiliki kelemahan tidak terkecuali metode pemberian tugas. Adapun kelemahan dari metode penugasan antara lain:

- 1) Anak sering mengabaikan tugas
- 2) Konsentrasi anak tidak terfokus pada kegiatan
- 3) Terkadang tugas ini dikerjakan oleh orang lain tanpa pengawasan

- 4) Sulit memberikan tugas yang memenuhi perbedaan individu
- 5) Sering kali anak melakukan penipuan diri dimana mereka hanya menirukan hasil pekerjaan orang lain tanpa mengalami peristiwa belajar.
- 6) Apabila tugas terlalu diberikan atau hanya sekedar melepaskan tanggung jawab guru, apalagi bila tugas-tugas itu sukar dilaksanakan ketegangan mental mereka akan terpengaruh.
- 7) Jika tugas diberikan secara umum mungkin anak akan mengalami kesulitan karena sukar dalam menyelesaikan tugas dengan adanya perbedaan individu.
- 8) Apabila metode pemberian tugas digunakan mengerjakan soal yang banyak dan sulit akan menyita banyak waktu dan menimbulkan rasa malas.<sup>47</sup>

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran tentang pola hubungan antara konsep dan atau variabel secara koheren yang merupakan gambaran yang utuh terhadap fokus penelitian. Kerangka pikir juga merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis peraturan antar variabel yang akan diteliti.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak dengan matematika permulaan yang belum ideal atau masih rendah. Dalam hal ini ditunjukkan dengan beberapa anak yang masih kesulitan dalam

---

<sup>47</sup> Andi Iting, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Anugrah Kecamatan Palakka Kabupaten Bone," *Ya Bunayya* 1, no. 1 (2020).

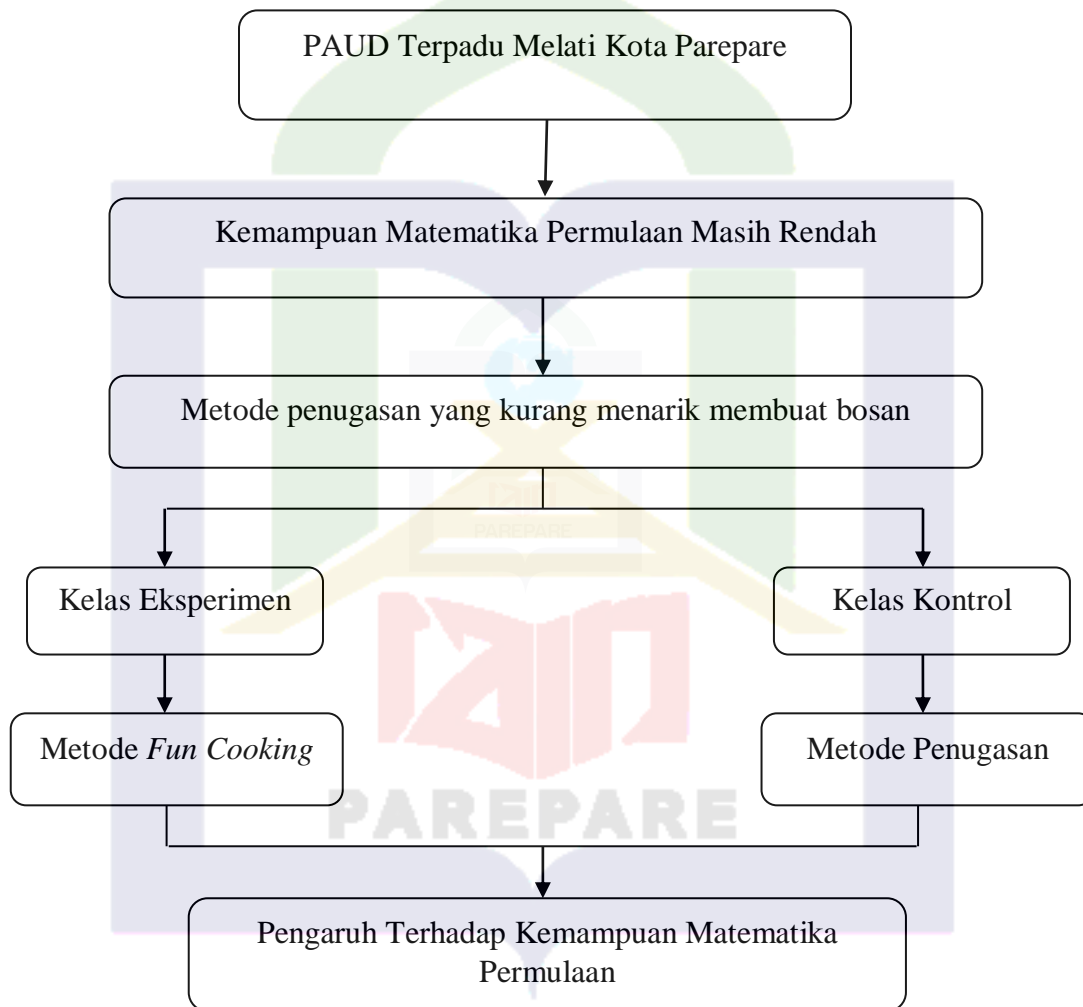
membilang 1-24 ataupun sebaliknya, terdapat pula beberapa anak yang kesulitan dalam menyebutkan dan mencocokkan bentuk geometri, serta ketika diminta untuk mengurutkan dari terbesar ke terkecil masih terdapat anak yang kesulitan. Pada saat anak mengelompokkan berdasarkan ukuran masih terdapat ketidaksesuaian antar ukuran. Ketika anak diminta untuk membandingkan bentuk dan ukuran, terdapat beberapa anak yang kesulitan dalam menyebutkan ukuran maupun bentuk yang dibandingkan.

Pembelajaran matematika permulaan pada anak usia dini idealnya disampaikan melalui kegiatan konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Menurut Jean Piaget, anak usia 4–6 tahun berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka memahami dunia melalui permainan simbolik, eksplorasi langsung, dan manipulasi objek nyata. Anak-anak dalam tahap ini belum mampu berpikir secara abstrak, sehingga mereka membutuhkan aktivitas yang konkret, menyenangkan, dan bermakna untuk membangun konsep dasar matematika.

Salah satu pendekatan yang sesuai adalah metode *fun cooking*, yakni kegiatan memasak sederhana yang melibatkan anak secara langsung. Melalui aktivitas ini, anak dapat menghitung jumlah bahan, mengelompokkan makanan, dan lain sebagainya. Kegiatan ini bukan hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan pengaruh yang sangat penting dalam pembentukan konsep matematika permulaan. Hal ini sejalan dengan prinsip Piaget bahwa anak belajar melalui tindakan langsung terhadap objek di sekitarnya.

Berhubungan dari masalah tersebut, kelompok B akan dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan metode bermain yang lebih bervariasi yaitu *fun cooking* sehingga anak dapat bermain

menggunakan alat dan bahan selama proses kegiatan. Adapun kelas kontrol masih menggunakan metode yang biasanya yakni metode penugasan. Dari kedua kelas yang dipilih dengan menggunakan metode yang berbeda, maka akan dapat menunjukkan metode mana yang memiliki pengaruh terhadap matematika permulaan anak.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir



#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dirumuskan oleh seorang peneliti terhadap variabel penelitian yang akan diteliti.<sup>48</sup> Perlu diketahui bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang membantu kita dalam melakukan penyelidikan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat Pengaruh Metode *Fun Cooking* Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan pada Anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati Kota Parepare



---

<sup>48</sup> Sena Wahyu Purwanza et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022).

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian kuantitatif yang kuat dalam mengukur hubungan sebab akibat atau pengaruh perlakuan tertentu dengan yang lain dengan kondisi dikendalikan oleh peneliti. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *Quasy Experimental Design* dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

*Quasy Experimental Design* dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* merupakan suatu eksperimen di mana terdapat dua kelompok yang dibandingkan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum kelompok eksperimen diberikan perlakuan, kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa metode *fun cooking* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dan tetap menggunakan metode yang digunakan pendidik sebelumnya. Selanjutnya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kembali diberikan *posttest* untuk mengukur perbedaan hasil dari perlakuan, kemudian dilakukan analisis data.

Desain dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

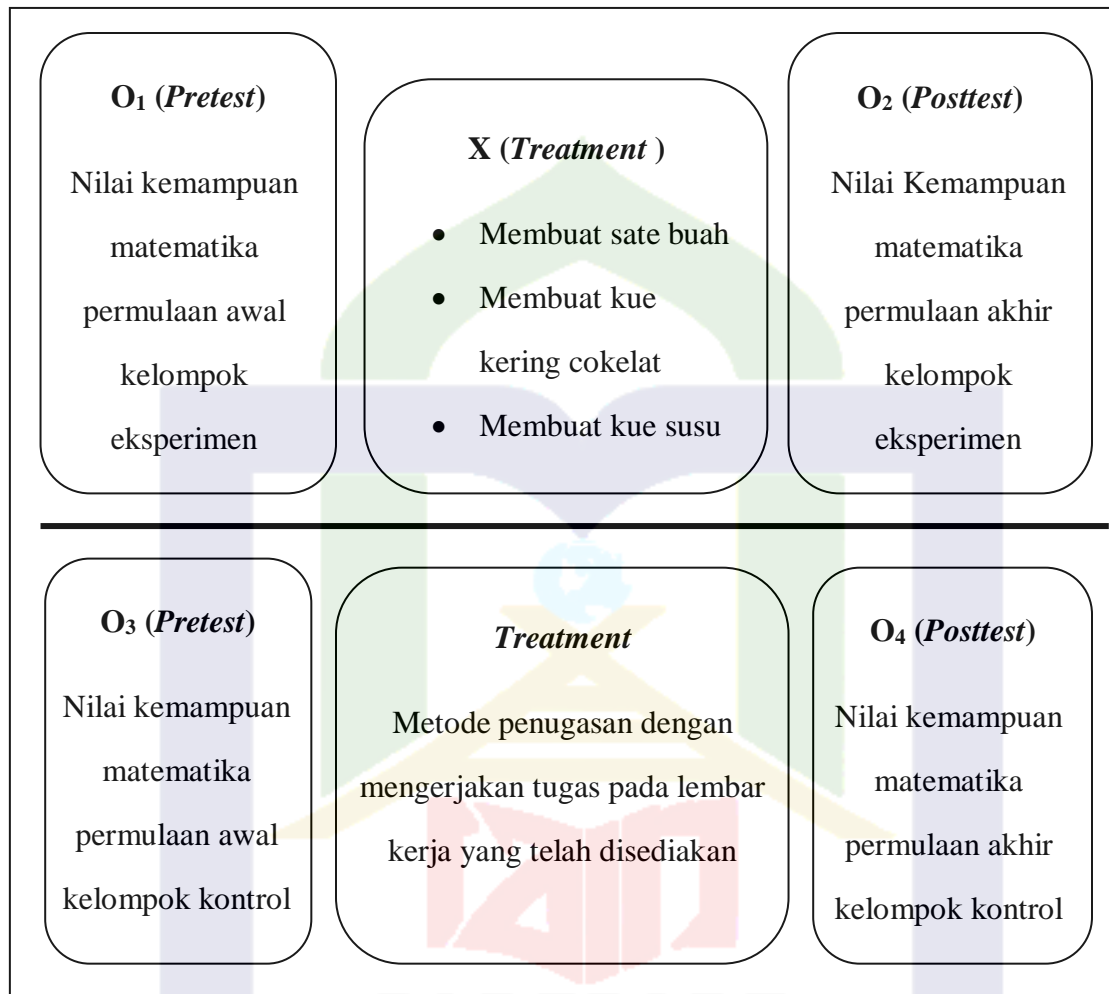
Gambar 3.1 *Nonequivalent Control Group Design*

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
.....		
O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Sumber Data: Sugiyono (2019)<sup>49</sup>

<sup>49</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

Gambar 3.2 Desain Penelitian Pengaruh Metode *Fun Cooking* Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan pada Anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati



Sumber Data: Data Penelitian

### 1. Rancangan Perlakuan

#### a. Pelaksanaa *pretest* pada kelompok kontrol

*Pretest* dilaksanakan sebelum penerapan metode penugasan pada kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan matematika permulaan anak. *Pretest* dilaksanakan dengan memberi anak kegiatan bermain lego, balok dan plastisin. Kegiatan tersebut dipilih sebab dari kegiatan tersebut

dapat dilihat kemampuan anak saat diminta untuk membandingkan, mengelompokkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang.

b. Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok kontrol

Proses pembelajaran menggunakan metode penugasan pada kelompok kontrol dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan yang dimulai dengan kegiatan awal SOP pembukaan, dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mengerjakan tugas sambil diberi instruksi dan pertanyaan yang sesuai dengan indikator.

c. Pelaksanaan *posttest* pada kelompok kontrol.

*Posttest* dilaksanakan setelah penerapan metode penugasan pada kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan matematika permulaan anak. *Posttest* dilaksanakan dengan memberi anak kegiatan bermain lego, balok dan plastisin. Kegiatan tersebut dipilih sebab dari kegiatan tersebut dapat dilihat kemampuan anak saat diminta untuk membandingkan, mengelompokkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang.

d. Pelaksanaan *pretest* pada kelompok eksperimen

*Pretest* dilaksanakan sebelum penerapan metode *fun cooking* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan matematika permulaan anak. *Pretest* dilaksanakan dengan memberi anak kegiatan bermain lego, balok dan plastisin. Kegiatan tersebut dipilih sebab dari kegiatan tersebut dapat dilihat kemampuan anak saat diminta untuk membandingkan, mengelompokkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang.

e. Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen

Penerapan metode *fun cooking* pada kelompok eksperimen diberikan sebanyak 3 kali pertemuan, setiap pertemuan terdapat tahapan *fun cooking*

yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan penyelesaian. Tahapan persiapan yaitu dengan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, tahapan pelaksanaan yaitu pendidik menjelaskan terkait alat dan bahan serta memberi contoh mengolah makanan yang akan dibuat, adapun tahapan penyelesaian yaitu anak menyajikan makanan yang telah dibuat dan membersihkan meja yang telah digunakan. Ringkasan dari penerapan metode *fun cooking* sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan kegiatan awal dengan SOP pembukaan, dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu membuat sate buah, di mana anak diminta untuk membuat pola, membandingkan, mengurutkan dan mengelompokkan buah berdasarkan bentuk, ukuran dan warna, serta membilang banyaknya buah.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan dengan menerapkan kegiatan awal dengan SOP pembukaan, dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu membuat kue kering cokelat. Selama pelaksanaan anak diminta untuk membandingkan kue berdasarkan bentuk dan ukuran, mengelompokkan kue berdasarkan bentuk, ukuran dan warna, mengurutkan kue berdasarkan pola dan ukuran.

3) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan dengan menerapkan kegiatan awal dengan SOP pembukaan, dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu membuat kue susu. Selama anak membuat kue susu anak diminta untuk membandingkan

kue berdasarkan bentuk dan ukuran, mengelompokkan kue berdasarkan bentuk, ukuran dan warna, mengurutkan kue berdasarkan pola dan ukuran.

4) Pelaksanaan *posttest* pada kelompok eksperimen

*Posttest* dilaksanakan setelah penerapan metode *fun cooking* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan matematika permulaan anak. *Posttest* dilaksanakan dengan memberi anak kegiatan bermain lego, balok dan plastisin. Kegiatan tersebut dipilih sebab dari kegiatan tersebut dapat dilihat kemampuan anak saat diminta untuk membandingkan, mengelompokkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang.

2. Ancaman Validitas

a. Kontrol Validitas Internal

Salah satu aspek krusial yang perlu diperhatikan waktu menggunakan desain penelitian eksperimental adalah seni manajemen dan/atau teknik buat menghindari ancaman-ancaman validitas eksperimen. Validitas eksperimen berkaitan dengan apakah prosedur penelitian tersebut sudah sempurna. Artinya, validitas eksperimen dapat terganggu sebab terdapat banyak faktor yang merusak subjek penelitian selama mengalami eksperimen tersebut. Beberapa faktor umum yang dapat menghambat validitas internal penelitian kuantitatif menjadi berikut:

- 1) Waktu dan peristiwa (*history*). Antara pre-test dan post-test, subjek penelitian mengalami berbagai peristiwa lain yang dapat saja berpengaruh terhadap hasil yang hendak diteliti dalam eksperimen tersebut. Untuk mengatasi ancaman/gangguan ini, peneliti perlu mengatur subjek penelitian ke dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok ini dapat berinteraksi satu sama lain, tetapi kedua kelompok tidak dapat

berinteraksi/bergabung pada saat diberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen.

- 2) Kematangan subjek penelitian (*maturation*). Ancaman lainnya ialah berkaitan dengan faktor kematangan langsung masing-masing subjek. dalam konteks ini, yang akan terjadi yang diperoleh setelah post test dapat saja ditimbulkan oleh faktor-faktor kematangan fisik serta emosional subjek eksperimen, contohnya lebih dewasa, lebih kuat, bahkan lebih berpengalaman, dan bahkan lebih cerdas dibandingkan pada saat melakukan pretest. buat menghindari ancaman ini, peneliti perlu memilih subjek penelitian yang memiliki kecenderungan usia dan dalam konteks pendidikan, subjek penelitian sedapat mungkin dipilih asal kelas paralel yang sama.
- 3) Regresi (*regression*). Bukan mustahil dalam sebuah penelitian eksperimental bahwa subjek penelitian yang bergabung dalam kelompok eksperimen merupakan subjek-subjek yang paling pintar. Misalnya, peneliti melakukan eksperimen di suatu sekolah yang telah mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat rata-rata kecerdasan: Kelas A rata-rata paling tinggi, kelas B, sedang, dan kelas C, paling rendah. Jika kelompok eksperimen diambil dari kelas A atau C, tentu hasil yang diperoleh sangat tinggi atau sangat rendah karena faktor regresi yang mereka miliki tersebut. Untuk menghindari ancaman ini, disarankan peneliti memiliki kelompok eksperimen yang moderate, misalnya kelas B.
- 4) Penentuan kelompok eksperimen (*selection*). Faktor ini dapat terjadi saat peneliti secara tidak sadar memasukkan subjek yang lebih pintar, lebih kreatif atau lebih familiar menggunakan topik eksperimen. buat menghindari gangguan

tadi, peneliti pastikan bahwa pengaturan secara acak buat membagi semua subjek dalam grup kontrol serta grup eksperimen perlu dilakukan sebelum memulai sebuah perlakuan.

- 5) Pengunduran diri/Absen dari eksperimen (*mortality*). Dalam eksperimen, ada saja faktor-faktor yang menyebabkan subjek penelitian dalam kelompok eksperimen tidak bergabung ketika diberikan perlakuan khusus, misalnya karena sakit, dilarang orang tua, minat, pengaruh ajakan teman sebaya, dll). Untuk menghindari ancaman ini, pada awal eksperimen peneliti perlu memastikan komitmen subjek penelitian dengan memberikan keyakinan bahwa dengan mengikuti eksperimen tersebut, subjek akan mendapatkan hal-hal yang berarti.

- b. Kontrol Validitas Eksternal

Selain ancaman terhadap validitas internal penelitian eksperimen, terdapat juga ancaman validitas eksternal yakni bagaimana menjeneralisir hasil eksperimen terhadap kelompok lain pada setting dan kondisi yang tentu berbeda. Ancaman-ancaman tersebut ialah sebagai berikut:

- 1) Interaksi antara penentuan kelompok dan perlakuan. Artinya, hasil eksperimen dapat saja tidak dapat diaplikasikan ke kelompok individu/ sosial yang lainnya karena faktor ras, perbedaan sistem, gender, dan geografis. Salah satu strategi untuk menghindari ancaman ini ialah dengan memastikan bahwa kelompok dalam eksperimen dapat mewakili populasi yang luas.
- 2) Interaksi antara setting eksperimen dan perlakuan. Artinya, hasil eksperimen tidak dapat diaplikasikan dalam lingkungan yang lain, dalam lingkungan satuan



pendidikan misalnya, eksperimen di sekolah-sekolah swasta tidak dapat diaplikasikan dalam lingkungan sekolah asuhan pemerintah.

- 3) Interaksi antara waktu peristiwa terjadinya eksperimen. Artinya, hasil penelitian yang terjadi di masa lampau digeneralisir pada waktu yang akan datang, padahal waktu dan peristiwa pada saat diberikan perlakuan tersebut berbeda (misalnya pada awal semester atau pada saat liburan tengah semester). Karena itu, hasil eksperimen pada waktu tertentu agar sulit untuk digeneralisir sama pada waktu yang lain).

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian yaitu PAUD Terpadu Melati Kota Parepare yang beralamat di BTN Pebabri Blok E9 No. 15. Pemilihan lokasi dikarenakan terdapat beberapa anak yang masih rendah dalam kemampuan matematika permulaan. Apabila dibandingkan dengan tempat calon peneliti melaksanakan PPL yaitu di TK Umda Ujung Baru di mana anak pada Kelompok B menunjukkan aspek kemampuan matematika permulaan telah sesuai dengan usianya. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan  $\pm$  1 bulan pada tahun ajaran 2024/2025.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi merupakan keseluruhan dari objek yang diteliti dan menjadi pusat sumber pengambilan data dalam penelitian.<sup>50</sup> Dengan kata lain populasi adalah jumlah keseluruhan dari objek yang diteliti baik berupa hewan, manusia,

---

<sup>50</sup> Ul'fah Hernaeny, *Populasi Dan Sampel, Pengantar Statistika 1* (Jakarta: Media Sains Indonesia, 2021).

tumbuhan, dan lain-lain. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati Kota Parepare.

Tabel 3.1 Populasi Anak PAUD Terpadu Melati Kota Parepare

No.	Kelompok	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	B1	4	7	11
2	B2	4	7	11
<b>TOTAL</b>		<b>8</b>	<b>14</b>	<b>22</b>

## 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang ada. Pemilihan sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu metode pemilihan sampel menggunakan kriteria tertentu. Adapun kriteria yang diambil yakni anak yang lambat dalam menangkap pembelajaran terutama dalam aspek matematika permulaan. Sampel yang diperoleh merupakan anak Kelompok B1 yang menjadi kelas eksperimen dan Kelompok B2 yang menjadi kelas kontrol di PAUD Terpadu Melati Kota Parepare dengan jumlah sampel 11 anak.

## D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti antara lain yaitu:

### 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung kondisi dan peristiwa yang terjadi pada anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati Kota Parepare. Observasi yang dilakukan terkait aspek matematika permulaan anak melalui metode *fun cooking* dan menggunakan lembar observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dibantu oleh pendidik.

## 2. Catatan Anekdote

Catatan anekdot berisi catatan naratif singkat yang digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang menggambarkan perilaku, tindakan, ucapan, atau reaksi anak.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan dan melengkapi data yang dapat berupa portofolio anak, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), foto dan video anak selama proses pembelajaran berlangsung.

### E. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan secara operasional yang didefinisikan sebagai berikut:

1. Metode *fun cooking* adalah kegiatan bermain mengolah makanan dengan cara yang menyenangkan. Dalam penelitian ini, kegiatan *fun cooking* dilaksanakan sebanyak 3 kali pada kelompok eksperimen dengan membuat sate buah, membuat kue kering cokelat, dan membuat kue susu. Tahap pelaksanaannya terdiri dari persiapan yakni dengan mempersiapkan alat dan bahan. Selanjutnya tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengolah bahan yang telah disediakan, adapun tahap penyelesaian merupakan tahap menyajikan makanan serta melakukan *cleaning up* atau pembersihan ruangan.
2. Matematika permulaan merupakan kemampuan dasar dari matematika yang berhubungan dengan mengelompokkan, mencocokkan, membandingkan, mengurutkan serta membilang.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu berupa lembar observasi dan catatan anekdot. Instrumen terdiri dari beberapa indikator yang terkait dengan matematika permulaan melalui metode *fun cooking*.

1. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan yang dilakukan anak selama pembelajaran berlangsung. Adapun kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Matematika Permulaan

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Item	Jumlah
Perkembangan Kemampuan matematika permulaan	Kemampuan mengelompok kan	a. Mengelompokkan objek dengan ukuran yang sama (1)	1,4,7	3
		b. Mengelompokkan objek dengan bentuk yang sama (4)		
		c. Mengelompokkan objek dengan warna yang sama (7)		
	Kemampuan membanding kan	a. Membandingkan besar-kecil (2)	2,5,9	3
		b. Membandingkan panjang-pendek (5)		
		c. Membandingkan banyak-sedikit (9)		
	Kemampuan	a. Mencocokkan konsep (8)	8,10	2

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Item	Jumlah
Perkembangan	mencocokkan	b. Mencocokkan kategori benda (10)		
	Kemampuan mengurutkan	a. Mengurutkan objek dari besar ke kecil dan sebaliknya (6)	6, 11	2
		b. Mengurutkan objek sesuai pola ABCD-ABCD (11)		
	Kemampuan membilang	a. Membilang objek dengan urutan 1-24 dan sebaliknya (3)	3	1
Jumlah			11	11

Sumber Data: Setiyo Utoyo (2017)

Penilaian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penilaian *rating scale*. *Rating scale* digunakan pada observasi terhadap variabel yang akan diukur, kemudian menjadi titik tolak untuk mengukur kemampuan matematika permulaan anak.

Adapun rubrik penilaian yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Matematika Permulaan

No.	Sub Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Mengelompokkan objek dengan ukuran yang sama	Anak menyebutkan ukuran kue dan mengklasifikasi buah dan/atau kue berdasarkan ukuran besar dan kecil dengan tepat, serta menjelaskan alasan pengelompokan menggunakan kata “sama besar” atau “ukurannya sama”	4

No.	Sub Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
		Anak mampu mengklasifikasi buah dan/atau kue berdasarkan ukuran besar dan kecil namun belum dapat menjelaskan alasannya	3
		Anak dapat mengelompokkan buah dan/atau kue, namun belum konsisten memilih dengan ukuran yang benar	2
		Anak kesulitan dalam menyebutkan dan mengelompokkan kue dan/buah berdasarkan ukurannya	1
2.	Membandingkan besar-kecil	Anak dapat membandingkan buah dan/atau kue berdasarkan ukuran besar dan kecil sambil menyebutkan ukurannya	4
		Anak mampu membandingkan buah dan/atau kue berdasarkan besar kecil, namun kadang belum konsisten menggunakan kata besar dan kecil	3
		Anak membandingkan kue dan/atau buah namun dengan ukuran yang sama dan sering keliru menyebutkan besar dan kecil	2
		Anak masih keliru dalam menentukan ukuran kue dan/atau buah berdasarkan besar dan kecil	1
3.	Membilang objek dengan	Anak mampu menghitung potongan kue dan/atau buah 1 sampai dengan 24 dan mampu menghitung	4

No.	Sub Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
	urutan 1-24 dan sebaliknya	mundur	
		Anak dapat menghitung potongan kue dan/atau buah 1 sampai dengan 24 namun tidak dapat menghitung mundur	3
		Anak dapat membilang potongan kue dan/atau buah 1-15	2
		Anak dapat membilang potongan kue dan/atau buah 1-10	1
4.	Mengelompokkan objek dengan bentuk yang sama	Anak mampu menyebutkan bentuk segitiga, lingkaran, dan persegi serta mengelompokkan buah dan/atau kue ke dalam bentuk yang sama	4
		Anak mampu mengelompokkan buah dan/atau kue ke dalam bentuk yang sama namun masih keliru dalam penyebutan bentuk geometri	3
		Anak mengelompokkan buah dan/atau kue namun masih ada bentuk yang tidak sesuai	2
		Anak mengelompokkan buah dan/atau kue secara acak dan masih keliru dalam penyebutan bentuk geometri	1
5.	Membandingkan panjang-pendek	Anak mampu menyebutkan ukuran panjang-pendek dan membedakan ukuran buah dan/atau alat masak	4
		Anak mampu membandingkan ukuran buah dan/atau	3

No.	Sub Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
		alat masak dengan benar namun keliru menyebutkan ukuran panjang-pendek	
		Anak membandingkan buah dan/atau alat masak namun dengan ukuran yang sama	2
		Anak belum dapat menyebutkan ukuran dan membandingkan buah dan/atau alat masak berdasarkan ukuran	1
6.	Mengurutkan objek dari besar ke kecil dan sebaliknya	Anak dapat menyusun buah dan/atau kue mulai dari terbesar ke terkecil maupun sebaliknya	4
		Anak dapat mengurutkan buah dan/atau kue namun keliru dalam penyebutannya	3
		Anak dapat mengurutkan buah dan/atau kue namun dibantu pendidik	2
		Anak mengurutkan buah dan/atau kue secara acak	1
7.	Mengelompokkan objek dengan warna yang sama	Anak dapat menyebutkan berbagai macam warna serta mengelompokkan buah dan/atau meses ke dalam warna yang sama	4
		Anak dapat mengelompokkan buah dan/atau meses dengan warna yang sama namun masih keliru dalam penyebutan nama warna	3
		Anak mengelompokkan buah dan/atau meses dengan warna yang sama namun sering keliru dalam	2



No.	Sub Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
		penyebutannya	
		Anak mengelompokkan warna secara acak	1
8.	Mencocokkan konsep	Anak mampu menyebutkan konsep keras dan lembek serta mencocokkan antara buah dan/atau kue sesuai konsep	4
		Anak mampu mencocokkan konsep keras dan lembek pada buah dan/atau kue namun masih keliru dalam penyebutannya	3
		Anak mampu mencocokkan konsep keras dan lembek pada buah dan/atau kue namun dengan bantuan pendidik	2
		Anak belum mampu membedakan konsep antara keras dan lembek	1
9.	Membandingkan banyak-sedikit	Anak dapat membandingkan buah dan/atau kue berdasarkan jumlah tanpa menghitung dan menggunakan kata banyak dan sedikit dengan benar	4
		Anak dapat membandingkan buah dan/atau kue berdasarkan jumlah namun dengan menghitung dan kadang belum konsisten dalam penggunaan kata banyak dan sedikit	3
		Anak dapat membandingkan jumlah buah dan/atau kue namun sering meminta bantuan dan belum tepat	2

No.	Sub Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
		dalam menggunakan kata banyak dan sedikit	
		Anak belum mampu membandingkan jumlah buah dan/atau kue dan belum memahami penggunaan kata banyak dan sedikit	1
10.	Mencocokkan kategori objek	Anak mampu mencocokkan objek berdasarkan kategori alat yang dipakai dan bahan yang digunakan	4
		Anak mampu mencocokkan kategori objek namun terdapat kategori alat dan bahan yang tertukar	3
		Anak dapat mencocokkan kategori objek namun dengan bantuan pendidik	2
		Anak belum dapat membedakan kategori mana objek yang termasuk alat dan bahan	1
11.	Mengurutkan objek sesuai pola ABCD-ABCD	Anak mampu membuat pola ABCD pada buah dan/atau bentuk kue dan mengulang pola yang sama	4
		Anak mampu membuat pola ABCD pada buah dan/atau bentuk kue namun kadang perlu waktu untuk mengenali pengulangan pola	3
		Anak mampu mengenali sebagian pola, tetapi belum mampu melanjutkan urutan dengan benar	2
		Anak mengurutkan buah dan/atau kue secara acak dan belum memahami konsep pola berulang	1

Sumber Data: Setiyo Utoyo

## 2. Catatan Anekdotal

Catatan anekdot digunakan sebagai data pendukung untuk memberikan gambaran yang lebih utuh terhadap proses pembelajaran serta perilaku nyata anak selama kegiatan berlangsung. Meskipun pendekatan utama penelitian bersifat kuantitatif, catatan anekdot berfungsi untuk memperkuat dan memperkaya hasil yang diperoleh dari instrumen observasi. Catatan anekdot dibuat oleh peneliti selama pelaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan. Fokus observasi diarahkan pada indikator-indikator kemampuan matematika permulaan seperti membandingkan, mencocokkan, mengelompokkan, mengurutkan, dan membilang. Setiap catatan berisi deskripsi singkat, faktual, dan objektif mengenai perilaku atau respons anak terhadap aktivitas pembelajaran.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mencari rata-rata (*mean*), *median*, modus, standar deviasi, nilai maksimum dan nilai minimum untuk memberikan gambaran tentang kecenderungan dan penyebaran data. Analisis deskriptif ini disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan divisualisasikan menggunakan histogram.<sup>51</sup>

### 2. Analisis Uji Persyaratan

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Dalam penelitian ini

---

<sup>51</sup> Lilih Deva Martias, "Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi," *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 16, no. 1 (2021).

menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS untuk pengujian normalitas data.

Uji normalitas menggunakan bantuan program SPSS menghasilkan 4 jenis keluaran *Processing Summary*, *Descriptives*, *Test of Normality*, dan *Q-Q plots*. Keluaran yang akan digunakan dari proses perhitungan adalah *Test of Normality*.

Pengambilan keputusan dari uji normalitas adalah:

Jika Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal

Jika Sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Apabila data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Namun jika data tidak berdistribusi normal maka tidak dilakukan uji homogenitas, akan tetapi langsung menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji non parametrik).

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama. Uji homogenitas yang digunakan merupakan uji *homogeneity of variances* dengan bantuan program SPSS. Pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika Sig. > 0,05 maka variansi tiap kelompok sama (homogen), jika Sig. < 0,05 maka variansi tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji Hipotesis I

Hipotesis Statistik

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Uji Statististik : *Paired Sample T-test*

Kriteria Pengujian : Jika Sig. > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Jika Sig. < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

b. Uji Hipotesis II

Hipotesis Statistik

$$H_0 : \mu_3 = \mu_4$$

$$H_1 : \mu_3 \neq \mu_4$$

Uji Statististik : *Paired Sample T-test*

Kriteria Pengujian : Jika Sig. > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Jika Sig. < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

c. Uji Hipotesis III

Hipotesis Statistik

$$H_0 : \mu_2 < \mu_4$$

$$H_1 : \mu_2 > \mu_4$$

Uji Statististik : *Independent Sample T-test*

Kriteria Pengujian : Jika Sig. > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Jika Sig. < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Penerapan Metode *Fun Cooking* Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati

Penelitian di kelas eksperimen dilaksanakan di Kelas B1 yang terdiri dari 11 anak dengan rincian anak berjenis kelamin laki-laki sebanyak 4 anak dan perempuan sebanyak 7 anak dengan menggunakan metode *fun cooking* yang dilaksanakan selama 3 pertemuan dengan rincian kegiatan membuat sate buah, kue kering cokelat dan kue susu.

Sebelum penerapan metode *fun cooking*, peneliti memberikan *pretest* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan matematika permulaan anak. *Pretest* dilaksanakan dengan memberi anak kegiatan bermain lego, balok dan plastisin. Kegiatan tersebut dipilih sebab dari kegiatan tersebut dapat dilihat kemampuan anak saat diminta untuk membandingkan, mengelompokkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang.

Adapun hasil *pretest* pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

NO	INISIAL NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	MAA	1	4	1	4	1	4	2	1	1	4	3	26
2	MA	3	2	2	4	2	2	4	1	3	4	1	28
3	AL	2	4	3	3	1	1	4	1	4	2	2	27

NO	INISIAL NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
4	AG	1	1	4	1	4	2	2	4	2	4	4	29
5	HF	4	2	1	1	3	1	3	4	2	2	3	26
6	AK	3	4	2	4	3	2	1	3	2	3	1	28
7	HQ	1	2	3	4	3	1	4	3	1	4	1	27
8	PR	3	4	2	1	1	4	2	4	3	4	1	29
9	NW	1	3	2	3	2	4	2	4	1	3	3	28
10	M	4	4	2	3	1	1	2	3	2	4	1	27
11	A	1	2	2	4	2	1	3	2	4	2	3	26

Tabel 4.2 Catatan Anekdote

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
1	MAA	Anak belum mampu mengelompokkan balok dengan ukuran yang sama
2	MA	Ketika ditanya terkait mana mainan yang lembek dan keras, anak salah mencocokkan mainan yang lembek dan keras
3	AL	Ketika diminta untuk membandingkan lego yang panjang dan pendek, anak mengambil lego dengan ukuran yang sama
4	AG	Ketika diminta mengambil dan membandingkan balok yang besar dan kecil, anak mengambil ukuran balok yang sama
5	HF	Anak mampu menghitung banyaknya balok sampai

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
		bilangan 10
6	AK	Saat diminta mengelompokkan gambar berdasarkan warna, anak mengelompokkannya secara acak
7	HQ	Ketika diminta menggabungkan balok, anak kesulitan saat menyebutkan dan mengelompokkannya
8	PR	Ketika anak diminta membuat sebuah pola dari balok, anak kesulitan dan membuat pola secara acak
9	NW	Anak kesulitan saat membedakan jumlah lego yang banyak dan sedikit
10	M	Ketika diminta mengurutkan balok dari ukuran besar ke kecil, anak mengurutkan balok tersebut secara acak
11	A	Saat anak diminta mengelompokkan balok dengan ukuran yang sama, anak terlihat kesulitan dan mengambil balok secara acak

Berdasarkan kedua tabel di atas, terlihat anak masih lemah pada setiap indikator. Pada indikator mengelompokkan balok dengan ukuran yang sama, terdapat 5 anak yang masih kesulitan dalam melakukannya. Pada indikator membandingkan balok yang besar dan kecil, terdapat 4 anak masih keliru dalam menentukan dan menyebutkan ukuran balok. Dalam membilang lego sampai bilangan 24 dan sebaliknya terdapat 2 anak yang hanya dapat membilang sampai 10 dan 4 anak yang mampu membilang sampai bilangan 15. Indikator mengelompokkan balok dengan bentuk yang sama terdapat 3 anak yang mengelompokkan balok secara acak dan keliru dalam penyebutan bentuk. Indikator membandingkan panjang pendek, terdapat



4 anak yang belum dapat menyebutkan ukuran dan membandingkan lego ketika diminta. Ketika diminta untuk mengurutkan balok dari ukuran besar ke kecil dan sebaliknya, terdapat 5 anak yang mengurutkannya secara acak.

Indikator mengelompokkan lego dengan warna yang sama, terdapat anak dengan inisial AK yang menggabungkan lego berdasarkan warna secara acak. Pada indikator mencocokkan konsep, terdapat 3 anak yang belum dapat mencocokkan mainan yang keras dan lembek. Ketika anak diminta membandingkan jumlah lego, 3 orang anak masih kesulitan dalam membandingkan dan penyebutan jumlah. Indikator mencocokkan kategori mainan yaitu mainan kayu dan plastik, terdapat 3 anak dapat mencocokkannya namun masih dibantu pendidik. Sedangkan pada indikator mengurutkan mainan sesuai pola ABCD-ABCD, terdapat 5 anak yang mengurutkan mainan secara acak.

Penerapan metode *fun cooking* pada pertemuan pertama yaitu membuat sate buah. Sebelum masuk pada kegiatan inti menggunakan metode *fun cooking*, anak terlebih dahulu melakukan kegiatan awal dengan berbaris di halaman dilanjutkan dengan mengantar masuk ke kelas. Anak kemudian duduk di kursi yang telah disediakan dan kegiatan awal dimulai dengan menyanyikan beberapa lagu dilanjutkan dengan berdoa sebelum kegiatan inti dimulai.

Memasuki kegiatan inti, pendidik dibantu peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk membuat sate buah. Pendidik selanjutnya memberikan penjelasan seputar alat dan bahan kepada anak yang terkait dengan bentuk, ukuran maupun warna. Selanjutnya pendidik mengupas dan memotong buah menjadi bagian-bagian kecil. Pendidik bersama anak menghitung jumlah potongan buah yang ada. Setelah itu, pendidik menginstruksikan anak untuk menusuk buah menjadi sebuah pola dan

mengulanginya. Buah yang selesai ditusuk menjadi pola ABCD-ABCD kemudian disantap oleh anak. Dari kegiatan ini menunjukkan antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Setelah pembelajaran selesai, pendidik melakukan *recalling* dengan memberikan pengulangan kepada anak terkait apa yang telah dilakukan.

Adapun hasil pengamatan pada pertemuan pertama membuat sate buah dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Membuat Sate Buah

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	MAA	1	4	1	4	1	4	2	1	2	4	3	27
2	MA	3	2	2	4	3	3	4	1	3	4	1	30
3	AL	3	4	3	3	1	2	4	1	4	2	2	29
4	AG	2	1	4	1	4	2	2	4	2	4	4	30
5	HF	4	2	2	2	3	1	3	4	2	2	3	28
6	AK	3	4	3	4	3	2	2	3	2	3	1	30
7	HQ	2	2	3	4	3	1	4	3	1	4	1	28
8	PR	3	4	2	2	1	4	2	4	3	4	1	30
9	NW	1	3	2	3	2	4	3	4	1	3	3	29
10	M	4	4	2	3	1	1	3	3	2	4	1	28
11	A	1	2	3	4	2	1	3	2	4	2	3	27
Rata-rata nilai													29

Tabel 4.4 Catatan Anekdote

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
1	MAA	Saat diminta membandingkan jumlah buah pada 2 piring,

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
		anak terlihat bingung dan menatap pendidik dan berkata “yang besar” sambil menunjuk ukuran buah, bukan jumlahnya.
2	MA	Ketika diminta membandingkan panjang-pendek, anak mengambil mangkuk berisi potongan semangka dan mengambil potongan yang berbeda dan berkata “ini pendek” sambil mengambil potongan yang panjang
3	AL	Ketika menggabungkan buah yang ukurannya sama, anak dapat melakukannya, namun saat ditanya kenapa buah ini 1 kelompok anak terlihat bingung
4	AG	Ketika diminta menggabungkan buah, masih terdapat 1 potongan yang bukan kelompok ukuran yang sama
5	HF	Anak mampu menghitung banyaknya potongan buah sampai bilangan 15
6	AK	Ketika menggabungkan buah dengan warna yang sama, pada kelompok buah jeruk terdapat beberapa potongan buah apel
7	HQ	Ketika diminta menggabungkan buah, masih terdapat 1 potongan yang bukan kelompok ukuran yang sama
8	PR	Anak mampu menghitung sendiri banyaknya potongan buah sampai bilangan 24, belum mampu menghitung mundur
9	NW	Anak mampu mengelompokkan buah dengan warna yang

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
		sama, namun keliru menyebutkan warna buah
10	M	Ketika diminta menggabungkan buah berdasarkan warna, anak mampu melakukannya, namun ketika ditanya warna buahnya anak menjawab buah jeruk berwarna kuning
11	A	Anak mampu menghitung banyaknya potongan buah sampai bilangan 15

Berdasarkan kedua tabel di atas, pada indikator pertama yakni mengelompokkan berdasarkan ukuran yang sama, terdapat 2 anak yang mengalami peningkatan dibandingkan pada saat *pretest*. Namun pada indikator membandingkan besar kecil, hasilnya masih sama pada saat *pretest*. Pada indikator ketiga yaitu membilang, terdapat 2 anak yang mengalami peningkatan. Pada indikator mengelompokkan berdasarkan bentuk yang sama, mengurutkan buah dari besar ke kecil dan indikator membandingkan banyak – sedikit, masing – masing terdapat seorang anak yang mengalami peningkatan dibandingkan saat *pretest*. Sedangkan pada indikator membandingkan panjang pendek, mengelompokkan buah berdasarkan warna, mencocokkan konsep dan kategori, serta indikator mengurutkan buah sesuai pola belum memperlihatkan adanya peningkatan.

Pertemuan kedua yang dilaksanakan pada keesokan harinya dengan membuat kue kering. Kegiatan awal yang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada hari sebelumnya. Namun yang membedakan yakni ketika memasuki kegiatan inti. Pada kegiatan inti, pendidik dibantu peneliti untuk kembali mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat kue kering cokelat. Pendidik selanjutnya menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan baik itu terkait bentuk, ukuran dan

warna. Pendidik memulai dengan membuat adonan dengan melibatkan anak ketika mengaduk adonan. Selanjutnya adonan dibagi rata untuk dibagikan pada setiap anak untuk dicetak menggunakan cetakan yang telah disediakan. Kemudian anak menghias kue menggunakan meses warna warni. Dilanjutkan dengan memasukkan adonan yang telah dicetak ke dalam teflon.

Pendidik kemudian melakukan proses pematangan dan anak mengamati proses tersebut. Sembari menunggu kue matang anak membersihkan tangan maupun meja serta merapikan alat yang telah digunakan. Setelah itu, pendidik menanyakan perasaan anak setelah pembelajaran selesai. Dari sini anak terlihat begitu senang dan sangat antusias terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Setelah kue matang dan didinginkan, pendidik selanjutnya meminta anak untuk mengidentifikasi, membandingkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang kue berdasarkan bentuk dan ukurannya juga mengidentifikasi warna meses yang ada di atas kue kering. Dari sini peneliti memberikan nilai terhadap masing-masing anak dibantu salah satu pendidik menggunakan instrumen observasi dan catatan anekdot. Setelah pembelajaran selesai, pendidik melakukan *recalling* berupa pengulangan kepada anak terkait apa yang telah dipelajari.

Adapun hasil pengamatan pada pertemuan kedua membuat kue kering coklat dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Membuat Kue Kering Cokelat

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	MAA	2	4	1	4	1	4	2	1	2	4	3	28
2	MA	4	2	2	4	3	4	4	1	3	4	1	32
3	AL	3	4	3	3	1	2	4	1	4	2	3	30

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
4	AG	3	1	4	1	4	2	2	4	2	4	4	31
5	HF	4	2	2	2	3	3	3	4	3	2	3	31
6	AK	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	1	31
7	HQ	2	3	3	4	3	1	4	3	2	4	1	30
8	PR	3	4	2	2	1	4	2	4	3	4	2	31
9	NW	1	3	2	3	2	4	3	4	1	3	4	30
10	M	4	4	2	3	1	2	3	3	2	4	1	29
11	A	2	2	3	4	2	1	3	3	4	2	3	29
Rata-rata nilai													30

Tabel 4.6 Catatan Anekdotal

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
1	MAA	Anak mengelompokkan kue dengan ukuran yang sama, namun pada kelompok kue dengan ukuran besar terdapat beberapa kue dengan ukuran kecil
2	MA	Anak mengurutkan sendiri kue dari terbesar ke terkecil dan sebaliknya sambil menyebutkan kue mana yang besar, sedang dan kecil
3	AL	Anak mampu membuat pola dari bentuk kue namun saat diminta mengulang pola tersebut anak terdiam untuk beberapa saat sampai akhirnya dapat mengulanginya
4	AG	Ketika diminta untuk mengelompokkan kue berdasarkan yang besar dan kecil, anak mampu melakukannya namun belum dapat menyebutkan istilah besar dan kecil

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
5	HF	Ketika ditanya mana wadah yang kuenya lebih banyak, anak terlebih dahulu menghitung kue pada masing-masing wadah
6	AK	Ketika ditanya mana wadah yang kuenya lebih banyak, anak terlebih dahulu menghitung kue pada masing-masing wadah
7	HQ	Anak mampu mengambil kue dengan menyebutkan ukurannya, namun terdapat beberapa penyebutan yang keliru seperti “yang ini besar” padahal kue tersebut kecil
8	PR	Anak kesulitan ketika melanjutkan sebagian pola yang sudah ada
9	NW	Saat mengelompokkan kue berukuran besar dan kecil, anak terlihat bingung. Kemudian meletakkan kue yang besar bersama kue yang kecil
10	M	Anak diberikan kue dengan 3 ukuran yang berbeda. Saat diminta mengurutkan dari yang terbesar ke terkecil, anak meletakkan kue ukuran sedang di posisi pertama. Saat ditanya mana yang paling besar, anak menunjuk kue sedang. Lalu pendidik menunjuk kue yang besar dan anak memperbaikinya
11	A	Anak membandingkan kue dengan ukuran yang sama, dan sering menyebutkan kue kecil padahal kue tersebut besar

Berdasarkan kedua tabel di atas, dibandingkan pada pertemuan pertama indikator mengelompokkan kue dengan ukuran yang sama terdapat peningkatan sebanyak 5 anak. Pada indikator membandingkan besar kecil, terdapat seorang anak yang mengalami peningkatan di mana sebelumnya belum terjadi peningkatan. Ketika diminta mengurutkan kue dari besar ke kecil dan sebaliknya, terdapat 4 anak yang mampu melakukannya. Pada indikator mencocokkan konsep, membandingkan banyak sedikit, dan mengurutkan kue sesuai pola, masing-masing menunjukkan adanya peningkatan. Namun pada indikator membilang, mengelompokkan kue dengan bentuk dan warna yang sama, membandingkan panjang pendek, dan mencocokkan kategori objek, belum menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pertemuan pertama.

Pertemuan ketiga yang dilaksanakan pada hari berikutnya dengan membuat kue susu. Kegiatan awal yang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada hari sebelumnya. Namun yang membedakan yakni ketika memasuki kegiatan inti. Pada kegiatan inti, pendidik dibantu peneliti untuk kembali mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat kue susu. Pendidik selanjutnya menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan baik itu terkait bentuk, ukuran dan warna. Pendidik memulai dengan membuat adonan dengan melibatkan anak ketika mengaduk adonan. Selanjutnya adonan dipisahkan dan diberi warna kemudian dibagi rata untuk dibagikan pada setiap anak untuk dicetak.

Pendidik kemudian melakukan membaluri kue yang telah dibentuk dengan susu bubuk dan gula pasir. Dari sini anak terlihat begitu senang dan sangat antusias terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah kue selesai dibaluri, pendidik selanjutnya meminta anak untuk mengidentifikasi, membandingkan,



mencocokkan, mengurutkan dan membilang kue berdasarkan bentuk dan ukurannya juga mengidentifikasi warna kue susu. Dari sini peneliti memberikan nilai terhadap masing-masing anak dibantu salah satu pendidik menggunakan instrumen observasi dan catatan anekdot. Setelah pembelajaran selesai, pendidik melakukan *recalling* berupa pengulangan kepada anak terkait apa yang telah dipelajari.

Adapun hasil pengamatan pada pertemuan ketiga membuat kue susu dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Membuat Kue Susu

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	MAA	3	4	2	4	2	4	2	1	3	4	4	33
2	MA	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	2	37
3	AL	4	4	4	4	2	2	4	1	4	2	4	35
4	AG	4	2	4	2	4	4	3	4	2	4	4	37
5	HF	4	2	3	1	4	3	3	4	4	3	4	35
6	AK	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	2	37
7	HQ	4	3	4	4	4	1	4	3	2	4	2	35
8	PR	4	4	2	3	2	4	3	4	4	4	3	37
9	NW	2	4	3	4	2	4	4	4	1	4	4	36
10	M	4	4	3	4	2	3	3	3	2	4	3	35
11	A	3	3	3	4	2	2	3	3	4	2	4	33
Rata-rata nilai													35

Tabel 4.8 Catatan Anekdotal

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
1	MAA	Anak mengelompokkan kue berukuran besar dan kecil

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
		dengan benar ketika diminta. Saat ditanya “kenapa ini satu kelompok?”, anak hanya menjawab “karena sama” tanpa menyebutkan ukurannya
2	MA	Anak mampu menghitung kue sendiri sampai hitungan 24 ketika diminta, namun saat diminta menghitung mundur anak masih terdapat angka yang tidak sesuai
3	AL	Ketika diminta mengelompokkan kue dengan ukuran yang sama, tanpa dibimbing anak langsung memisahkan kue dengan benar dan berkata “ini yang besar” dan “ini yang kecil”
4	AG	Ketika diminta mengelompokkan kue yang bentuknya sama, terdapat kue yang berada pada kelompok yang berbeda
5	HF	Ketika diminta menghitung kue sampai hitungan 24, anak seketika menghitungnya tanpa bantuan, namun ketika diminta kembali menghitung mundur anak belum dapat melakukannya
6	AK	Anak mampu mengelompokkan kue dengan warna yang sama secara mandiri sambil menyebutkan warnanya
7	HQ	Anak mampu mengelompokkan kue dengan ukuran yang sama secara mandiri, sembari memisahkan kue berdasarkan ukurannya anak juga menyebutkan ukuran kue
8	PR	Ketika diberikan 2 wadah berisi kue dengan jumlah yang

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
		berbeda, anak dapat langsung mengetahui perbandingan jumlah kue tanpa menghitung terlebih dahulu
9	NW	Anak mampu menunjukkan dengan benar mana yang termasuk alat yang digunakan ketika diminta oleh pendidik
10	M	Ketika diminta mengurutkan pola kue, anak mampu melakukannya. Namun saat diminta untuk mengulang pola tersebut anak terdiam beberapa saat sampai akhirnya dapat mengulanginya
11	A	Anak mampu membandingkan kue yang ukurannya besar dan kecil namun saat ditanya mana kue yang besar, anak menunjuk kue yang kecil

Berdasarkan kedua tabel di atas, memperlihatkan bahwa seluruh indikator menunjukkan peningkatan. Di mana pada indikator mengelompokkan kue berdasarkan ukuran, bentuk dan warna masing-masing menunjukkan peningkatan pada kemampuan anak. Di mana sebelumnya anak mengelompokkan kue secara acak, pada pertemuan ketiga memperlihatkan peningkatan. Pada indikator membandingkan berdasarkan ukuran dan jumlah, sebagian besar anak telah mampu membandingkan kue berdasarkan ukuran dan jumlah dengan spontan tanpa bantuan. Indikator mengurutkan berdasarkan bentuk dan pola juga menunjukkan peningkatan pada kemampuan anak dibandingkan pertemuan sebelumnya. Pada saat mencocokkan berdasarkan konsep dan kategori, peningkatan terjadi hanya pada sebagian kecil anak. Namun pada indikator membilang, sebagian besar anak telah menunjukkan peningkatan.

Setelah penerapan metode *fun cooking*, peneliti memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan matematika permulaan anak. *Posttest* dilaksanakan dengan memberi anak kegiatan bermain lego, balok dan plastisin. Kegiatan tersebut dipilih sebab dari kegiatan tersebut dapat dilihat kemampuan anak saat diminta untuk membandingkan, mengelompokkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang.

Adapun hasil *posttest* pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.9 Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	MAA	3	4	2	4	2	4	3	1	4	4	4	35
2	MA	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	2	37
3	AL	4	4	4	4	2	3	4	1	4	2	4	36
4	AG	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	38
5	HF	4	2	3	1	4	3	3	4	4	4	4	36
6	AK	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	39
7	HQ	4	4	4	4	4	1	4	3	3	4	2	37
8	PR	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	3	38
9	NW	2	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	37
10	M	4	4	3	4	2	3	4	3	2	4	3	36
11	A	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	36

Tabel 4.10 Catatan Anekdote

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
1	MAA	Anak mengelompokkan balok berukuran besar dan kecil dengan benar ketika diminta
2	MA	Anak mampu menghitung lego sendiri sampai hitungan 24 dengan spontan ketika diminta
3	AL	Ketika diminta mengelompokkan balok dengan ukuran yang sama, tanpa dibimbing anak langsung memisahkan balok dengan benar dan berkata “ini yang besar” dan “ini yang kecil”
4	AG	Ketika diminta membandingkan lego yang panjang dan pendek, anak mengambil lego sambil berkata “ini yang panjang dan ini yang kecil”
5	HF	Ketika pendidik bertanya mana mainan kayu dan mana mainan plastik, anak dapat mencocokkan mainan tersebut berdasarkan kategorinya
6	AK	Anak mampu mengurutkan balok dari besar ke kecil dan dapat melakukan sebaliknya dengan spontan
7	HQ	Anak mampu membandingkan balok yang ukurannya besar dan kecil tanpa bantuan
8	PR	Ketika diminta untuk mengelompokkan objek dengan bentuk yang sama, anak dapat menyebutkan dan mengelompokkan dengan tepat
9	NW	Anak mampu menunjukkan dengan benar mana yang

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
		termasuk alat yang digunakan ketika diminta oleh pendidik
10	M	Ketika diminta mengurutkan pola kue, anak mampu melakukannya. Namun saat diminta untuk mengulang pola tersebut anak terdiam beberapa saat sampai akhirnya dapat mengulanginya
11	A	Anak mampu membandingkan kue yang ukurannya besar dan kecil namun saat ditanya mana kue yang besar, anak menunjuk kue yang kecil

Berdasarkan kedua tabel di atas, kemampuan matematika permulaan anak menunjukkan peningkatan dibandingkan pada saat *pretest*. Pada indikator mengelompokkan balok dengan ukuran yang sama, 9 anak menunjukkan peningkatan yang sebelumnya anak kesulitan dalam melakukannya. Indikator membandingkan balok yang besar dan kecil, anak yang sebelumnya masih kesulitan dalam menentukan dan menyebutkan ukuran balok, setelah penerapan metode *fun cooking* anak telah dapat membandingkan dan menyebutkan ukuran balok. Pada indikator membilang lego, anak yang sebelumnya hanya mampu membilang 1-10, setelah penerapan metode *fun cooking* anak mampu membilang lego hingga bilangan 24. Adapun indikator mengelompokkan balok dengan bentuk yang sama, terdapat 9 anak yang telah mampu menyebutkan bentuk balok dan mengelompokkannya dengan bentuk yang sama.

Indikator membandingkan panjang-pendek, terdapat 8 anak yang menunjukkan peningkatan dari sebelumnya ketika pada saat *pretest*. Pada indikator mengurutkan balok dari besar ke kecil dan sebaliknya, juga terdapat 8 anak yang menunjukkan peningkatan, di mana sebelumnya mengurutkan balok secara acak atau dibantu pendidik, setelah penerapan metode *fun cooking* anak mampu mengurutkan balok sendiri. Indikator mengelompokkan lego dengan warna yang sama, anak yang sebelumnya mengelompokkan lego secara acak telah mampu menyebutkan dan mengelompokkan lego dengan warna yang sama. Pada indikator mencocokkan konsep, 3 anak menunjukkan peningkatan dibanding sebelumnya dan terdapat pula anak yang tidak menunjukkan peningkatan.

Indikator membandingkan banyak-sedikitnya lego, terdapat 5 anak yang menunjukkan peningkatan jika dibandingkan hasil pada saat *pretest*. Pada indikator mencocokkan kategori mainan yaitu mainan kayu dan plastik, terdapat 8 anak yang telah mampu mencocokkan mainan berdasarkan kategori mainan plastik dan kayu, di mana sebelumnya anak masih dibantu oleh pendidik. Adapun pada indikator mengurutkan mainan sesuai pola ABCD-ABCD, terdapat anak yang sebelumnya mengurutkan secara acak namun setelah penerapan metode *fun cooking* anak telah mampu membuat pola dari mainan dan mengulang pola tersebut.

## **2. Penerapan Metode Penugasan Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati**

Penelitian di kelas kontrol dilaksanakan di Kelas B2 yang juga terdiri dari 11 anak dengan rincian anak berjenis kelamin laki-laki sebanyak 4 anak dan perempuan sebanyak 7 anak dengan menggunakan metode penugasan yang dilaksanakan selama 3 pertemuan dengan rincian kegiatan mengerjakan tugas.

Sebelum penerapan metode *fun cooking*, peneliti memberikan *pretest* pada kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan matematika permulaan anak. *Pretest* dilaksanakan dengan memberi anak kegiatan bermain lego, balok dan plastisin. Kegiatan tersebut dipilih sebab dari kegiatan tersebut dapat dilihat kemampuan anak saat diminta untuk membandingkan, mengelompokkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang.

Adapun hasil *pretest* pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.11 Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	DM	2	3	1	4	1	2	4	1	3	3	2	26
2	MS	1	4	1	3	2	4	1	1	4	4	4	29
3	MAA	3	2	4	3	2	2	1	4	2	2	2	27
4	MA	1	2	4	2	1	4	3	2	4	3	4	30
5	NF	2	3	3	1	2	4	1	4	2	3	3	28
6	RD	1	1	2	2	1	4	4	1	4	1	4	25
7	NR	4	2	2	1	1	3	3	2	3	4	2	27
8	AA	2	1	3	2	3	1	3	4	4	2	1	26
9	AH	1	2	4	4	4	2	3	2	2	3	1	28



NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
10	S	4	2	2	1	3	4	2	3	3	3	2	29
11	N	2	2	1	2	4	1	2	4	4	3	2	27

Tabel 4.12 Catatan Anekdota

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
1	DM	Anak mampu menghitung gambar sampai bilangan 10, namun anak belum mampu saat diminta menunjukkan benda dengan ukuran panjang-pendek, serta belum mampu membedakan benda yang keras dan lembek
2	MS	Anak mampu menghitung gambar sampai bilangan 10, anak kesulitan saat diminta mengelompokkan gambar dengan ukuran dan warna yang sama, anak juga belum mampu membedakan benda yang keras dan lembek
3	MAA	Saat diminta mengelompokkan gambar berdasarkan warna, anak mengelompokkannya secara acak
4	MA	Anak keliru dalam menyebutkan ukuran gambar dan kesulitan ketika mengelompokkan gambar
5	NF	Ketika diminta mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk dan warna, anak mengelompokkannya secara acak
6	RD	Anak mengelompokkan bentuk secara acak, anak juga

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
		kesulitan dalam menyebutkan dan menentukan gambar berdasarkan ukurannya, serta anak belum mampu membedakan benda berdasarkan kategori dan objek
7	NR	Anak masih keliru dalam penyebutan bentuk dan ukuran gambar dan ketika mengelompokkan anak melakukannya secara acak
8	AA	Anak masih keliru dalam menentukan dan mengurutkan ukuran gambar, anak mengurutkannya secara acak
9	AH	Anak kesulitan dalam mengelompokkan gambar dengan ukuran yang sama, dan ketika diminta membuat pola anak mengurutkannya secara acak
10	S	Anak mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk secara acak
11	N	Anak mampu membilang gambar sampai bilangan 10 dan anak mengurutkan gambar berdasarkan ukuran secara acak

Berdasarkan kedua tabel di atas, menunjukkan bahwa anak masih lemah pada kemampuan matematika permulaan. Terlihat pada indikator mengelompokkan balok dengan ukuran yang sama, 4 orang anak masih kesulitan dalam mengelompokkannya. Pada indikator membandingkan balok yang besar dan kecil, terdapat anak yang masih keliru dalam membandingkan balok berdasarkan ukurannya serta keliru dalam penyebutannya. Indikator membilang lego sampai bilangan 24 dan sebaliknya, terdapat beberapa anak yang hanya dapat membilang lego sampai bilangan 10 dan 15

saja. Adapun pada indikator mengelompokkan balok dengan bentuk yang sama, terdapat 3 anak yang mengelompokkan balok secara acak serta masih keliru dalam menyebutkan bentuk balok.

Indikator membandingkan panjang dan pendek, terdapat 4 anak yang belum dalam menyebutkan ukuran membandingkan panjang dan pendek dari lego. Pada indikator mengurutkan balok dari besar ke kecil, terdapat beberapa anak yang mengurutkan balok secara acak dan acak serta masih dibantu oleh pendidik. Adapun indikator mengelompokkan lego dengan warna yang sama, terdapat 3 anak yang menggabungkan warna lego secara acak serta terdapat 2 anak yang mampu mengelompokkan namun masih keliru dalam penyebutannya.

Indikator mencocokkan konsep, terdapat 3 anak yang belum mampu mencocokkan mainan yang keras dan lembek. Pada indikator membandingkan jumlah lego berdasarkan banyak dan sedikit, juga terdapat 3 anak yang membandingkan jumlah lego namun dengan bantuan pendidik. Indikator mencocokkan kategori mainan berdasarkan mainan plastik dan kayu, terdapat 3 anak yang mencocokkan mainan berdasarkan kategori namun masih dibantu pendidik. Adapun pada indikator mengurutkan mainan berdasarkan pola ABCD-ABCD, terdapat 2 anak yang mengurutkannya secara acak.

Kegiatan pertama yakni mengerjakan tugas. Sebelum masuk pada kegiatan inti, anak terlebih dahulu melakukan kegiatan awal dengan berbaris di halaman dilanjutkan dengan mengantri memasuki kelas. Anak kemudian duduk di kursi yang telah disediakan dan kegiatan awal dimulai dengan menyanyikan beberapa lagu dilanjutkan dengan berdoa sebelum kegiatan inti dimulai.

Memasuki kegiatan inti, pendidik menyiapkan alat yang akan anak digunakan. Pendidik selanjutnya memberikan penjelasan kepada anak yang terkait dengan bentuk, ukuran. Selanjutnya pendidik memberikan instruksi cara pengerjaan kepada anak. Anak kemudian mewarnai bentuk polos pada kertas dilanjutkan dengan menggunting dan menempelkannya pada LKS yang tersedia. Selama kegiatan pendidik memberikan beberapa pertanyaan kepada anak terkait indikator yang ingin dicapai. Dari kegiatan ini terlihat beberapa anak masih kesulitan dalam mengerjakan maupun menjawab pertanyaan sederhana yang diberikan pendidik. Setelah pembelajaran selesai, pendidik melakukan *recalling* dengan memberikan pengulangan kepada anak terkait apa yang telah dilakukan.

Adapun hasil pengamatan pada pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.13 Hasil Observasi Pertemuan 1 Kelas Kontrol

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	DM	2	3	1	4	1	2	4	1	3	3	2	26
2	MS	1	4	1	3	2	4	1	1	4	4	4	29
3	MAA	3	2	4	3	2	2	1	4	2	2	2	27
4	MA	1	2	4	2	1	4	3	2	4	3	4	30
5	NF	2	3	3	1	2	4	1	4	2	3	3	28
6	RD	1	1	2	2	1	4	4	1	4	1	4	25
7	NR	4	2	2	1	1	3	3	2	3	4	2	27
8	AA	2	1	3	2	3	1	3	4	4	2	1	26
9	AH	1	2	4	4	4	2	3	2	2	3	1	28
10	S	4	2	2	1	3	4	2	3	3	3	2	29
11	N	2	2	1	2	4	1	2	4	4	3	2	27

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Rata-rata nilai													27

Tabel 4.14 Catatan Anekdote

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
1	DM	Anak mampu menghitung gambar sampai bilangan 10, namun anak belum mampu saat diminta menunjukkan benda dengan ukuran panjang-pendek, serta belum mampu membedakan benda yang keras dan lembek
2	MS	Anak mampu menghitung gambar sampai bilangan 10, anak kesulitan saat diminta mengelompokkan gambar dengan ukuran dan warna yang sama, anak juga belum mampu membedakan benda yang keras dan lembek
3	MAA	Saat diminta mengelompokkan gambar berdasarkan warna, anak mengelompokkannya secara acak
4	MA	Anak keliru dalam menyebutkan ukuran gambar dan kesulitan ketika mengelompokkan gambar
5	NF	Ketika diminta mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk dan warna, anak mengelompokkannya secara acak
6	RD	Anak mengelompokkan bentuk secara acak, anak juga kesulitan dalam menyebutkan dan menentukan gambar berdasarkan ukurannya, serta anak belum mampu membedakan benda berdasarkan kategori dan objek

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
7	NR	Anak masih keliru dalam penyebutan bentuk dan ukuran gambar dan ketika mengelompokkan anak melakukannya secara acak
8	AA	Anak masih keliru dalam menentukan dan mengurutkan ukuran gambar, anak mengurutkannya secara acak
9	AH	Anak kesulitan dalam mengelompokkan gambar dengan ukuran yang sama, dan ketika diminta membuat pola anak mengurutkannya secara acak
10	S	Anak mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk secara acak
11	N	Anak mampu membilang gambar sampai bilangan 10 dan anak mengurutkan gambar berdasarkan ukuran secara acak

Berdasarkan kedua tabel di atas, pada indikator mengelompokkan gambar dengan ukuran yang sama, terdapat seorang anak yang sebelumnya kesulitan dalam menyebutkan dan mengelompokkan berdasarkan ukuran yang sama namun setelah penerapan metode penugasan anak dapat mengelompokkannya walaupun belum konsisten. Sedangkan pada indikator mengurutkan mainan sesuai pola ABCD-ABCD, juga hanya terdapat seorang anak yang telah mampu membuat pola walaupun membutuhkan waktu untuk mengulang pola tersebut. Namun pada indikator lainnya, belum menunjukkan adanya peningkatan.

Kegiatan kedua yang dilaksanakan pada keesokan harinya dengan kegiatan yang sama. Kegiatan awal yang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada hari sebelumnya. Pada kegiatan inti, pendidik menyiapkan alat yang akan anak digunakan. Pendidik selanjutnya memberikan penjelasan kepada anak yang terkait dengan bentuk, ukuran. Selanjutnya pendidik memberikan instruksi cara pengerjaan kepada anak. Anak kemudian mewarnai bentuk polos pada kertas dilanjutkan dengan menggunting dan menempelkannya pada LKS yang tersedia. Selama kegiatan pendidik memberikan beberapa pertanyaan kepada anak terkait indikator yang ingin dicapai. Dari kegiatan ini terlihat beberapa anak masih kesulitan dalam mengerjakan maupun menjawab pertanyaan sederhana yang diberikan pendidik. Setelah pembelajaran selesai, pendidik melakukan *recalling* dengan memberikan pengulangan kepada anak terkait apa yang telah dilakukan.

Adapun hasil pengamatan pada pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.15 Hasil Observasi Pertemuan 2 Kelas Kontrol

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	DM	2	3	1	4	1	2	4	1	3	3	3	27
2	MS	1	4	1	3	2	4	1	1	4	4	4	29
3	MAA	3	2	4	3	2	2	1	4	2	2	2	27
4	MA	1	2	4	2	1	4	3	2	4	3	4	30
5	NF	2	3	3	1	2	4	1	4	2	3	3	28
6	RD	2	1	2	2	1	4	4	1	4	1	4	26
7	NR	4	2	2	1	1	3	3	2	3	4	2	27
8	AA	2	1	3	2	3	1	3	4	4	2	1	26

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
9	AH	1	2	4	4	4	2	3	2	2	3	1	28
10	S	4	2	2	1	3	4	2	3	3	3	2	29
11	N	2	2	1	2	4	1	2	4	4	3	2	27
Rata-rata nilai													28

Tabel 4.16 Catatan Anekdotal

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
1	DM	Ketika diminta membuat dari bentuk yang telah digunting, anak mampu melakukannya. Namun saat diminta mengulang pola tersebut anak terdiam beberapa saat sampai akhirnya dapat mengulang polanya
2	MS	Anak mampu menghitung gambar sampai bilangan 10, anak kesulitan saat diminta mengelompokkan gambar dengan ukuran dan warna yang sama, anak juga belum mampu membedakan benda yang keras dan lembek
3	MAA	Saat diminta mengelompokkan gambar berdasarkan warna, anak mengelompokkannya secara acak
4	MA	Anak keliru dalam menyebutkan ukuran gambar dan kesulitan ketika mengelompokkan gambar
5	NF	Ketika diminta mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk dan warna, anak mengelompokkannya secara acak
6	RD	Anak mengelompokkan gambar bentuk namun masih terdapat 1 bentuk yang tidak sesuai kelompoknya



No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
7	NR	Anak masih keliru dalam penyebutan bentuk dan ukuran gambar dan ketika mengelompokkan anak melakukannya secara acak
8	AA	Anak masih keliru dalam menentukan dan mengurutkan ukuran gambar, anak mengurutkannya secara acak
9	AH	Anak kesulitan dalam mengelompokkan gambar dengan ukuran yang sama, dan ketika diminta membuat pola anak mengurutkannya secara acak
10	S	Anak mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk secara acak
11	N	Anak mampu membilang gambar sampai bilangan 10 dan anak mengurutkan gambar berdasarkan ukuran secara acak

Berdasarkan kedua tabel di atas, dibandingkan dengan pertemuan pertama metode penugasan, pada pertemuan kedua terdapat 5 anak yang menunjukkan peningkatan pada 4 indikator. Indikator tersebut mencakup mengelompokkan gambar dengan ukuran dan bentuk yang sama, membandingkan panjang – pendek dan mencocokkan konsep. Adapun selain 4 indikator tersebut, belum menunjukkan adanya peningkatan.

Kegiatan ketiga yang dilaksanakan pada hari berikutnya dengan mengerjakan lembar kerja yang sedikit berbeda. Kegiatan awal yang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada hari sebelumnya. Pada kegiatan inti, pendidik menyiapkan alat yang akan anak digunakan. Pendidik selanjutnya memberikan penjelasan kepada anak yang

terkait dengan bentuk, ukuran. Selanjutnya pendidik memberikan instruksi cara pengerjaan kepada anak. Anak kemudian mewarnai gambar topi ulang tahun yang berbentuk segitiga, piring yang berbentuk lingkaran, mainan balok yang berbentuk persegi dan hiasan ketupat yang berbentuk belah ketupat pada kertas. Selanjutnya anak diminta untuk menggunting dan menempelkannya pada LKS yang tersedia. Selama kegiatan pendidik memberikan beberapa pertanyaan kepada anak terkait indikator yang ingin dicapai. Dari kegiatan ini terlihat beberapa anak telah menunjukkan antusiasnya ketika mewarnai gambar tersebut. Setelah pembelajaran selesai, pendidik melakukan *recalling* dengan memberikan pengulangan kepada anak terkait apa yang telah dilakukan.

Adapun hasil pengamatan pada pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.17 Hasil Observasi Pertemuan 3 Kelas Kontrol

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	DM	2	3	1	4	1	2	4	1	3	3	3	27
2	MS	1	4	1	3	3	4	1	1	4	4	4	30
3	MAA	3	2	4	3	2	2	1	4	2	2	2	27
4	MA	1	2	4	2	1	4	3	3	4	3	4	30
5	NF	2	3	3	1	2	4	1	4	2	3	3	28
6	RD	2	1	2	3	1	4	4	1	4	1	4	27
7	NR	4	2	2	1	1	3	3	2	3	4	2	27
8	AA	3	1	3	2	3	1	3	4	4	2	1	27
9	AH	1	2	4	4	4	2	3	2	2	3	1	28
10	S	4	2	2	1	3	4	2	4	3	3	2	30
11	N	2	2	1	2	4	1	2	4	4	3	2	27

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Rata-rata niai													28

Tabel 4.18 Catatan Anekdote

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
1	DM	Ketika diminta membuat dari bentuk yang telah digunting, anak mampu melakukannya. Namun saat diminta mengulang pola tersebut anak terdiam beberapa saat sampai akhirnya dapat mengulang polanya
2	MS	Ketika diminta membandingkan panjang alat tulis, anak mampu mengambil pensil yang panjang dan pendek namun keliru saat menyebutkannya
3	MAA	Saat diminta mengelompokkan gambar berdasarkan warna, anak mengelompokkannya secara acak
4	MA	Anak keliru dalam menyebutkan ukuran gambar dan kesulitan ketika mengelompokkan gambar
5	NF	Ketika diminta mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk dan warna, anak mengelompokkannya secara acak
6	RD	Anak mampu mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk geometri, namun ketika diminta menyebutkan nama bentuknya anak keliru dalam penyebutannya
7	NR	Anak masih keliru dalam penyebutan bentuk dan ukuran gambar dan ketika mengelompokkan anak melakukannya

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
		secara acak
8	AA	Anak diminta untuk mengelompokkan gambar dengan ukuran yang sama dan melakukannya dengan benar. Saat ditanya “kenapa ini satu kelompok?”, anak hanya menjawab “karena sama” tanpa menyebutkan ukurannya
9	AH	Anak dapat menyebutkan bahwa bagian dalam lem itu lembek sedangkan penghapus itu keras
10	S	Anak mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk secara acak
11	N	Anak mampu membilang gambar sampai bilangan 10 dan anak mengurutkan gambar berdasarkan ukuran secara acak

Berdasarkan kedua tabel di atas, terdapat 7 anak yang mengalami peningkatan pada 5 indikator berbeda dibandingkan pada pertemuan kedua. Indikator tersebut mencakup membilang sampai bilangan 24 dan sebaliknya, mengurutkan gambar dari besar ke kecil, mengelompokkan gambar dengan warna yang sama, mencocokkan kategori, dan mengurutkan gambar sesuai pola ABCD-ABCD. Adapun pada indikator lainnya, belum menunjukkan adanya peningkatan.

Setelah penerapan metode penugasan, peneliti memberikan *posttest* pada kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan matematika permulaan anak. *Posttest* dilaksanakan dengan memberi anak kegiatan bermain lego, balok dan plastisin. Kegiatan tersebut dipilih sebab dari kegiatan tersebut dapat dilihat

kemampuan anak saat diminta untuk membandingkan, mengelompokkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang.

Adapun hasil *posttest* pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.19 Hasil *Posttest* Kelompok Kontrol

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	DM	2	3	1	4	1	2	4	1	3	3	4	28
2	MS	1	4	1	3	3	4	1	1	4	4	4	30
3	MAA	3	2	4	3	2	2	2	4	2	2	2	28
4	MA	1	2	4	2	1	4	3	3	4	3	4	31
5	NF	2	3	4	1	2	4	1	4	2	3	3	29
6	RD	2	1	2	3	1	4	4	1	4	1	4	27
7	NR	4	2	2	1	1	3	4	2	3	4	2	28
8	AA	3	1	3	2	3	1	4	4	4	2	1	28
9	AH	1	2	4	4	4	2	3	2	2	4	1	29
10	S	4	2	2	1	3	4	2	4	3	3	2	30
11	N	2	2	1	2	4	2	2	4	4	3	2	28

Tabel 4.20 Catatan Anekdote

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
1	DM	Ketika diminta membuat dari bentuk yang telah digunting, anak mampu melakukannya. Namun saat diminta mengulang pola tersebut anak terdiam beberapa saat sampai akhirnya dapat mengulang polanya
2	MS	Ketika diminta membandingkan panjang alat tulis, anak mampu mengambil pensil yang panjang dan pendek namun keliru saat menyebutkannya
3	MAA	Saat diminta mengelompokkan gambar berdasarkan warna, anak mengelompokkannya secara acak
4	MA	Anak keliru dalam menyebutkan ukuran gambar dan kesulitan ketika mengelompokkan gambar
5	NF	Ketika diminta mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk dan warna, anak mengelompokkannya secara acak
6	RD	Anak mampu mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk geometri, namun ketika diminta menyebutkan nama bentuknya anak keliru dalam penyebutannya
7	NR	Anak masih keliru dalam penyebutan bentuk dan ukuran gambar dan ketika mengelompokkan anak melakukannya secara acak
8	AA	Anak diminta untuk mengelompokkan gambar dengan ukuran yang sama dan melakukannya dengan benar. Saat

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku
		ditanya “kenapa ini satu kelompok?”, anak hanya menjawab “karena sama” tanpa menyebutkan ukurannya
9	AH	Anak dapat menyebutkan bahwa bagian dalam lem itu lembek sedangkan penghapus itu keras
10	S	Anak mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk secara acak
11	N	Anak mampu membilang gambar sampai bilangan 10 dan anak mengurutkan gambar berdasarkan ukuran secara acak

Berdasarkan kedua tabel di atas, pada setiap indikator hanya terdapat 1 ataupun 2 anak yang menunjukkan peningkatan dibandingkan pada saat *pretest*. Pada indikator mengelompokkan balok dengan ukuran yang sama dan lego dengan warna yang sama, serta mencocokkan konsep terdapat 2 anak yang menunjukkan peningkatan, di mana sebelumnya masih mengelompokkan mainan secara acak dan belum mampu mencocokkan konsep, setelah metode penugasan diberikan anak mampu mengelompokkan dan mencocokkan konsep. Sedangkan pada indikator membilang lego, membandingkan panjang pendek, mengurutkan balok dari besar ke kecil, mencocokkan kategori mainan, dan mengurutkan mainan sesuai pola ABCD-ABCD hanya terdapat 1 anak yang mengalami peningkatan pada masing-masing indikator tersebut. Namun pada indikator membandingkan besar kecil, mengelompokkan balok dengan bentuk yang sama serta membandingkan banyak sedikit lego, tidak terdapat anak yang mengalami peningkatan.

### 3. Penerapan Metode *Fun Cooking* Lebih Baik dari Metode Penugasan Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati

Sebelum proses pembelajaran dimulai, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol terlebih dahulu dilakukan *pretest*. Selanjutnya setelah masing-masing kelompok melakukan kegiatan di adakan *posttest* pada akhir pertemuan pada hari setelahnya. Pemberian *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan memberikan kegiatan bermain yakni bermain lego, balok dan plastisin. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil capaian anak setelah dilaksanakan metode *fun cooking* dengan hasil capaian anak yang menggunakan metode penugasan. Sebelum itu, peneliti menggunakan SPSS 26 untuk menentukan *mean*, *median*, *modus*, standar deviasi, varian, nilai maksimum dan nilai minimum.

Tabel 4.21 Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	<i>Valid</i>	11	11
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		27,36	36,82
<i>Median</i>		27,00	37,00
<i>Mode</i>		26 <sup>a</sup>	36
<i>Std. Deviation</i>		1,120	1,168
<i>Variance</i>		1,255	1,364
<i>Range</i>		3	4
<i>Minimum</i>		26	35
<i>Maximum</i>		29	39

Sumber Data : Output data pada IBM SPSS Statistik 26



Berdasarkan tabel 4.21 dapat dilihat perbedaan antara statistik deskriptif dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Nilai mean *pretest* adalah 27,36 sedangkan *posttest* adalah 36,82, rata-rata ini meningkat cukup signifikan dibandingkan *pretest*, menunjukkan bahwa kemampuan matematika anak mengalami peningkatan. Nilai median *pretest* adalah 27,00 sedangkan median *posttest* adalah 37,00, nilai tengah data menunjukkan konsistensi peningkatan, dengan separuh anak memiliki nilai 37 ke atas. Adapun nilai mode *pretest* adalah 26 sedangkan *posttest* adalah 35. Nilai standard deviation *pretest* adalah 1,120 sedangkan standard deviation *posttest* adalah 1,168, standar deviasi *posttest* sedikit lebih tinggi dibandingkan saat *pretest*, tetapi masih tergolong rendah, yang berarti sebaran data tetap relatif merata. Nilai variance *pretest* adalah 1,255 sedangkan nilai variance *posttest* adalah 1,364. Nilai range *pretest* adalah 3 dan *posttest* adalah 4. Meskipun range sedikit lebih tinggi dibanding *pretest*, peningkatan ini masih wajar dan menunjukkan bahwa sebagian anak memperoleh skor yang lebih tinggi tanpa menyebabkan perbedaan ekstrem. Nilai minimum *pretest* adalah 26 dan nilai minimum *posttest* adalah 35. Nilai maximum *pretest* adalah 29 sedangkan nilai maximum *posttest* adalah 39. Dari nilai di atas, terlihat perbedaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Berdasarkan dari gambaran tabel tersebut dapat diketahui analisis statistik deskriptif di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil capaian kemampuan matematika permulaan setelah penerapan metode *fun cooking*.

Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas eksperimen sebagai berikut:

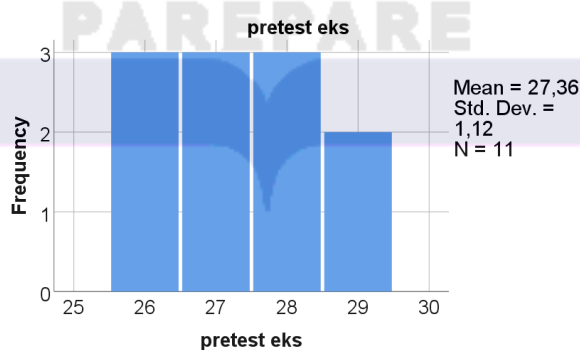
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

<b><i>Pretest Eksperimen</i></b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	26	3	27,3	27,3	27,3
	27	3	27,3	27,3	54,5
	28	3	27,3	27,3	81,8
	29	2	18,2	18,2	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

*Sumber Data : Output data pada IBM SPSS Statistik 26*

Berdasarkan tabel 4.22 distribusi frekuensi *pretest* kelas eksperimen memperlihatkan bahwa anak menghasilkan nilai 26, 27, 28 dan 29. Terdapat 3 anak yang mendapatkan nilai interval 26, dan yang mendapatkan nilai interval 27 sebanyak 3 orang anak. Adapun anak yang mendapatkan nilai interval 28 sebanyak 3 orang anak dan terdapat 2 orang anak yang mendapatkan nilai interval 29.

Setelah data *pretest* diperoleh hasil distribusi frekuensi maka langkah selanjutnya adalah penyajian data dalam bentuk histogram berikut ini:

Gambar 4.1 Histogram *Pretest* Kelas Eksperimen

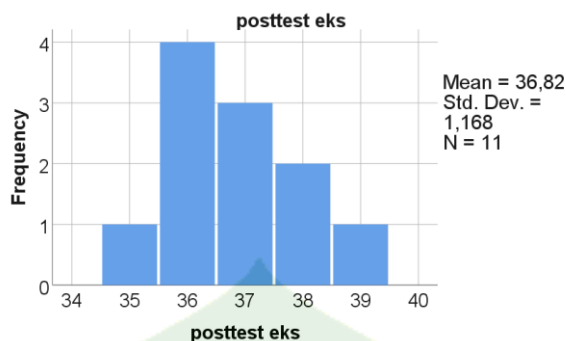
Distribusi frekuensi skor *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

<b><i>Posttest Kelas Eksperimen</i></b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	35	1	9,1	9,1	9,1
	36	4	36,4	36,4	45,5
	37	3	27,3	27,3	72,7
	38	2	18,2	18,2	90,9
	39	1	9,1	9,1	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.23 distribusi frekuensi *posttest* kelas eksperimen memperlihatkan bahwa anak menghasilkan nilai 35, 36, 37, 38 dan 39. Terdapat 1 anak yang mendapatkan nilai interval 35, dan yang mendapatkan nilai interval 36 sebanyak 4 orang anak. Adapun anak yang mendapatkan nilai interval 37 sebanyak 3 orang anak dan terdapat 2 orang anak yang mendapatkan nilai interval 38. Sebanyak 1 orang anak mendapatkan nilai interval 39.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *posttest* kelas eksperimen dapat digambarkan dalam bentuk histogram berikut ini:



Gambar 4.2 Histogram *Posttest* Kelas Eksperimen

Selanjutnya disajikan tabel statistik deskriptif kelas kontrol berikut ini

Tabel 4.24 Analisis Deskriptif Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	Valid	11	11
	Missing	0	0
<i>Mean</i>		27,45	28,73
<i>Median</i>		27,00	28,00
<i>Mode</i>		27	28
<i>Std. Deviation</i>		1,508	1,191
<i>Variance</i>		2,273	1,418
<i>Range</i>		5	4
<i>Minimum</i>		25	27
<i>Maximum</i>		30	31

Sumber Data : Output data pada IBM SPSS Statistik 26

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbedaan antara statistik deskriptif dari *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Terjadi peningkatan nilai mean, median, mode pada metode penugasan, namun tidak terlalu besar. Peningkatan cukup merata dilihat

dari sebaran nilai menjadi lebih sempit. Berdasarkan dari gambaran tabel tersebut dapat diketahui analisis statistik deskriptif di kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan hasil capaian kemampuan matematika permulaan, namun peningkatannya tidak sebanyak kelas eksperimen.

Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol sebagai berikut:

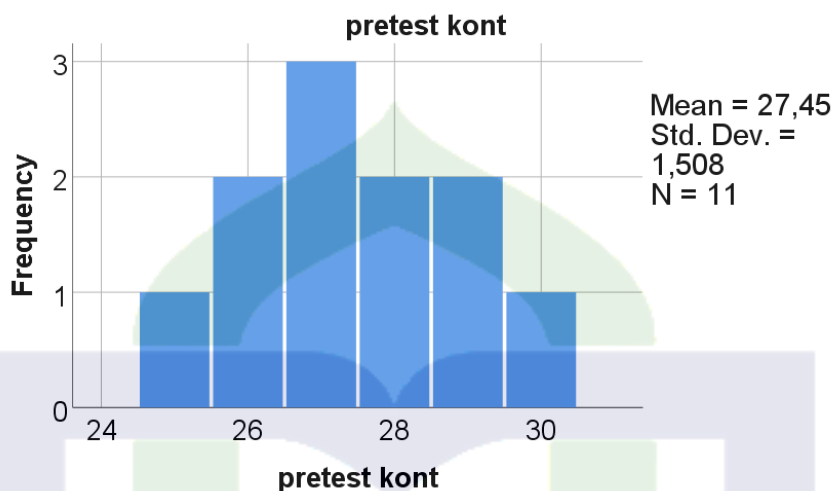
Tabel 4.25 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol

<b><i>Pretest Kelas Kontrol</i></b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	25	1	9,1	9,1	9,1
	26	2	18,2	18,2	27,3
	27	3	27,3	27,3	54,5
	28	2	18,2	18,2	72,7
	29	2	18,2	18,2	90,9
	30	1	9,1	9,1	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

Sumber Data : Output data pada IBM SPSS Statistik 26

Berdasarkan tabel 4.25 distribusi frekuensi *pretest* kelas kontrol memperlihatkan bahwa anak menghasilkan nilai 25, 26, 27, 28, 29 dan 30. Terdapat 1 anak yang mendapatkan nilai interval 25, dan yang mendapatkan nilai interval 26 sebanyak 2 orang anak. Adapun anak yang mendapatkan nilai interval 27 sebanyak 3 orang anak dan terdapat 2 orang anak yang mendapatkan nilai interval 28. Terdapat 2 anak yang mendapat nilai 29 dan 1 orang anak yang mendapat nilai 30

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *pretest* kelas kontrol dapat digambarkan dalam bentuk histogram berikut ini:



Gamber 4.3 Histogram *Pretest* Kelas Kontrol

Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi nilai *posttest* kelas kontrol sebagai berikut:

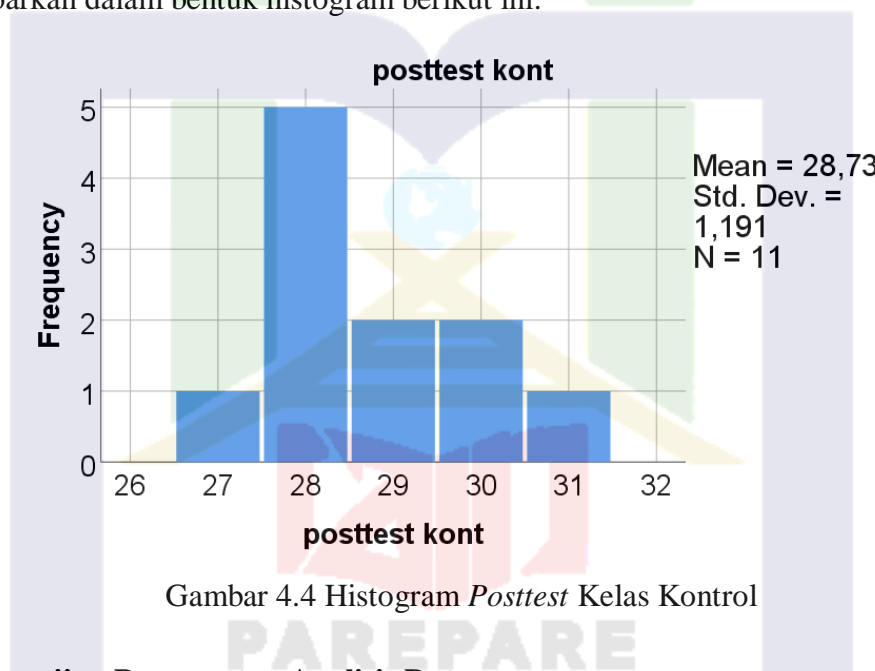
Tabel 4.26 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol

<b><i>Posttest Kelas Kontrol</i></b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	27	1	9,1	9,1	9,1
	28	5	45,5	45,5	54,5
	29	2	18,2	18,2	72,7
	30	2	18,2	18,2	90,9
	31	1	9,1	9,1	100,0
	Total	11	100,0	100,0	

Sumber Data : Output data pada IBM SPSS Statistik 26

Berdasarkan tabel 4.26 distribusi frekuensi *posttest* kelas kontrol memperlihatkan bahwa anak menghasilkan nilai 27, 28, 29, 30 dan 31. Terdapat 1 anak yang mendapatkan nilai interval 27, dan yang mendapatkan nilai interval 28 sebanyak 5 orang anak. Adapun anak yang mendapatkan nilai interval 29 sebanyak 2 orang anak dan terdapat 2 orang anak yang mendapatkan nilai interval 30. Terdapat seorang anak mendapat nilai 31.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *posttest* kelas eksperimen dapat digambarkan dalam bentuk histogram berikut ini:



Gambar 4.4 Histogram *Posttest* Kelas Kontrol

## B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Shapiro Wilk dalam perhitungan menggunakan program SPSS 26. Untuk mengetahui normal tidaknya data adalah jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.27 Uji Normalitas

*Tests of Normality*

	Statistic	Shapiro-Wilk	
		df	Sig.
<i>Pretest</i> Eksperimen	,889	11	,135
<i>Posttest</i> Eksperimen	,934	11	,449
<i>Pretest</i> Kontrol	,966	11	,844
<i>Posttest</i> Kontrol	,898	11	,174

Sumber Data : Output data pada IBM SPSS Statistik 26

Berdasarkan tabel 4.27 menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* hasil capaian belajar baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig > 0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan dengan memperhatikan kolom sig. pada tabel diperoleh nilai sig *pretest* kelas eksperimen adalah 0,135 yang artinya sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sig *posttest* kelas eksperimen adalah 0,449 yang artinya sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Nilai sig *pretest* kelas kontrol adalah 0,844 yang artinya sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Nilai sig *posttest* kelas kontrol adalah 0,174 yang artinya sig > 0,05 maka data berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji apakah data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Analisis data homogenitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26.



Tabel 4.28 Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**Test of Homogeneity of Variances**

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Pretest Kontrol Eksperimen	<i>Based on Mean</i>	,959	1	20	,339
	<i>Based on Median</i>	,563	1	20	,462
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,563	1	18,089	,463
	<i>Based on trimmed mean</i>	,961	1	20	,339

Berdasarkan tabel 4.28 di atas, hasil homogenitas diperoleh nilai sig > dari 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang homogen.

Tabel 4.29 Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**Test of Homogeneity of Variance**

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Posttest</i> Kontrol Eksperimen	<i>Based on Mean</i>	,034	1	20	,855
	<i>Based on Median</i>	,000	1	20	1,000
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,000	1	17,484	1,000
	<i>Based on trimmed mean</i>	,028	1	20	,869

Sumber Data : Output data pada IBM SPSS Statistik 26

Berdasarkan tabel 4.29 di atas, hasil homogenitas diperoleh nilai sig > dari 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang homogen.

### C. Pengujian Hipotesis

#### 1. Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Cooking* Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan

Pengujian Hipotesis dengan rumus Uji-t (*Paired Sample t-Test*) menggunakan bantuan SPSS 26. Uji t *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor.

Tabel 4.30 Hasil Perhitungan Uji-t Hasil Belajar Kelas Eksperimen

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i> (2-tailed)
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-9,455	,688	,207	-9,916	-8,993	-45,607	10	,000

Sumber Data : Output data pada IBM SPSS Statistik 26

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sebaliknya jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Karena nilai sig. = 0,000  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dari *pretest* dan *posttest* menggunakan metode *fun cooking*.

## 2. Pengaruh Penggunaan Metode Penugasan Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan

Uji *t pretest* dan *posttest* kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar.

Tabel 4.31 Hasil Perhitungan Uji-t Hasil Belajar Kelas Kontrol

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i> (2-tailed)
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-1,273	,467	,141	-1,587	-9,037	-9,037	10	,000

Sumber Data : Output data pada IBM SPSS Statistik 26

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sebaliknya jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Karena nilai sig. = 0,000  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kelas kontrol dari *pretest* dan *posttest*.

3. Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Cooking* Lebih Baik dibandingkan Metode Penugasan Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan.

Uji t (*Independent Sample t-Test*) digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis *Independent Sample t-Test* menggunakan bantuan SPSS 26.

Tabel 4.32 Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Independent Samples Test</i>									
	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
								<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
<i>Equal variances assumed</i>	,034	,855	16,089	20	,000	8,091	,503	7,042	9,140
<i>Equal variances not assumed</i>			16,089	19,992	,000	8,091	,503	7,042	9,140

Sumber Data : Output data pada IBM SPSS Statistik 26

Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka hipotesis diterima.

Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan output *Test Statistics* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan uji hipoteses dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga pengaruh metode *fun cooking* lebih baik dibandingkan metode penugasan terhadap kemampuan matematika permulaan anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati Kota Parepare.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

##### **1. Penggunaan Metode *Fun Cooking* di PAUD Terpadu Melati**

Pembahasan hasil penelitian mencakup ringkasan dari temuan yang berkaitan dengan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Selama penerapan *fun cooking*, di setiap pertemuan masing-masing anak mengalami peningkatan pada kemampuan matematika permulaan. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama terlihat peningkatan pada setiap indikator dibandingkan pada saat *pretest*, walaupun peningkatan belum signifikan. Contohnya pada indikator mengurutkan objek, pada anak bernama Atta, di mana sebelumnya ketika diminta mengurutkan dia masih dibantu oleh pendidik. Setelah itu, dia dapat mengurutkan sendiri buah walaupun keliru dalam penyebutannya.

Pertemuan kedua juga menunjukkan hasil kemampuan matematika permulaan anak meningkat, dibandingkan dengan hasil observasi pertemuan pertama walaupun peningkatan juga terjadi secara signifikan. Hal tersebut dapat dilihat pada indikator

mengurutkan sesuai pola ABCD dan mengulanginya, pada anak bernama Nurwahidah. Sebelumnya anak membutuhkan beberapa saat sampai bisa mengulang pola yang ada, namun pada saat mengurutkan kue anak dapat mengurutkan dan mengulang polanya secara spontan.

Pertemuan ketiga memperlihatkan hasil yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan hasil pertemuan pertama dan kedua. Terdapat beberapa anak yang menunjukkan peningkatan pada indikator mengurutkan pola, membandingkan ukuran, mengelompokkan objek berdasarkan bentuk. Selain itu, pada indikator mencocokkan kategori juga meningkat dan kemampuan membilang beberapa anak juga semakin meningkat.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui pengamatan perilaku anak selama proses pembelajaran, yang didukung oleh salah satu catatan anekdot seperti ketika anak diminta mengelompokkan kue dengan ukuran yang sama, tanpa dibimbing anak langsung memisahkan kue dengan benar dan berkata “ini yang besar” dan “ini yang kecil”. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa anak mengalami belajar bermakna melalui aktivitas konkret yang melibatkan indera, interaksi sosial, dan penggunaan bahasa matematika secara alami. Hal ini sejalan dengan teori Piaget bahwa anak membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung.<sup>52</sup>

Kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain. Hal ini disebabkan semua kegiatan anak usia dini senantiasa terhubung dengan kegiatan bermain. Bermain adalah kegiatan pokok bagi anak. Bermain akan membuat semua kegiatan yang dilakukan anak terasa menyenangkan. Melalui bermain secara tidak langsung terjadi pembelajaran pada anak. Bermain tidak hanya digunakan untuk

---

<sup>52</sup> Jhoni Warmansyah et al., *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2023).

membuat kegiatan menjadi menyenangkan. Ini mencakup proses logis dan membantu anak-anak mengonfigurasi peristiwa, hubungan, dan koneksi. Sebuah permainan mencakup termasuk berpikir, memproduksi, kreativitas, menemukan proses, sangat berarti.<sup>53</sup>

Kemampuan matematika permulaan pada anak diperoleh melalui suatu proses kegiatan latihan yang diulang-ulang secara konsisten dari yang sederhana menuju yang kompleks. Jadi kemampuan matematika tidak bisa dilakukan secara instan. Mengajarkan matematika harus sesuai dengan tahap perkembangan kognitif pada anak yaitu dengan cara yang konkret sampai pada yang abstrak. Konsep matematika untuk anak usia dini dimulai dari anak belajar membandingkan, mencocokkan, mengklasifikasikan atau menempatkan benda-benda sesuai bentuk atau kategori tertentu, dan persamaan.<sup>54</sup>

Berdasarkan analisis deskriptif yang diperoleh, pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* adalah 27,36 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 36,82 yang berarti hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh terhadap kemampuan matematika permulaan setelah diberikan perlakuan yakni menggunakan metode *fun cooking*. Metode *fun cooking* pada proses pembelajaran anak memiliki banyak variasi kegiatan yang dapat dilakukan, sehingga dapat menarik perhatian anak sekaligus memberikan pengalaman baru bagi mereka.

Hal di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan Herminastiti, di mana penerapan *fun cooking* dapat meningkatkan kemampuan matematika awal anak dikarenakan anak memahami konsep dengan pengalaman konkret yang nyata, bukan

---

<sup>53</sup> Pahrul and Amalia, "Metode Bermain Dalam Lingkaran Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini."

<sup>54</sup> Ati'ah, Palupi, and Fitrianingtyas, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Metode Role Playing Pada Anak."

sekedar simbol dan gambar abstrak. *Fun cooking* merupakan sesuatu hal yang menyenangkan sama halnya saat anak memakan makanan yang sudah jadi namun kali ini anak terlibat juga dalam proses pembuatan makanannya tersebut. Kebanyakan anak sangat bersemangat saat mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang nyata, bukan berpura-pura dalam melakukannya, tetapi benar- benar melakukan.<sup>55</sup>

Salah satu pembelajaran yang menjadi momok bagi banyak kalangan orang tua anak adalah mengajarkan matematika sejak dini, aktivitas di lapangan lebih cenderung kepada aktivitas calistung yang lebih dominan. Hal ini juga menyebabkan keterpaksaan secara kognitif sehingga terjadi stress akademik kepada anak karena kurangnya unsur bermain dengan mengajarkan matematika kepada anak usia dini. Untuk itu sebaiknya anak dikenalkan pada pembelajaran matematika yang menyenangkan dan mereka sukai agar apa yang mereka lihat dan rasakan saat pembelajaran menjadi bekal teori dan pemahaman konsep mereka pada pelajaran matematika di jenjang sekolah selanjutnya.<sup>56</sup>

## 2. Penggunaan Metode Penugasan di PAUD Terpadu Melati

Penerapan metode penugasan dengan memberikan LKS pada anak tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* dan observasi, serta diperkuat melalui catatan anekdot selama proses pembelajaran. Pada pertemuan pertama, anak belum menunjukkan peningkatan pada setiap indikator. Hasil *pretest* dan hasil observasi yang menunjukkan hasil yang sama.

Pertemuan kedua, hanya anak bernama Daffa yang menunjukkan peningkatan pada indikator mengurutkan, yang sebelumnya anak belum mampu mengulang pola

<sup>55</sup> Herminastiti, "Peran Kegiatan Fun Cooking Dan Country Project Dalam Kemampuan Matematika Awal Dan Berpikir Kritis Anak Usia Dini."

<sup>56</sup> Nur Ainun Lubis and Ali Umar, "Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini," *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1 (2022): 53–61.



setelah diberikan metode penugasan anak dapat mengulang pola walaupun membutuhkan waktu beberapa saat. Namun pada pertemuan ketiga, beberapa anak telah menunjukkan peningkatan dibandingkan pada saat pertemuan kedua.

Catatan anekdot merekam perilaku nyata anak saat berinteraksi dengan tugas-tugas yang diberikan. Misalnya, pada indikator membandingkan jumlah benda, beberapa anak dalam kelompok kontrol tampak kebingungan ketika hanya diberi instruksi tertulis, sementara anak pada kelompok eksperimen dapat mengamati dan menyentuh langsung benda-benda yang digunakan dalam kegiatan memasak. Hal ini mendukung pandangan bahwa anak usia dini belajar lebih efektif melalui pengalaman konkret. Dalam metode penugasan yang minim aktivitas konkret, anak cenderung pasif dan tidak mengalami proses konstruksi pengetahuan yang optimal.

Anak berada pada tahap pra operasional, di mana anak mulai memahami simbol tetapi belum bisa berpikir logis secara abstrak. Cara berpikir anak pada tingkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya. Mereka membutuhkan pengalaman nyata untuk memahami konsep seperti jumlah, ukuran, bentuk, dan urutan.<sup>57</sup>

Penerapan metode penugasan yang menggunakan media abstrak dalam mengenalkan matematika pada anak tanpa mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak kemungkinan berakibat fatal. Anak-anak dapat kehilangan gairah belajar karena menganggap pelajaran itu sangat sulit dan tidak menyenangkan. Pembelajaran matematika pada anak usia dini sebaiknya berbentuk kegiatan bermain yang memiliki sebuah alur, sehingga anak menjadi antusias dan aktif terlibat dalam proses

---

<sup>57</sup> Melinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Dini."

kegiatan pembelajaran, pengalaman, pengamatan, mengkategorikan, dan mengekspresikan kemampuan anak sendiri sambil menerima orang lain dengan tujuan akhir untuk bisa memecahkan masalah dan pemahaman dasar anak. Khususnya dalam kemampuan mengenal konsep bilangan yang abstrak, maka diperlukan strategi pembelajaran yang melibatkan pengalaman mereka terhadap lingkungan sekitar. Terlebih, anak usia dini masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga strategi yang digunakan guru seharusnya mempertimbangkan penggunaan benda konkret, kemudian sedikit-demi sedikit dapat menggantinya dengan gambar, maupun simbol.<sup>58</sup>

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diperoleh, pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* adalah 27,45 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 28,73 yang berarti hasil tersebut menunjukkan bahwa metode penugasan juga berpengaruh terhadap kemampuan matematika permulaan anak. Namun peningkatan yang terjadi hanya peningkatan terbatas pada sebagian anak. Dampaknya tidak terlalu kuat dalam meningkatkan kemampuan anak secara signifikan.

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional, di mana anak masih dalam proses mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, tetapi mereka belum mampu berpikir logis secara abstrak. Anak-anak pada tahap ini sangat bergantung pada pengalaman konkret dan langsung, serta pembelajaran melalui aktivitas sensorimotor dan manipulatif. Metode penugasan umumnya bersifat abstrak, menuntut anak untuk menyelesaikan tugas tanpa selalu didukung oleh aktivitas konkret. Anak diminta untuk menggambar, mencocokkan, atau menjawab pertanyaan tertulis berdasarkan instruksi, yang sering kali tidak diiringi dengan pengalaman

---

<sup>58</sup> Nola Sanda Rekysika and Haryanto Haryanto, "Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 1 (2019).

langsung terhadap objek atau situasi yang dimaksud. Hal ini menyebabkan terbatasnya pemahaman konseptual, terutama dalam mengenali bentuk, jumlah, ukuran, dan urutan secara nyata.<sup>59</sup>

Pengenalan matematika perlu dibangun dengan memberikan pengalaman belajar secara langsung agar anak memahami konsep matematika. Tujuannya agar anak memiliki kemandirian dalam menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan konsep matematika. Penerapannya bukan sekedar memberikan latihan dan lembar kerja secara formal atau *worksheet*. Namun yang terpenting membangun minat anak terhadap matematika itu sendiri.<sup>60</sup>

### 3. Perbedaan Pembelajaran yang Menggunakan Metode *Fun Cooking* dengan Metode Penugasan

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 26 diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 36,82 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 28,73, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 8,09 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya pada uji *Independent Samples t-Test* pada SPSS 26 didapatkan nilai pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,000, artinya nilai sig. < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya penggunaan metode *fun cooking* lebih baik dibandingkan metode penugasan terhadap hasil capaian kemampuan matematika permulaan anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati.

Berdasarkan analisis di atas, telah terbukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara metode *fun cooking* dalam meningkatkan kemampuan matematika

<sup>59</sup> Pitriani, Faslah, and Masitoh, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini."

<sup>60</sup> Faila Feri Sufa, *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini, Seri Bacaan Orang Tua* (Surakarta: Kurnia Solo, 2022).

permulaan anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati. Dalam kegiatan *fun cooking*, anak belajar secara aktif melalui penggunaan bahan konkret, seperti menghitung kue, mengurutkan buah, mencetak kue, yang secara multisensorik memperkuat pemahaman matematika permulaan seperti mengelompokkan, membandingkan, mencocokkan, mengurutkan dan membilang. Sebagaimana yang dijelaskan dalam penelitian pengabdian Harmawati dan Hasanah, di mana kegiatan memasak yang dirancang menarik dapat mengoptimalkan proses pembelajaran matematika permulaan anak.<sup>61</sup>

Proses pembelajaran menggunakan metode penugasan juga memberikan peningkatan terhadap kemampuan matematika anak walaupun tidak signifikan dibandingkan metode *fun cooking*. Dalam setiap pertemuan menunjukkan progres yang kecil, di mana mencerminkan kurangnya unsur interaktif manipulatif yakni kurang memberikan pengalaman secara langsung dalam mengeksplor hal baru yang diperlukan anak untuk membangun pemahaman matematis anak secara bermakna. Dijelaskan pula pada penelitian Destri Yanti, bahwa salah satu kekurangan metode penugasan yang tidak bervariasi yaitu dapat menimbulkan kebosanan pada anak.<sup>62</sup>

Hasil yang diperoleh di atas sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sumarseh dan Dadan Suryana dalam jurnalnya yang berjudul “*Fun cooking* untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh”. Hasil dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *fun cooking* dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini pada masa pembelajaran

---

<sup>61</sup> Diah Harmawati and Nurlayli Hasanah, “Workshop Math and Science Untuk Menstimulasi Kognitif PAUD Melalui Kegiatan Fun Cooking,” *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2019).

<sup>62</sup> Yanti, “Metode Pemberian Tugas Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Pada Masa Pandemic Covid-19.”

jarak jauh. Termasuk di dalamnya yakni kemampuan matematika permulaan anak. Hal ini dikarenakan metode *fun cooking* merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak di mana anak dapat mengenal konsep matematika secara konkret.<sup>63</sup>



---

<sup>63</sup> Sumarsch and Suryana, "Fun Cooking Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh."

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode *fun cooking* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan matematika permulaan. Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* yakni 27,27 dan *posttest* sebesar 36,82. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa kemampuan matematika permulaan anak mengalami peningkatan dibandingkan *pretest*.
2. Metode penugasan menunjukkan hasil peningkatan terhadap kemampuan matematika permulaan anak, namun tidak meningkat secara signifikan dibandingkan menggunakan metode *fun cooking*. Hal tersebut berdasarkan nilai rata-rata *pretest* yakni 27,45 dan *posttest* sebesar 28,73. Hasil ini menunjukkan bahwa metode penugasan juga memberikan pengaruh terhadap kemampuan matematika permulaan anak walaupun tidak meningkat secara signifikan.
3. Pengaruh metode *fun cooking* di Kelompok B PAUD Terpadu Melati lebih baik dibandingkan metode penugasan terhadap kemampuan matematika permulaan anak. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 36,82 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 28,73, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil kelas eksperimen lebih besar 8,09 dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya berdasarkan uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0,000 yang artinya nilai *Sig.* < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan matematika permulaan anak secara

signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *fun cooking* memiliki pengaruh lebih baik dibandingkan metode penugasan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, perlu untuk terus melakukan inovasi dalam pembelajaran dan lebih cermat dalam memilih metode maupun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Penggunaan metode dan media yang menarik dan konkret serta melibatkan anak-anak dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan matematika permulaan anak.
2. Bagi sekolah, disarankan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan interaktif, seperti ruang kelas yang nyaman dan kegiatan yang dapat melibatkan anak-anak. Menyediakan peralatan memasak seperti kompor, gas dan alat lainnya agar dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak dan memberikan pengalaman baru bagi mereka.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih luas yang dapat mewakili berbagai latar belakang sosial budaya anak. selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah variasi kegiatan *fun cooking* dengan kegiatan memasak yang lebih kompleks namun tetap sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

Agusniatih, Andi, and Sri Muliana R. "Implementasi Pembelajaran STEAM Melalui Kegiatan Fun Cooking Sebagai Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022).

Amania, Indi Azma, I Wayan Karta, Ika Rachmayani, and I Nyoman Suarta. "Penerapan Kegiatan Bermain Fun Cooking Dalam Meningkatkan Tumbuh Kembang Anak Usia 4-5 Tahun." *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education* 2, no. 2 (2021).

Andi Iting. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Anugrah Kecamatan Palakka Kabupaten Bone." *Ya Bunayya* 1, no. 1 (2020).

Anditiasari, Nungki, and Nuriana Rachmani Dewi. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes." *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2021).

Ashari, Novita, Nayla Wahdania Hasanuddin, Dian Rahma Rasyid, Hariska Hariska, Umrah Jabal Rahmah, Siti Mayang Kundia, Nurul Izzah, and Nurdiana Bakri. "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Praktek Shalat Di Kelompok A RA Umdi Taqwa Parepare." *SPECTRUM: Journal of Gender and Children Studies* 1, no. 1 (2021).

Ashari, Novita, Hasma Indah, Suridha, Sabahan Nurrahmah, and Riana Putri. "Pengenalan Matematika Permulaan Melalui Papan Angka Pada Kelompok A Di RA Ittihad Labatu." *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2023).

Ati'ah, Umu, Warananingtyas Palupi, and Anjar Fitrianingtyas. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Metode Role Playing Pada Anak." *Early Childhood Education and Development Journal* 3, no. 3 (2021).

Ayuba, Sri Meylan, Rapi Us Djuko, and Nurhayati Tine. "Pengaruh Kegiatan Fun Cooking Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di RA Almourky." *Student Journal of Early Childhood Education* 2, no. 2 (2022).

Ayumi, Sri Mita, and Masganti Sit. "Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Video Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Smart Paud* 8, no. 1 (2025).

Azhima, Idzni, R. Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021).



- Dhasni, Sharna Mellisa, Asih Budi Kurniawati, and Devi Nawangsasi. "Pengaruh Permainan Tradisional Das Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun" 05, no. 6 (2025).
- Fatimah, Eka Restiani. "Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget Dan Al-Ghozali )." *Jurnal Alayya* 1, no. 1 (2021).
- Gultom, Hotnida, Muhammad Kosim Sirodjudin, and Chandra Asri Winarsih. "Pembelajaran Cooking Class Melalui Metode STEAM Untuk Meningkatkan Asupan Gizi Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 3, no. 6 (2020).
- Habibi, M.A. Muazar, Nurhasanah, Ika Rachmayani, and Sulistiani. "Megembangkan Fun Cooking Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kabupaten Lombok Tengah: Studi Kasus." *Jurnal PAUD UNRAM* 1, no. 2 (2021).
- Halamury, Mercy Florence. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Play Dough Untuk Merangsang Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Rovila Kota Ambon." *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 7, no. 1 (2021).
- Harmawati, Diah, and Nurlayli Hasanah. "Workshop Math and Science Untuk Menstimulasi Kognitif PAUD Melalui Kegiatan Fun Cooking." *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2019).
- Hasnur, Reyzia Anggriani, Febry Maghfirah, and Wilda Isna Kartika. "Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Ilmiah Potensia* 10, no. 1 (2025).
- Herminastiti, Rini. "Peran Kegiatan Fun Cooking Dan Country Project Dalam Kemampuan Matematika Awal Dan Berpikir Kritis Anak Usia Dini." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 1 (2019).
- Hernaeny, Ul'fah. *Populasi Dan Sampel. Pengantar Statistika 1*. Jakarta: Media Sains Indonesia, 2021.
- Imanulhaq, Rela, and Ichsan. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran." *Jurnal WANIAMBAY: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2022).
- Indonesia, Kementrian Agama Republik. *Al-Qur'an Al-Karim*. Semarang: PT.Karya Toha, 2018.
- Istiqomah, Novia, and Maemonah. "Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget." *Khazanah Pendidikan* 15, no. 2 (2021).
- Izzuddin, Ahmad. "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

- Melalui Media Pembelajaran Sains.” *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 3 (2021).
- Lubis, Nur Ainun, and Ali Umar. “Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini.” *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 1 (2022).
- M. Dwi Rahman Sahbana, Ahmad Arifi, and Taufik Rahman. “Kecerdasan Intelektual Ditinjau Dalam Perspektif Al-Quran.” *Madania: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 12, no. 2 (2022).
- Maharani, Jessica Festy. “Kegiatan Fun Cooking Class Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Bobocil Kids Club Kota Mataram.” *Journal Transformation of Mandalika* 3, no. 4 (2022).
- Martias, Lilih Deva. “Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi.” *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 16, no. 1 (2021).
- Maslukiyah, Nailil, and Prasetio Rumondor. “Implementasi Konsep Belajar Humanistik Pada Siswa Dengan Tahap Operasional Formal Di SMK Miftahul Khair.” *PSIKOLOGIKA* 25, no. 1 (2020).
- Melinda, Leny. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Dini.” *An-Nisa’: Jurnal kajian Perempuan dan Keislaman* 13, no. 1 (2020).
- Mulyati, Rika, Rini Herminastiti, and Hisham Abdul Malik. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematika Permulaan Melalui Media Papan Literasi Air.” In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA 2021 E-ISSN*, 006:33–39, 2021.
- Nainggolan, Alon Mandimpu, and Adventrianis Daeli. “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran.” *Journal of Psychology: Humanlight* 2, no. 1 (2021).
- Nisa, Khaerun, and Syarifah Halifah. “Temu Baur Budaya Dan Matematika : Kue Tradisional Konjo Pada Pengenalan Bentuk Geometri Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021).
- Pahrul, Yolanda, and Rizki Amalia. “Metode Bermain Dalam Lingkaran Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021).
- Palintan, Tien Asmara, Nurul Asqia, and Hariska. “Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di Ra Umdil Al-Ihsan Parepare.” *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2023).
- Pitriani, Hani, Deni Faslah, and Imas Masitoh. “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin* 9, no. 1 (2023).

- Pratiwi, Nadya, Rahma Mujahidatul Islam, and Ira Anggraeni. "Belajar Matematika Melalui Fun Cooking Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Anak Bangsa* 1, no. 2 (2022).
- Pratiwi, Ria Martina, and Rita Nurunnisa. "Pembelajaran Daring Dalam Upaya Meningkatkan Kegiatan Fun Cooking Kelompok B TK Paripurna 3 Cimahi." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 2 (2022).
- Purwanza, Sena Wahyu, Ainul Mufidah, Yuniarti Reny Renggo, Adrianus Kabubu Hudang, Jan Setiawan, Darwin, Atik Badi'ah, and Siskha Putri Sayekti. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2022.
- Putri Diana, Salsabila, and Zulminiati Zulminiati. "Pengaruh Kegiatan Fun Cooking Dalam Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Telkom Schools Padang." *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)* 3, no. 1 (2022).
- Rekysika, Nola Sanda, and Haryanto Haryanto. "Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 1 (2019).
- Saadah, Faridatun, Yeni Solfiah, and Rita Kurnia. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Permulaan Di Taman Kanak-Kanak Se-Kecamatan Singingi." *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 6, no. 2 (2023).
- Sahidun, Nurfitri, and Sukmawati Abdullah. "Peningkatan Kemandirian Anak Saat Makan Melalui Kegiatan Fun Cooking Makanan Khas Ternate." *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD* 7, no. 2 (2020).
- Sansena, Mona Anju. "Penerapan Proses Belajar Matematika Sesuai Dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget." *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Kependidikan* 6, no. 4 (2022).
- Shunhaji, Akhmad, and Nur Fadiyah. "Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini." *ALIM: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2020).
- Sufa, Faila Feri. *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini. Seri Bacaan Orang Tua*. Surakarta: Kurnia Solo, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sumarseh, and Dadan Suryana. "Fun Cooking Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022).
- Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Pertama. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2019.

- Suseni, Putu, I Wayan Koyan, and I Gde Wawan Sudatha. "Penerapan Metode Penugasan Melalui Kegiatan Melipat Kertas Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Di TK Satya Ananda Banjarasem." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 1, no. 1 (2020).
- Tasliyah, Lia, Sri Nurhayati, and Rita Nurunnisa. "Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Ape Kids ' N Kit." *Jurnal CERIA (Cerde Energik responsif Inovatif Adaptif)* 3, no. 4 (2020).
- Utoyo, Setiyo. *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2017.
- Wahab, Abdul, Buhaerah, Muhammad Ahsan, and Zulfiqar Busrah. "Defragmenting Struktur Berpikir Pemecahan Masalah Siswa Melalui Pemetaan Kognitif Berbasis Polya Pada Soal PISA." *Journal of Mathematics Learning Innovation* 1, no. 1 (2022).
- Wahyudin, Undang Ruslan. "Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat Dalam Penjaminan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021).
- Warmansyah, Jhoni, Tri Utami, Faizatul Faridy, Syarfina, Tria Marini, and Novita Ashari. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2023.
- Wikara, Bertha, Sutarno Sutarno, Suranto Suranto, and Sajidan Sajidan. "Efek Pembelajaran Yang Menyenangkan (Fun Learning) Terhadap Kemampuan Memori." *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains* 6, no. 2 (2020).
- Yanti, Desri. "Metode Pemberian Tugas Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Pada Masa Pandemic Covid-19." *Jurnal Aksiomi Al-asas* 1, no. 2 (2020).



## Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Penelitian

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 1

Sekolah : PAUD Terpadu Melati  
 Pertemuan : 1 (Pretest Kelompok Kontrol)  
 Minggu/hari : 9/Jumat  
 Topik : Sekolah  
 Sub Topik : Mainan di sekitarku

#### Tujuan kegiatan:

1. Anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas
2. Anak mampu menunjukkan sikap terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan diri
3. Anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan bentuk dan ukuran
4. Anak mampu mengelompokkan lego berdasarkan warna
5. Anak mampu mengurutkan balok berdasarkan ukuran dan mengurutkan membentuk sebuah pola dan mengulang pola
6. Anak mampu membilang jumlah balok sampai dengan 24 dan menghitung mundur
7. Anak mampu membandingkan balok berdasarkan jumlah dan ukuran
8. Anak mampu mencocokkan mainan berdasarkan kategori dan konsep

#### Media :

Balok kayu, lego, dan plastisin

#### KEGIATAN PEMBUKA

1. Mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran
2. Pendidik dan anak berdiskusi serta tanya jawab
3. Menyanyikan beberapa lagu kesukaan anak
4. Pendidik menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

## **KEGIATAN INTI**

1. Pendidik menyiapkan mainan yang akan dimainkan
2. Pendidik membagi kegiatan menjadi 3 sesi bermain yaitu bermain yaitu bermain balok, lego dan plastisin
3. Pendidik meminta anak untuk mengelompokkan balok dengan bentuk dan ukuran yang sama, dan lego dengan warna yang sama
4. Pendidik meminta anak mengurutkan balok berdasarkan yang paling besar ke terkecil dan sebaliknya
5. Pendidik meminta anak mengurutkan bentuk balok membentuk pola ABCD dan mengulang pola
6. Pendidik meminta anak membilang jumlah balok sampai dengan 24 dan menghitung mundur
7. Pendidik meminta anak mencocokkan mainan berdasarkan kategori bahan kayu dan plastic serta konsep keras dan lembek

## **RECALLING**

1. Merapikan mainan yang telah dimainkan
2. Anak diminta menceritakan kegiatan yang telah dilakukan
3. Menanyakan perasaan selama hari ini
4. Pendidik memberi apresiasi spesifik kepada anak seperti kalimat apresiasi

## **ISTIRAHAT**

Makan dan bermain

## **KEGIATAN PENUTUP**

1. Berdiskusi terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan besok kepada anak
3. SOP penutupan

Parepare,

Mengetahui

Guru Kelas B1

Masdalia, S.Pd





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 2

Sekolah : PAUD Terpadu Melati  
 Pertemuan : 2  
 Minggu/hari : 10/Senin  
 Topik : Sekolah  
 Sub Topik : Bentuk di sekitarku

### Tujuan kegiatan:

1. Anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas
2. Anak mampu menunjukkan sikap terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan diri
3. Anak mampu mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk, ukuran dan warna
4. Anak mampu mengurutkan berdasarkan ukuran dan mengurutkan membentuk sebuah pola
5. Anak mampu membilang jumlah bentuk yang ada
6. Anak mampu membandingkan gambar berdasarkan jumlah dan ukuran
7. Anak mampu mencocokkan objek berdasarkan kategori dan konsep

### Alat dan bahan :

1. Gunting
2. Lem
3. Pensil
4. Penghapus
5. Lembar Kerja

### KEGIATAN PEMBUKA

1. Mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran
2. Pendidik dan anak berdiskusi serta tanya jawab terkait alat dan bahan yang tersedia

3. Menyanyikan beberapa lagu kesukaan anak
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan ketika bermain

### **KEGIATAN INTI**

1. Pendidik menyiapkan serta menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan
2. Anak memperhatikan pendidik dan mengamati alat dan bahan yang telah tersedia
3. Pendidik memperlihatkan lembar kerja yang berisi beberapa gambar bentuk
4. Pendidik menjelaskan dan memberikan beberapa pertanyaan sederhana kepada anak terkait bentuk yang ada
5. Pendidik meminta anak untuk mewarnai gambar berdasarkan bentuknya
6. Pendidik menjelaskan perbedaan bentuk dan ukuran meminta anak untuk mengurutkan bentuk yang telah digunting berdasarkan ukuran dan membentuk sebuah pola
7. Pendidik bersama anak menghitung jumlah bentuk yang telah digunting oleh anak
8. Pendidik meminta anak untuk membandingkan gambar bentuk berdasarkan ukuran dan jumlahnya
9. Pendidik bersama anak mengelompokkan gambar yang sesuai dengan warna, bentuk dan ukuran dengan menempelkan pada lembar kerja
10. Anak mencocokkan benda yang termasuk alat dan bahan serta mencocokkan benda yang termasuk konsep lembek dan keras
11. Pendidik senantiasa memberikan pertanyaan pemantik kepada anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

### **RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Anak diminta menceritakan hasil tugasnya
3. Menanyakan perasaan selama hari ini

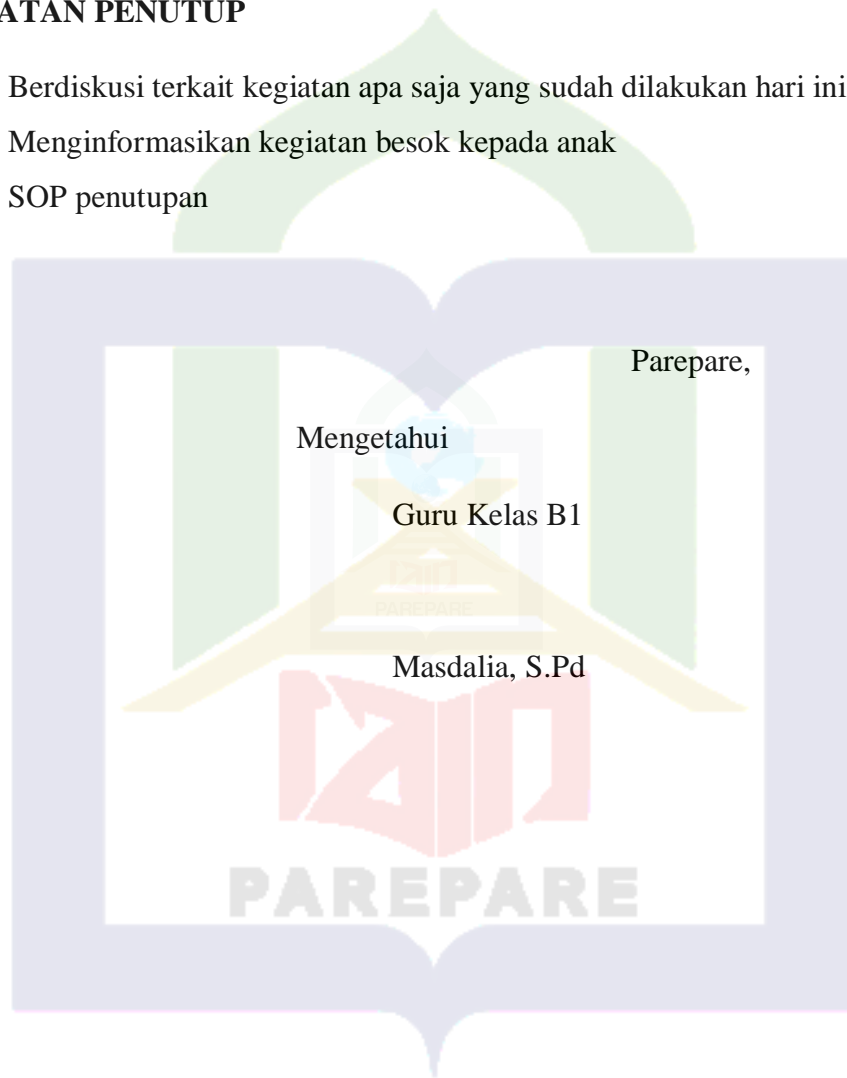
4. Pendidik memberi apresiasi spesifik kepada anak seperti kalimat apresiasi

### **ISTIRAHAT**

Makan dan bermain

### **KEGIATAN PENUTUP**

1. Berdiskusi terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan besok kepada anak
3. SOP penutupan



### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 3

Sekolah : PAUD Terpadu Melati  
 Pertemuan : 3  
 Minggu/hari : 10/Selasa  
 Topik : Sekolah  
 Sub Topik : Benda di sekitarku

#### Tujuan kegiatan:

1. Anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas
2. Anak mampu menunjukkan sikap terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan diri
3. Anak mampu mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk, ukuran dan warna
4. Anak mampu mengurutkan berdasarkan ukuran dan mengurutkan membentuk sebuah pola
5. Anak mampu membilang jumlah bentuk yang ada
6. Anak mampu membandingkan gambar berdasarkan jumlah dan ukuran
7. Anak mampu mencocokkan objek berdasarkan kategori dan konsep

#### Alat dan bahan :

1. Gunting
2. Lem
3. Pensil
4. Penghapus
5. Lembar Kerja

#### KEGIATAN PEMBUKA

1. Mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran

2. Pendidik dan anak berdiskusi serta tanya jawab terkait alat dan bahan yang tersedia
3. Menyanyikan beberapa lagu kesukaan anak
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan ketika bermain

### **KEGIATAN INTI**

1. Pendidik menyiapkan serta menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan
2. Anak memperhatikan pendidik dan mengamati alat dan bahan yang telah tersedia
3. Pendidik memperlihatkan lembar kerja yang berisi beberapa gambar bentuk
4. Pendidik menjelaskan dan memberikan beberapa pertanyaan sederhana kepada anak terkait bentuk yang ada
5. Pendidik meminta anak untuk mewarnai gambar berdasarkan bentuknya
6. Pendidik menjelaskan perbedaan bentuk dan ukuran meminta anak untuk mengurutkan bentuk yang telah digunting berdasarkan ukuran dan membentuk sebuah pola
7. Pendidik bersama anak menghitung jumlah bentuk yang telah digunting oleh anak
8. Pendidik meminta anak untuk membandingkan gambar bentuk berdasarkan ukuran dan jumlahnya
9. Pendidik bersama anak mengelompokkan gambar yang sesuai dengan warna, bentuk dan ukuran dengan menempelkan pada lembar kerja
10. Anak mencocokkan benda yang termasuk alat dan bahan serta mencocokkan benda yang termasuk konsep lembek dan keras
11. Pendidik senantiasa memberikan pertanyaan pemantik kepada anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

### **RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan

2. Anak diminta menceritakan hasil tugasnya
3. Menanyakan perasaan selama hari ini
4. Pendidik memberi apresiasi spesifik kepada anak seperti kalimat apresiasi

## **ISTIRAHAT**

Makan dan bermain

## **KEGIATAN PENUTUP**

1. Berdiskusi terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan besok kepada anak
3. SOP penutupan

Parepare,

Mengetahui

Guru Kelas B1

Masdalia, S.Pd

PAREPARE

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 4

Sekolah : PAUD Terpadu Melati  
 Pertemuan : 4  
 Minggu/hari : 10/Rabu  
 Topik : Sekolah  
 Sub Topik : Benda di sekitarku

### Tujuan kegiatan:

1. Anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas
2. Anak mampu menunjukkan sikap terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan diri
3. Anak mampu mengelompokkan gambar berdasarkan bentuk, ukuran dan warna
4. Anak mampu mengurutkan berdasarkan ukuran dan mengurutkan membentuk sebuah pola
5. Anak mampu membilang jumlah bentuk yang ada
6. Anak mampu membandingkan gambar berdasarkan jumlah dan ukuran
7. Anak mampu mencocokkan objek berdasarkan kategori dan konsep

### Alat dan bahan :

1. Gunting
2. Lem
3. Pensil
4. Penghapus
5. Lembar Kerja

### KEGIATAN PEMBUKA

1. Mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran
2. Pendidik dan anak berdiskusi serta tanya jawab terkait alat dan bahan yang tersedia
3. Menyanyikan beberapa lagu kesukaan anak

4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan ketika bermain

### **KEGIATAN INTI**

1. Pendidik menyiapkan serta menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan
2. Anak memperhatikan pendidik dan mengamati alat dan bahan yang telah tersedia
3. Pendidik memperlihatkan lembar kerja yang berisi beberapa gambar bentuk
4. Pendidik menjelaskan dan memberikan beberapa pertanyaan sederhana kepada anak terkait bentuk yang ada
5. Pendidik meminta anak untuk mewarnai gambar berdasarkan bentuknya
6. Pendidik menjelaskan perbedaan bentuk dan ukuran meminta anak untuk mengurutkan bentuk yang telah digunting berdasarkan ukuran dan membentuk sebuah pola
7. Pendidik bersama anak menghitung jumlah bentuk yang telah digunting oleh anak
8. Pendidik meminta anak untuk membandingkan gambar bentuk berdasarkan ukuran dan jumlahnya
9. Pendidik bersama anak mengelompokkan gambar yang sesuai dengan warna, bentuk dan ukuran dengan menempelkan pada lembar kerja
10. Anak mencocokkan benda yang termasuk alat dan bahan serta mencocokkan benda yang termasuk konsep lembek dan keras
11. Pendidik senantiasa memberikan pertanyaan pemantik kepada anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

### **RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Anak diminta menceritakan hasil tugasnya
3. Menanyakan perasaan selama hari ini
4. Pendidik memberi apresiasi spesifik kepada anak seperti kalimat apresiasi



## ISTIRAHAT

Makan dan bermain

## KEGIATAN PENUTUP

1. Berdiskusi terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan besok kepada anak
3. SOP penutupan

Parepare,

Mengetahui

Guru Kelas B1

Masdalia, S.Pd



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 5

Sekolah : PAUD Terpadu Melati  
 Pertemuan : 5 (Posttest Kelompok Kontrol)  
 Minggu/hari : 10/Kamis  
 Topik : Sekolah  
 Sub Topik : Mainan di sekitarku

### Tujuan kegiatan:

1. Anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas
2. Anak mampu menunjukkan sikap terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan diri
3. Anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan bentuk dan ukuran
4. Anak mampu mengelompokkan lego berdasarkan warna
5. Anak mampu mengurutkan balok berdasarkan ukuran dan mengurutkan membentuk sebuah pola dan mengulang pola
6. Anak mampu membilang jumlah balok sampai dengan 24 dan menghitung mundur
7. Anak mampu membandingkan balok berdasarkan jumlah dan ukuran
8. Anak mampu mencocokkan mainan berdasarkan kategori dan konsep

### Media :

Balok kayu, lego, dan plastisin

### KEGIATAN PEMBUKA

1. Mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran
2. Pendidik dan anak berdiskusi serta tanya jawab
3. Menyanyikan beberapa lagu kesukaan anak
4. Pendidik menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

### KEGIATAN INTI

1. Pendidik menyiapkan mainan yang akan dimainkan
2. Pendidik membagi kegiatan menjadi 3 sesi bermain yaitu bermain yaitu bermain balok, lego dan plastisin
3. Pendidik meminta anak untuk mengelompokkan balok dengan bentuk dan ukuran yang sama, dan lego dengan warna yang sama
4. Pendidik meminta anak mengurutkan balok berdasarkan yang paling besar ke terkecil dan sebaliknya
5. Pendidik meminta anak mengurutkan bentuk balok membentuk pola ABCD dan mengulang pola
6. Pendidik meminta anak membilang jumlah balok sampai dengan 24 dan menghitung mundur
7. Pendidik meminta anak mencocokkan mainan berdasarkan kategori bahan kayu dan plastic serta konsep keras dan lembek

### **RECALLING**

1. Merapikan mainan yang telah dimainkan
2. Anak diminta menceritakan kegiatan yang telah dilakukan
3. Menanyakan perasaan selama hari ini
4. Pendidik memberi apresiasi spesifik kepada anak seperti kalimat apresiasi

### **ISTIRAHAT**

Makan dan bermain

### **KEGIATAN PENUTUP**

1. Berdiskusi terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan besok kepada anak
3. SOP penutupan

Parepare,

Mengetahui

Guru Kelas B1

Masdalia, S.Pd



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 6

Sekolah : PAUD Terpadu Melati  
 Pertemuan : 6 (Pretest Kelas Eksperimen)  
 Minggu/hari : 10/Jumat  
 Topik : Sekolah  
 Sub Topik : Mainan di sekitarku

### Tujuan kegiatan:

1. Anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas
2. Anak mampu menunjukkan sikap terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan diri
3. Anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan bentuk dan ukuran
4. Anak mampu mengelompokkan lego berdasarkan warna
5. Anak mampu mengurutkan balok berdasarkan ukuran dan mengurutkan membentuk sebuah pola dan mengulang pola
6. Anak mampu membilang jumlah balok sampai dengan 24 dan menghitung mundur
7. Anak mampu membandingkan balok berdasarkan jumlah dan ukuran
8. Anak mampu mencocokkan mainan berdasarkan kategori dan konsep

### Media :

Balok kayu, lego, dan plastisin

### KEGIATAN PEMBUKA

1. Mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran
2. Pendidik dan anak berdiskusi serta tanya jawab
3. Menyanyikan beberapa lagu kesukaan anak
4. Pendidik menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

## KEGIATAN INTI

1. Pendidik menyiapkan mainan yang akan dimainkan
2. Pendidik membagi kegiatan menjadi 3 sesi bermain yaitu bermain yaitu bermain balok, lego dan plastisin
3. Pendidik meminta anak untuk mengelompokkan balok dengan bentuk dan ukuran yang sama, dan lego dengan warna yang sama
4. Pendidik meminta anak mengurutkan balok berdasarkan yang paling besar ke terkecil dan sebaliknya
5. Pendidik meminta anak mengurutkan bentuk balok membentuk pola ABCD dan mengulang pola
6. Pendidik meminta anak membilang jumlah balok sampai dengan 24 dan menghitung mundur
7. Pendidik meminta anak mencocokkan mainan berdasarkan kategori bahan kayu dan plastic serta konsep keras dan lembek

## RECALLING

1. Merapikan mainan yang telah dimainkan
2. Anak diminta menceritakan kegiatan yang telah dilakukan
3. Menanyakan perasaan selama hari ini
  1. Pendidik memberi apresiasi spesifik kepada anak seperti kalimat apresiasi

## ISTIRAHAT

Makan dan bermain

## KEGIATAN PENUTUP

1. Berdiskusi terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan besok kepada anak
3. SOP penutupan

Parepare,

Mengetahui

Guru Kelas B1

Masdalia, S.Pd



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 7

Sekolah : PAUD Terpadu Melati  
 Pertemuan : 7  
 Minggu/hari : 11/Senin  
 Topik : Aku Bisa Membantu  
 Sub Topik : Membuat Camilan (Sate Buah)

### Tujuan kegiatan:

1. Anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas
2. Anak mampu menunjukkan sikap terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan diri
3. Anak dapat mengamati dan membedakan antara alat dan bahan yang digunakan
4. Anak mampu membandingkan buah berdasarkan jumlah dan ukuran
5. Anak mampu mengelompokkan buah berdasarkan ukuran, warna dan bentuk buah
6. Anak mampu mencocokkan konsep keras dan lembek serta mencocokkan kategori alat dan bahan
7. Anak mampu mengurutkan buah berdasarkan ukuran dan pola ABCD-ABCD
8. Anak mampu membilang banyaknya potongan buah sampai hitungan 24 dan menghitung mundur

### Alat dan bahan :

- |                   |             |
|-------------------|-------------|
| 1. Pisau          | 5. Semangka |
| 2. Wadah plastik  | 6. Anggur   |
| 3. Piring plastik | 7. Jeruk    |
| 4. Tusuk sate     | 8. Apel     |



## **KEGIATAN PEMBUKA**

1. Mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran
2. Pendidik dan anak berdiskusi serta tanya jawab terkait buah-buahan
3. Menyanyikan beberapa lagu kesukaan anak
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan ketika bermain

## **KEGIATAN INTI**

1. Pendidik menyiapkan serta menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat sate buah
2. Anak memperhatikan pendidik dan mengamati alat dan bahan yang telah tersedia
3. Anak mengamati warna dan bentuk buah-buahan
4. Pendidik mengupas dan memotong buah-buahan
5. Pendidik diikuti anak menyebutkan warna dan bentuk setelah buah dikupas dan dipotong
6. Pendidik dan anak mengelompokkan buah berdasarkan warna, bentuk dan ukurannya
7. Pendidik bersama anak menghitung buah yang telah dipotong sampai hitungan 24 dan menghitung mundur bersama
8. Pendidik memperlihatkan perbedaan ukuran buah dan bersama anak mengurutkan berdasarkan ukuran
9. Pendidik menjelaskan perbedaan sifat fisik jeruk yang lembek dan apel yang keras lalu meminta anak untuk merasakannya
10. Pendidik bersama anak membandingkan jumlah dan ukuran buah
11. Pendidik diikuti anak membuat pola ABCD-ABCD dari potongan buah yang telah siap dengan menggunakan tusuk sate

12. Pendidik senantiasa memberikan pertanyaan pemantik kepada anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

### **RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Anak menceritakan pengalaman yang didapatkan melalui bermain membuat sate buah
3. Menanyakan perasaan selama hari ini
4. Pendidik memberi apresiasi spesifik kepada anak seperti kalimat apresiasi

### **ISTIRAHAT**

Makan dan bermain

### **KEGIATAN PENUTUP**

1. Berdiskusi terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan besok kepada anak
3. SOP penutupan

Parepare,

Mengetahui

Guru Kelas B1

Masdalia, S.Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 8

Sekolah : PAUD Terpadu Melati  
 Pertemuan : 8  
 Minggu/hari : 11/Selasa  
 Topik : Aku Bisa Membantu  
 Sub Topik : Membuat Camilan (Kue Kering Cokelat)

### Tujuan kegiatan:

1. Anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas
2. Anak mampu menunjukkan sikap terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan diri
3. Anak dapat mengamati dan membedakan antara alat dan bahan yang digunakan
4. Anak mampu mengelompokkan kue berdasarkan bentuk dan ukuran
5. Anak dapat mengidentifikasi warna pada meses warna warni
6. Anak dapat membedakan konsep keras-lembek pada adonan dan kue
7. Anak mampu menghitung jumlah kue yang telah matang sampai hitungan 24 dan menghitung mundur
8. Anak dapat membandingkan jumlah dan ukuran kue
9. Anak mampu mengurutkan kue dari yang terbesar ke terkecil dan sebaliknya
10. Anak dapat membuat pola ABCD-ABCD dari bentuk kue

### Alat dan bahan :

- |            |                  |                       |
|------------|------------------|-----------------------|
| 1. Kompor  | 6. Piring        | 11. Kental manis      |
| 2. Gas     | 7. Sendok makan  | cokelat               |
| 3. Teflon  | 8. Cetakan kue   | 12. <i>Chocodrink</i> |
| 4. Spatula | 9. Tepung terigu | 13. Meses warna       |
| 5. Mangkuk | 10. Margarin     | warni                 |

## KEGIATAN PEMBUKA

1. Mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran
2. Pendidik dan anak berdiskusi serta tanya jawab terkait alat dan bahan yang tersedia
3. Menyanyikan beberapa lagu kesukaan anak
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan ketika bermain

## KEGIATAN INTI

1. Pendidik menyiapkan serta menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat kue kering cokelat
2. Anak memperhatikan pendidik dan mengamati alat dan bahan yang telah tersedia
3. Pendidik menjelaskan cara penggunaan sendok makan sebagai alat untuk menakar
4. Pendidik mencampur bahan dan membuat adonan dengan melibatkan anak
5. Anak mencetak adonan menggunakan cetakan berbentuk segitiga, lingkaran, persegi dan belah ketupat
6. Sebelum anak memberi hiasan di atas kue, terlebih dahulu pendidik meminta anak mengklasifikasi warna pada meses warna warni dan mengelompokkan dengan warna yang sama
7. Pendidik melakukan proses pematangan adonan dan anak mengamati proses tersebut
8. Pendidik menjelaskan perbedaan sifat fisik lembek dari adonan dan keras dari kue yang telah dipanggang
9. Anak menyajikan kue ke dalam piring sembari mengelompokkan kue berdasarkan bentuk dan ukuran
10. Pendidik bersama anak membandingkan ukuran dan jumlah kue

11. Pendidik bersama anak dan membilang kue yang telah matang sampai hitungan 24 lalu menghitung mundur bersama
12. Pendidik diikuti anak mengurutkan kue berdasarkan ukuran dan pola ABCD-ABCD
13. Pendidik senantiasa memberikan pertanyaan pemantik kepada anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

### **RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Anak menceritakan kembali pengalaman yang didapatkan melalui kegiatan membuat kue kering cokelat
3. Menanyakan perasaan selama hari ini
4. Pendidik memberi apresiasi spesifik kepada anak seperti kalimat apresiasi

### **ISTIRAHAT**

Makan dan bermain

### **KEGIATAN PENUTUP**

1. Berdiskusi terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan besok kepada anak
3. SOP penutupan

Parepare,

Mengetahui

Guru Kelas B1

Masdalia, S.Pd

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 9

Sekolah : PAUD Terpadu Melati  
 Pertemuan : 9  
 Minggu/hari : 11/Rabu  
 Topik : Aku Bisa Membantu  
 Sub Topik : Membuat Camilan (Kue Susu)

### Tujuan kegiatan:

1. Anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas
2. Anak mampu menunjukkan sikap terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan diri
3. Anak dapat mengamati dan membedakan antara alat dan bahan yang digunakan
4. Anak mampu mengelompokkan kue berdasarkan bentuk, ukuran dan warna
5. Anak dapat membedakan konsep keras-lembek pada adonan dan kue
6. Anak mampu menghitung jumlah kue sampai hitungan 24 dan menghitung mundur
7. Anak dapat membandingkan jumlah dan ukuran kue
8. Anak mampu mengurutkan kue dari yang terbesar ke terkecil dan sebaliknya
9. Anak dapat membuat pola ABCD-ABCD dari bentuk kue

### Alat dan Bahan:

- |                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. Mangkuk                | 7. Pewarna makanan merah, |
| 2. Spatula                | kuning, hijau, jingga     |
| 3. Tepung tapioka sangrai |                           |
| 4. Susu bubuk             |                           |
| 5. Kental manis           |                           |
| 6. Gula halus             |                           |

## **KEGIATAN PEMBUKA**

1. Mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran
2. Pendidik dan anak berdiskusi serta tanya jawab terkait alat dan bahan yang tersedia
3. Menyanyikan beberapa lagu kesukaan anak
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan ketika bermain

## **KEGIATAN INTI**

1. Pendidik menyiapkan serta menyebutkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat kue susu
2. Anak memperhatikan pendidik dan mengamati alat dan bahan yang telah tersedia
3. Pendidik menjelaskan cara penggunaan sendok makan sebagai alat untuk menakar
4. Pendidik mencampur bahan dan membuat adonan dengan melibatkan anak
5. Pendidik membagi adonan menjadi 4 dan diberi pewarna makanan
6. Masing-masing anak mendapatkan 4 adonan berwarna, lalu pendidik meminta anak membentuk adonan menjadi bentuk segitiga, lingkaran, persegi, dan belah ketupat namun tanpa cetakan
7. Setelah selesai dibentuk pendidik bersama anak membalurkan susu bubuk pada kue
8. Pendidik meminta anak mengelompokkan kue berdasarkan ukuran, bentuk dan warnanya
9. Pendidik menjelaskan perbedaan sifat fisik lembek dari adonan dan keras dari kue yang telah dibentuk

10. Pendidik bersama anak membandingkan ukuran dan jumlah kue
11. Pendidik bersama anak membilang kue yang telah matang sampai hitungan 24 lalu menghitung mundur bersama
12. Pendidik diikuti anak mengurutkan kue berdasarkan ukuran dan pola ABCD-ABCD
13. Pendidik senantiasa memberikan pertanyaan pemantik kepada anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

### **RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Anak menceritakan kembali pengalaman yang didapatkan melalui kegiatan membuat kue susu
3. Menanyakan perasaan selama hari ini
4. Pendidik memberi apresiasi spesifik kepada anak seperti kalimat apresiasi

### **ISTIRAHAT**

Makan dan bermain

### **KEGIATAN PENUTUP**

1. Berdiskusi terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan besok kepada anak
3. SOP penutupan

Parepare,

Mengetahui

Guru Kelas B1

Masdalia, S.Pd



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 10

Sekolah : PAUD Terpadu Melati  
 Pertemuan : 10 (Posttest Kelompok Eksperimen)  
 Minggu/hari : 11/Kamis  
 Topik : Sekolah  
 Sub Topik : Mainan di sekitarku

### **Tujuan kegiatan:**

1. Anak terbiasa mengucapkan salam sebelum masuk kelas
2. Anak mampu menunjukkan sikap terbiasa menjaga kesehatan dan kebersihan diri
3. Anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan bentuk dan ukuran
4. Anak mampu mengelompokkan lego berdasarkan warna
5. Anak mampu mengurutkan balok berdasarkan ukuran dan mengurutkan membentuk sebuah pola dan mengulang pola
6. Anak mampu membilang jumlah balok sampai dengan 24 dan menghitung mundur
7. Anak mampu membandingkan balok berdasarkan jumlah dan ukuran
8. Anak mampu mencocokkan mainan berdasarkan kategori dan konsep

### **Media :**

Balok kayu, lego, dan plastisin

### **KEGIATAN PEMBUKA**

1. Mengucapkan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran
2. Pendidik dan anak berdiskusi serta tanya jawab
3. Menyanyikan beberapa lagu kesukaan anak
4. Pendidik menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

### **KEGIATAN INTI**

1. Pendidik menyiapkan mainan yang akan dimainkan
2. Pendidik membagi kegiatan menjadi 3 sesi bermain yaitu bermain yaitu bermain balok, lego dan plastisin
3. Pendidik meminta anak untuk mengelompokkan balok dengan bentuk dan ukuran yang sama, dan lego dengan warna yang sama
4. Pendidik meminta anak mengurutkan balok berdasarkan yang paling besar ke terkecil dan sebaliknya
5. Pendidik meminta anak mengurutkan bentuk balok membentuk pola ABCD dan mengulang pola
6. Pendidik meminta anak membilang jumlah balok sampai dengan 24 dan menghitung mundur
7. Pendidik meminta anak mencocokkan mainan berdasarkan kategori bahan kayu dan plastic serta konsep keras dan lembek

### **RECALLING**

1. Merapikan mainan yang telah dimainkan
2. Anak diminta menceritakan kegiatan yang telah dilakukan
3. Menanyakan perasaan selama hari ini
4. Pendidik memberi apresiasi spesifik kepada anak seperti kalimat apresiasi

### **ISTIRAHAT**

Makan dan bermain

### **KEGIATAN PENUTUP**

1. Berdiskusi terkait kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
2. Menginformasikan kegiatan besok kepada anak
3. SOP penutupan

Parepare,

Mengetahui

Guru Kelas B1

Masdalia, S.Pd



NAMA MAHASISWA : FITRIANI MUSTAMIN  
 NIM : 19.1800.022  
 FAKULTAS/PRODI : TARBIYAH/PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
 JUDUL : PENGARUH METODE *FUN COOKING* TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK B PAUD TERPADU MELATI

### INSTRUMEN PENELITIAN

Dari penelitian ini, peneliti akan menggunakan instrumen berikut:

#### 1. Lembar Observasi

#### **Tabel Pedoman Lembar Observasi Anak Kelompok B PAUD Terpadu Melati**

Nama :  
 Kelas :  
 Usia :

No.	Sub Indikator	SKB	KB	B	SB
1.	Anak mampu mengelompokkan objek dengan ukuran yang sama				
2.	Anak dapat membandingkan besar-kecil				
3.	Anak mampu membilang objek dengan urutan 1-24 dan sebaliknya				
4.	Anak mampu mengelompokkan objek dengan bentuk yang sama				
5.	Anak dapat membandingkan panjang-pendek				
6.	Anak dapat mengurutkan objek dari besar ke kecil dan sebaliknya				
7.	Anak mampu mengelompokkan objek dengan warna yang sama				

8.	Anak mampu mencocokkan konsep				
9.	Anak dapat membandingkan banyak-sedikit				
10.	Anak mampu mencocokkan kategori benda				
11.	Anak dapat mengurutkan objek sesuai pola ABCD-ABCD				

Keterangan :

1 = SKB (Sangat Kurang Baik)

2 = KB (Kurang Baik)

3 = B (Baik)

4 = SB (Sangat Baik)

## 2. Catatan Anekdotal

No.	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku

Lampiran 3. Hasil Pretest Kelas Kontrol

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	DM	2	3	1	4	1	2	4	1	3	3	2	26
2	MS	1	4	1	3	2	4	1	1	4	4	4	29
3	MAA	3	2	4	3	2	2	1	4	2	2	2	27
4	MA	1	2	4	2	1	4	3	2	4	3	4	30
5	NF	2	3	3	1	2	4	1	4	2	3	3	28
6	RD	1	1	2	2	1	4	4	1	4	1	4	25
7	NR	4	2	2	1	1	3	3	2	3	4	2	27
8	AA	2	1	3	2	3	1	3	4	4	2	1	26
9	AH	1	2	4	4	4	2	3	2	2	3	1	28
10	S	4	2	2	1	3	4	2	3	3	3	2	29
11	N	2	2	1	2	4	1	2	4	4	3	2	27

Lampiran 4. Hasil Posttest Kelas Kontrol

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	DAFFA	2	3	1	4	1	2	4	1	3	3	4	28
2	SYAFRI	1	4	1	3	3	4	1	1	4	4	4	30
3	AZHAR	3	2	4	3	2	2	2	4	2	2	2	28
4	AKBAR	1	2	4	2	1	4	3	3	4	3	4	31
5	NURFADILLAH	2	3	4	1	2	4	1	4	2	3	3	29
6	RIZKI	2	1	2	3	1	4	4	1	4	1	4	27
7	NURFATIAH	4	2	2	1	1	3	4	2	3	4	2	28
8	AISYAH	3	1	3	2	3	1	4	4	4	2	1	28
9	ALIKA	1	2	4	4	4	2	3	2	2	4	1	29
10	SAKILA	4	2	2	1	3	4	2	4	3	3	2	30
11	NAURA	2	2	1	2	4	2	2	4	4	3	2	28

Lampiran 5. Hasil Pretest Kelas Eksperimen

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	ABIZARD	1	4	1	4	1	4	2	1	1	4	3	26
2	ATTA	3	2	2	4	2	2	4	1	3	4	1	28
3	ALTAM	2	4	3	3	1	1	4	1	4	2	2	27
4	ALGIFARI	1	1	4	1	4	2	2	4	2	4	4	29
5	HURIA	4	2	1	1	3	1	3	4	2	2	3	26
6	ADIBA	3	4	2	4	3	2	1	3	2	3	1	28
7	HANUN	1	2	3	4	3	1	4	3	1	4	1	27
8	PUTRI	3	4	2	1	1	4	2	4	3	4	1	29
9	NURWAHIDAH	1	3	2	3	2	4	2	4	1	3	3	28
10	MARYAM	4	4	2	3	1	1	2	3	2	4	1	27
11	ANASYA	1	2	2	4	2	1	3	2	4	2	3	26



Lampiran 6. Hasil Posttest Kelas Eksperimen

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR											JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	MAA	3	4	2	4	2	4	3	1	4	4	4	35
2	MA	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	2	37
3	AL	4	4	4	4	2	3	4	1	4	2	4	36
4	AG	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	38
5	HF	4	2	3	1	4	3	3	4	4	4	4	36
6	AK	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	39
7	HQ	4	4	4	4	4	1	4	3	3	4	2	37
8	PR	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	3	38
9	NW	2	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	37
10	M	4	4	3	4	2	3	4	3	2	4	3	36
11	A	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	36

## Lampiran 7. Surat Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH</b> <small>Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404 PO Box 909 Parepare 9110, website : <a href="http://www.iainpare.ac.id">www.iainpare.ac.id</a> email: <a href="mailto:mail.iainpare.ac.id">mail.iainpare.ac.id</a></small>
Nomor : B-2255/In.39/FTAR.01/PP.00.9/06/2025	25 Juni 2025
Sifat : Biasa	
Lampiran : -	
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	
Yth. WALIKOTA PAREPARE Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di KOTA PAREPARE	
Assalamu Alaikum Wr. Wb.	
Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :	
Nama	: FITRIANI MUSTAMIN
Tempat/Tgl. Lahir	: PAREPARE , 03 Januari 2001
NIM	: 19.1800.022
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: XII (Dua Belas)
Alamat	: JL. H. JAMIL ISMAIL KOTA PAREPARE
Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :	
PENGARUH METODE <i>FUN COOKING</i> TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK B PAUD TERPADU MELATI	
Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 01 Juni 2025 sampai dengan tanggal 30 Juli 2025.	
Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
Wassalamu Alaikum Wr. Wb.	
Dekan,	
	
Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd. NIP 198304202008012010	
Tembusan :	
1. Rektor IAIN Parepare	

---

Page : 1 of 1, Copyright©afs 2015-2025 - (muhlis)

Dicetak pada Tgl : 26 Jun 2025 Jam : 09:48:09

Lampiran 8. Surat Rekomendasi Penelitian dari Penanaman Modal

SRN IP0000679



**PEMERINTAH KOTA PAREPARE**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
*Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstp@pareparekota.go.id*

---

**REKOMENDASI PENELITIAN**  
**Nomor : 679/IP/DPM-PTSP/7/2025**

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.  
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.  
3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

**MENGIZINKAN**

KEPADA  
NAMA : **FITRIANI MUSTAMIN**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**  
Jurusan : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

ALAMAT : **JL. H. JAMIL ISMAIL NO. 60B, PAREPARE**  
UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGARUH METODE FUN COOKING TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK B PAUD TERPADU MELATI**

LOKASI PENELITIAN : **PAUD TERPADU MELATI KOTA PAREPARE**

LAMA PENELITIAN : **01 Juli 2025 s.d 31 Juli 2025**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung  
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**  
Pada Tanggal : **02 Juli 2025**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
KOTA PAREPARE**



**Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM**  
Pembina Tk. 1 (IV/b)  
NIP. 19741013 200604 2 019

**Biaya : Rp. 0.00**

UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1

- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik



### KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Instansi/Perangkat Daerah yang bersangkutan.
2. Pengambilan data/penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan dan semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati Ketentuan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dengan mengutamakan sikap sopan santun dan mengindahkan Adat Istiadat setempat.
4. Setelah melaksanakan kegiatan Penelitian agar melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare) dalam bentuk Softcopy (PDF) yang dikirim melalui email : litbangbappedaparepare@gmail.com.
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

**Lembar Kedua Izin Penelitian**

**PAREPARE**



Lampiran 9. Dokumentasi

*Pretest* Kelompok Kontrol



Penerapan Metode Penugasan



*Posttest* Kelompok Kontrol



### ***Pretest Kelompok Eksperimen***



### ***Penerapan Metode Fun Cooking (Membuat Sate Buah)***



### ***Penerapan Metode Fun Cooking (Membuat Kue Kering Cokelat)***



**Penerapan Metode *Fun Cooking* (Membuat Kue Susu)**



***Posttest* Kelompok Eksperimen**





### BIODATA PENULIS



**FITRIANI MUSTAMIN** Lahir pada tanggal 03 Januari 2001, anak tunggal. Ayah bernama Mustamin dan Ibu bernama Naya. Beralamat di Jalan H. Jamil Ismail No. 60 B, kelurahan Ujung Lare, Kecamatan Soreang, Kota Parepare. Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu pada tahun 2006 mulai masuk Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 3 Kota Parepare, pada tahun 2007 masuk Sekolah Dasar Negeri 02 Parepare, kemudian pada tahun 2013 dilanjutkan dengan Sekolah Menengah Pertama 02 Parepare, kemudian dilanjutkan Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Parepare dan selesai pada tahun 2016 dan melanjutkan S1 di Institut Agama Islam Negeri Parepare dengan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah. Penulis menyelesaikan studi sarjana di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada tahun 2025 dengan judul skripsi: **PENGARUH METODE *FUN COOKING* TERHADAP KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK KELOMPOK B PAUD TERPADU MELATI.**

