

**AKTIVITAS BERMAIN BIDANG PENGEMBANGAN  
KOGNITIF ANAK USIA ( 1-2 ) TAHUN MASA PANDEMI  
COVID-19 DI DESA KEMU OKU SELATAN**

**SKRIPSI**

oleh :

**Yuke Tri Adistia**

**NIM: 06141381722042**

**Program Studi Pendidikan Guru**

**Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**AKTIVITAS BERMAIN BIDANG PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK  
USIA ( 1-2 ) TAHUN MASA PANDEMI COVID-19 DI DESA KEMU OKU  
SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh :

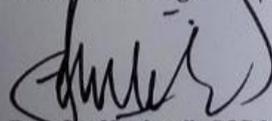
Nama : Yuke Tri Adistia

NIM: 06141381722042

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

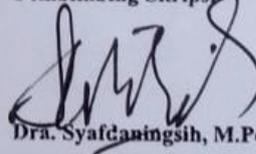
Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

NIP.195908151986092001

Pembimbing Skripsi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001



AKTIVITAS BERMAIN BIDANG PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK  
USIA ( 1-2 ) TAHUN MASA PANDEMI COVID-19 DI DESA KEMU OKU  
SELATAN

SKRIPSI

oleh :

Yuke Tri Adistia

NIM: 06141381722042

Program Studi Pendidikan Guru

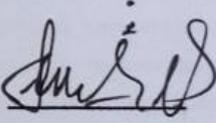
Pendidikan Anak Usia Dini Telah

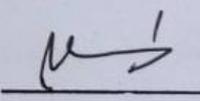
diujikan dan lulus pada :

Hari :Kamis

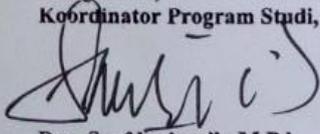
Tanggal : 19-10-2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd 

2. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd 

Palembang, November 2021  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,

  
Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

NIP.195908151986092001



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuke Tri Adistia

NIM :06141381722042

Program Studi : PG-PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Aktivitas Bermain Bidang Pengembangan Kognitif Anak Usia (1-2) Tahun Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kemu OKU Selatan” ini adalah benar- benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, November 2021

Yang membuat pernyataan,



Yuke Tri Adistia  
NIM. 06141381722042

## PRAKATA

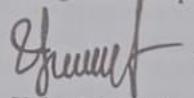
Skripsi dengan judul *Aktivitas Bermain Bidang Pengembangan Kognitif Anak Usia (1-2) Tahun Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kemu OKU Selatan* disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dra, Hasmalena, M.Pd, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pemerintah RI melalui RISTEKDIKTI yang telah memberikan bantuan biaya pendidikan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, November 2021

Yang membuat pernyataan,



Yuke Tri Adistia

NIM : 06141381722042

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala, berkat Rahmat dan Ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan, serta Sholawat dan Salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Shalawllahu alaihi wassalam, beserta keluarga, dan sahabatnya. Dengan segenap ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Kedua orang tua ku Papa Imron .S. dan Mama Lili Maryani S.Pd yang telah memberikan cinta, Semangat serta dukungan dalam proses perkuliahanku dan menyelesaikan skripsiku.
- ❖ Kakak- Kakak Ku Zevri Arnando dan Gusman Arnando Serta Ayuk-ayuk ipar ku Sazida Fatma dan Septi wulandari
- ❖ Keluarga Besar Anak Cucung Nenek dan kakek Ku Tercinta dari Mama dan Papa. Kakek dari Mama Sahlan (Alm) Nenek Asmiwa (Alm) dan Kakek dari papa Solihin (Alm) dan Nenek Sitihol (Alm).
- ❖ Dosen Pembimbing akademik Skaligus Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Dra, Syafdaningsih, M.Pd, dan validator ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, terimakasih banyak atas segala masukan serta bimbingan yang telah diberikan selama ini. Semoga Ibuk sehat selalu, diberikan kelancaran Rezeki selalu oleh Allah SWT. Semoga Allah membalas segala Kebaikan ibuk Aminn :\*
- ❖ Seluruh Dosen PGPAUD FKIP UNSRI Dra, Syafdaningsih, Dra. Hasmalena, M.Pd, M.Pd, Dr. Sri Sumarni, M.Pd Dra. Rukiyah, M.Pd, Mahyumi Rantina, M.Pd, Febriyanti Utami, M.Pd, Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Taruni Suningsih, M.Pd Terimakasih banyak atas semua ilmu yang telah kalian berikan kepada kami.
- ❖ Dosen Penguji ibu Dra, Hasmalena, M.Pd dan ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd terimakasih atas saran dan masukkannya dalam perbaikan skripsi ini. Staf karyawan FKIP yang telah membantu dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.
- ❖ Sahabatku Caro Gades Widya Novita Sari S.Pd, Fidiatilah Nugragraha S.Pd, Paradila Pransiska S.Pd. yang selalu menjadi pendengar setia keluh kesah ku saat menyusun Skripsi ini :\*
- ❖ Teman-teman bimbingan Bu Syafda Rima, Tina, Vina Lola, Ratna, Farida, Tri Ul, Madin, Gita, Kiki Ita, Rima, dan yang lainnya juga, terima kasih semangatnya dan kebersamaan dalam perjuangan ini.
- ❖ Teman- Teman Kost Biru Manjahlita Della, Chintia, Mei, Baqi, sun, Merlin terimakasih sudah selalu menemani dan sudah menciptakan keseruan dikosan ini ;)
- ❖ Teman-Teman Early Childhood Education 2017 Palembang dan Indralaya yang telah memberikan dukungan dan semangat dan suka duka selama proses pembelajaran di Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Sriwijaya.

- ❖ Terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam penelitian dan penyelesaian penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
- ❖ Almamater Universitas Sriwijaya.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga segala amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala dari Allah Swt.

### **MOTTO**

*“ sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai ( dari satu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain)”*  
*Q.S Al-Insyirah: 6-7*

*“Dan bersabarlah. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”*  
*Q.S Al-Anfaal : 46*

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Hakikat Analisis aktivitas Bermain Bidang pengembangan kognitif anak usia (1-2) tahun .....	6
2.1.1 Definisi Bermain .....	6
2.1.2 Definisi Permainan.....	6
2.1.3 Definisi Aktivitas Bermain .....	7
2.1.4 Pengembangan Kognitif .....	8
2.1.5 Teori Aktivitas Bermain Bidang Pengembangan Kognitif Anak Usia (1-2) Tahun .....	9
2.1.6 Tingkat Pencapaian bidang pengembangan kognitif anak usia (1-2) tahun.....	10

2.1.6.1 Mengenal warna Dasar (merah, biru, kuning, hijau) .....	11
2.1.6.2 Menyebutkan bilangan 1-10 tanpa menggunakan jari .....	12
2.1.6.3 Merangkai Puzzle.....	13
2.1.6.4 Menyusun balok besar ke kecil atau sebaliknya .....	13
2.1.6.5 Menyebutkan angka 1-5 dengan menggunakan jari .....	14
2.1.7 Tujuan Perkembangan Kognitif.....	15
2.2 Hakikat Anak Usia Dini .....	17
2.2.1 Karakteristik anak usia dini.....	17
2.2.2 Tahap-tahap Perkembangan Anak Usia Dini .....	19
2.3 Hakikat Pandemi Covid-19 .....	20
2.3.1 Pandemi Covid-19 .....	21
2.4 Metode Penelitian Kuantitatif .....	21
2.4.1 Definisi Metode Penelitian Kuantitatif .....	21
2.4.2 Definisi penelitian Deskriptif Kuantitatif.....	22
2.4.3 Definisi Populasi dan Sample Penelitian .....	22
2.4.3.1 Populasi .....	22
2.4.3.2 Sampel .....	23
2.4.4 Jenis Data .....	23
2.4.5 Teknik Pengumpulan Data data dan kisi-kisi .....	24
2.4.5.1 Observasi .....	24
2.4.5.2 Kisi-Kisi Instrumen.....	24
2.4.6 Skala Pengukuran .....	25
2.5 Penelitian Relevan.....	25
2.6 Kerangka Berpikir.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	28

3.2 Variabel Penelitian .....	28
3.2.1 Definisi Konseptual Variabel Penelitian .....	28
3.2.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	29
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	29
3.3.1 Populasi .....	29
3.3.2 Sampel .....	29
3.4 Jenis Data .....	30
3.5 Teknik Pengumpula Data .....	30
3.5.1 Observasi .....	31
3.6 Instrumen Penelitian .....	31
3.7 Teknik Analisi Data .....	33
3.8 Interpretasi Data .....	35
3.9 Prosedur Penelitian .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	37
4.1.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....	38
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	38
4.1.2.1 Mengenal beberapa warna dasar .....	39
4.1.2.2 Menyebutkan bilangan 1-10 tanpa menggunakan jari.....	40
4.1.2.3 Merangkai puzzle .....	41
4.1.2.4 Menyusun balok besar ke kecil atau sebaliknya.....	42
4.1.2.5 Menyebutkan angka 1-5 dengan menggunakan jari .....	42
4.2 Pembahasan .....	43
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan .....	56

5.2 Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi <i>Cheklis</i> .....	31
Tabel 3. 2 Kriteria Dasar Pengambilan Keputusan.....	34
Tabel 3. 3 Bobot Penilaian .....	34
Tabel 4. 1 Data Lembar Observasi <i>Cheklis</i> pada Indikator Mengenal beberapa warna Dasar (merah, biru, kuning, hijau) .....	39
Tabel 4.2 Persentase Pencapaian Anak dalam Menyebutkan bilangan 1-10 tanpa menggunakan jari .....	40
Tabel 4. 3 Data Lembar Obsevasi <i>Cheklis</i> Pada Indikator Merangkai puzzle.....	
Tabel 4 .3 Persentase Pencapaian Anak dalam Merangkai puzzle.....	40
Tabel 4. 4 Data Lembar Obsevasi <i>Cheklis</i> Pada Indikator Menyusun balok ukuran besar ke kecil atau sebaliknya .....	42
Tabel 4.4 Persentase Pencapaian Menyusun balok ukuran besar ke kecil atau sebaliknya.....	42
Tabel 4. 5 Data Lembar Observasi <i>Cheklis</i> pada Indikator Menyebutkan angka 1-5 dengan menggunakan jari .....	42
Tabel 4.5 Persentase Pencapaian pada indikator Menyebutkan angka 1-5 dengan menggunakan jari .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Observasi <i>Checklist</i> .....	63
Lampiran 2 Persentase Observasi <i>Checklist</i> setiap indikator.....	66
Lampiran 3 Rumus mencari tabel Distribusi Frekuensi.....	76
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen .....	77
Lampiran 5 Surat izin Penelitian.....	80
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan penelitian Dari Kepala Desa .....	81
Lampiran 7 Usulan Judul Penelitian .....	82
Lampiran 8 SK Pembimbing.....	83
Lampiran 9 Bukti Submit Jurnal .....	85
Lampiran 10 Hasil Similarity Index.....	86
Lampiran 11 Foto-foto Obsrvasi Anak .....	87
Lampiran 12 Kartu Keluarga (KK) .....	88
Lampiran 13 Data anak usia 1-2 Tahun .....	93

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persentase Aktivitas Bermain bidang pengembangan kognitif anak usia (1-2) Tahun masa pandemi covid-19 di Desa Kemu OKU Selatan sesuai dengan tingkat pencapaian *Permendikbud No.137- Tahun 2014 Standar Nasional PAUD*. Jenis penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Populasi 81 anak dengan Sample 24 anak diambil dengan menggunakan teknik *Purposive sampling* dengan alasan peneliti mengambil anak yang rumahnya dekat dengan rumah peneliti dan orang tuanya yang bersedia anaknya diteliti dan dilibatkan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data secara observasi dengan menggunakan lembar *checklist* dan Dokumentasi berupa data identitas anak yang di dapat dari puskesmas. Indikator pada penelitian ini antara lain: 1) Mengenal beberapa warna dasar (merah,biru, kuning,hijau) dengan nilai persentase sebesar 40,62%, 2) menyebutkan bilangan tanpa menggunakan jari dari 1-10 tetapi masih suka tetapi masih sering terlewat dengan nilai persentase sebesar 47,92%, 3) Merangkai puzzle sederhana dengan nilai persentase sebesar 30,20%, 4) menyusun balok ukuran besar kekecil atau sebaliknya dengan nilai persentase sebesar 61,46%, 5) menyebutkan angka 1-5 menggunakan jari dengan nilai persentase sebesar 51%. Hasil penelitian menunjukkan secara keseluruhan dapat dilihat bahwa tingkat pencapaian aktivitas bermain bidang pengembangan kognitif anak usia (1-2) tahun masa pandemi covid-19 di Desa Kemu OKU Selatan yaitu 46,24% atau berada pada ketegori Tidak Baik (TB) dikarenakan kurangnya pemberian stimulasi yang diberikan orang tua. Tingkat pencapaian aktivitas bermain bidang pengembangan kognitif anak usia (1-2) tahun masa pandemi covid-19 di Desa Kemu OKU Selatan tertinggi yaitu menyebutkan angka 1-5, sedangkan tingkat pencapaian aktivitas bermain bidang pengembangan kognitif terendah yaitu pada indikator Merangkai Puzzle Sederhana.

**Kata kunci:** *Aktivitas, Bermain, Kognitif, COVID-19, Kemu OKU Selatan.*

**ABSTRACT**

This study aims to find out the percentage of Play Activities in the field of cognitive development of children aged (1-2) years of the covid-19 pandemic in Kemu OKU Selatan Village in accordance with the achievement level of Permendikbud No.137- Year 2014 National Standard paud. This type of research uses quantitative descriptive. A population of 81 children with a sample of 24 children was taken using purposive sampling techniques on the grounds that researchers took children whose homes were close to the researcher's home and their parents who were willing to research and be involved in the study. Observation data collection techniques using checklist sheets and documentation in the form of child identity data that can be from the health center. Indicators in this study include: 1) Know some basic colors (red, blue, yellow, green) with a percentage value of 40.62%, 2) mentioning numbers without using fingers from 1- 10 but still likes but still often missed with a percentage value of 47.92%, 3) Stringing simple puzzles with a percentage value of 30.20%, 4) arrange a large beam size small or vice versa with a percentage value of 61.46%, 5) mentions the numbers 1-5 using fingers with a percentage value of 51%. The results showed that overall it can be seen that the level of achievement of play activities in the field of cognitive development of children aged (1-2) years during the covid-19 pandemic in Kemu OKU Selatan Village is 46.24% or is in the Bad Category (TB) There is a lack of stimulation given by parents. The level of achievement of play activities in the field of cognitive development of children aged (1-2) years during the covid-19 pandemic in Kemu OKU South Village is highest, namely mentioning the numbers 1-5, while the lowest level of cognitive development play activity is on the Simple Puzzle String indicator.

**Keywords :** *Activities, Play, Cognitive, COVID-19, Kemu OKU Selatan*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Umur anak (0-8) tahun merupakan masa keemasan dimasa ini anak memiliki banyak keistimewaan atau kelebihan dalam perkembangannya . Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) anak usia dini merupakan anak yang baru di lahirkan sampai usia 8 tahun, pada umur ini benar-benar menentukan penciptaan perilaku, karakter. Sedangkan menurut Undang-undang No 20 tahun 2003 anak usia dini merupakan anak yang berumur 0-6 tahun. Ada beberapa aspek perkembangan anak diantaranya perkembangan kognitif.

Kognisi merupakan hasil, pembentukan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangannya selanjutnya kognitif yang dimaksud menyangkut daya ingat, kreativitas, kemampuan berpikir, kemampuan bernalar yang diperoleh dari aktivitas bermain. Proposisi belajar anak melalui aktivitas bermain. Karena melalui bermain anak akan merasakan gembira untuk itu orang dewasa di sekitar anak perlu mengembangkan aspek psikisnya terutama aspek kognitif anak. (Hanita, 2019).

Perkembangan kognitif pada anak usia (1-2) tahun selayaknya sudah berkembang seperti yang dijelaskan di (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014) berdasarkan aktivitas bermainnya :

1) Anak telah dapat Mengenali sebagian warna dasar ( merah, biru, kuning, hijau); 2) Anak sudah bisa menyenutkan bilangan tanpa memakai jari dari 1- 10 namun masih suka terdapat yang terlewati; 3) Anak telah bisa merangkai puzzle simpel; 4) anak sudah bisa menyusun balok dari besar ke kecil ataupun kebalikannya; 5) Menyebutkan angka satu sampai 5 dengan memakai jari.

Bermain bagi anak usia dini merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang sangat penting dalam perkembangan kepribadian anak. Melalui bermain anak akan mendapatkan kesenangan, keriang, dan kebahagiaan. Oleh karna itu pada kegiatan bermain saat masa pandemi covid saat ini selayaknya anak usia (1-2) tahun mendapatkan stimulasi yang cukup dalam kegiatan bermain. Bermain yang di

katakan di sini adalah bermain dengan menggunakan alat permainan Edukatif, yaitu alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan dan perkembangan anak dimana melalui alat permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan beberapa perkembangan salah satunya kemampuan kognitif. Sehingga dapat menstimulasi perkembangan anak jenis permainan di sesuaikan dengan tingkat usia anak. Pada anak yang berusia (1-2) tahun jenis permainan yang dapat di gunakan diantaranya Menara geometri, puzzle, jam-jaman, balok istana, balok kendaraan, bak air karet , bola karet, boneka jari, dll (Fadlillah M, 2017).

Namun pada kenyataannya di Desa Kemu OKU Selatan anak usia (1-2) tahun kurang mendapatkan stimulasi bermain yang di berikan oleh orang tua, bahkan pada usia ini anak lebih memilih bermain gadget/ Hp di bandingkan bermain mainan yang di miliki anak di rumah. Anak lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game di gadget/ Hp dibanding bermain dengan teman sebayanya. Akibatnya anak lebih senang menyendiri dan apabila gadget tersebut di ambil anak akan menangis, hal ini di sebabkan karna orang tua seringkali mengenakan anak dengan gadget/ Hp dengan tujuan untuk mengalihkan perhatian anak agar anak tidak mengganggu aktivitasnya.

Kemudian pada perkembangan kognitif anak Tidak Baik. Kebanyakan anak usia (1-2) tahun di desa kemu belum mengenal beberapa warna dasar (merah, biru, kuning, hijau) dapat dilihat pada saat anak bermain dengan teman sebayanya di depan rumah anak ditanya warna-warna pada mainan yang anak mainkan pada saat itu anak sama skali tidak bisa menjawab dan bingung untuk menjawab warna apa yang ditunjuk pada mainan yang sedang anak mainkan tersebut hal tersebut menunjukkan anak belum dapat mengenal warna-warna, anak juga belum dapat menyebutkan bilangan tanpa menggunakan jari dari 1 -10 saat peneliti mengajak anak untuk menyebutkan angka sembari menggunakan jari anak belum dapat menyebutkan dengan menggunakan jari sebagian anak hanya bisa menyebutkan angka 1-5 tetapi anak tidak dapat menggunakan jari akan tetapi kebanyakan anak yang sama sekali belum dapat menyebutkan angka 1-10 meskipun sering ada yang terlewat, anak belum dapat merangkai puzzle sederhana dilihat dari saat peneliti melakukan observasi terlihat bahwa anak kelihatan bingung saat peneliti menyuruh anak untuk bermain dan merangkai puzzle yang peneliti bawak kebanyakan anak

masih terbalik atau salah saat mencocokkan puzzle saat peneliti melakukan penelitian terlihat bahwa kebanyakan dirumah anak yang berusia (1-2) tahun kebanyakan tidak memiliki puzzle dirumah walaupun ada puzzle tersebut tidak sesuai untuk tingkat usia anak namun puzzle yang dimiliki anak yaitu puzzle yang sesuai dan cocok untuk tingkat usia anak yang berusia (4-5) keatas oleh karna itulah anak sulit merangkai puzzle, dan yang terakhir anak usia (1-2) tahun anak belum dapat menyusun balok dari besar ke kecil atau sebaliknya pada tahap perkembangan ini terlihat anak masih bingung dan tidak bisa membedakan ukuran besar ataupun kecil pada mainan yang anak miliki , kemudian anak belum dapat menyebutkan angka satu sampai lima dengan menggunakan jari, anak juga belum dapat membedakan ukuran benda (besar-kecil).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Kurniawan,2020) dengan judul “Dampak Pandemi covid-19 Terhadap Perkembangan Kognitif Anak usia Dini di Paud Akbae Kota Bengkulu” dapat di simpulkan bahwa beberapa orang tua yang kurang mendukung atau tidak berpartisipasi dalam sistem pembelajaran, karna tidak ada bimbingan karna kesibukan orang tua ada beberapa perbedaan perkembangan kognitif anak.

Senada dengan penelitian yang di lakukan oleh ( Felisitas Ndeot, Petrus Redy Petrus Jaya, Engelbetus Nggalu Bali 2020) dengan judul “Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak selama masa pandemi covid 19” dapat disimpulkan bahwa. Sebagian besar orang tua belum siap menjadi pendamping anak saat belajar di rumah serta keterbatasan fasilitas menimbulkan berbagai keluhan di media sosial. Terdapat beberapa kendala yang dialami oleh orang tua saat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak, orang tua kurang memiliki kemampuan dan pemahaman tentang cara menstimulasi perkembangan anak, orang tua tidak menyediakan fasilitas belajar yang memadai, anak banyak bertanya tentang hal- hal yang tidak dipahami oleh orang tua, anak-anak menganggap orang tua bukan guru sehingga tidak mau distimulasi, orang tua kurang sabar menghadapi anak yang kurang fokus dan cepat bosan, orang tua kesulitan membagi waktu dengan baik antara kesibukan lain dan menstimulasi perkembangan anak, serta keterbatasan kuota paket internet dan perangkat teknologi yang memadai.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nina Veronica 2018) dengan judul "Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini" dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang harus dipelajari. Dengan kognitif anak dapat memecahkan masalah yang sedang anak hadapi. Karna bermain hal yang dekat dengan anak dan dunia anak perkembangan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak oleh karna itu orang tua harus menyediakan dan memfasilitasi anak dirumah dengan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan anak terutama perkembangan kognitif. Dapat diketahui bahwasanya permainan tidak semuanya baik bagi perkembangan anak oleh karna itu orang tua perlu memperhatikan permainan yang baik yang memiliki tujuan dan manfaat untuk perkembangan anak.

Selanjutnya Menurut (Yulia Ayriza, Anita Wrdania 2021) dengan judul " Analisis Kendala Orang Tua Dalam mendampingi anak belajar dirumah pada masa pandemi COVID -19) menunjukkan bahwa kendala-kendala yang dihadapi oleh orang tua selama mendampingi anak belajar dan bermain dirumah pada masa pandemi covid-19 yaitu kurangnya pemahaman dan pengetahuan orang tua orang tua kesulitan untuk menumbuhkan minat belajar anak, orang tua tidak memiliki cukup waktu untuk mendampingi anak dirumah karna harus bekerja, kesulitan orang tua untuk mengoprasikan gedgeet. Hal ini mengakibatkan perkembangan anak dapat terhambat salah satunya perkembangan kognitif pada anak karna kurangnya pengetahuan yang dimiliki orang tua. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andi agusniath dkk (2020) yang menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak belum berkembang sesuai yang diharapkan.

Adapun terkait permasalahan diatas di masa pandemi covid saat ini anak cenderung bermain didalam rumah dan tidak terjadi interaksi dengan teman sebaya disekitarnya. Maka di khawatirkan perkembangan kognitifnya tidak berkembang sesuai harapan. Untuk itu di perlukan diadakan penelitian dengan judul "**Aktivitas Bermain Bidang Pengembangan Kognitif Anak Usia (1-2) Tahun Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Kemu Oku Selatan**"

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Bersumber pada latarbelakang yang sudah dipaparkan dan dijelaskan

tersebut, maka permasalahan yang didapat dalam penelitian ini adalah : Sejauh mana ketercapaian aktivitas bermain bidang kognitif pada anak usia (1-2) tahun mengacu pada permendikbud 137 tahun 2014?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang di inginkan peneliti dalam penelitian kali ini adalah untuk melihat dan mengetahui berapa persentase aktivitas bermain bidang kognitif pada anak usia (1-2) tahun mengacu pada permendikbud 137 tahun 2014.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Diharapkan bisa membagikan pengetahuan dan bisa dijadikan sebagai bahan kajian untuk para pembaca agar dapat meningkatkan pencapaian perkembangan aktivitas kegiatan bermain bidang pengembangan kognitif anak.

#### **b. Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi orang tua**

Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat menjadikan sumber atau laporan serta pengetahuan pada orang tua dalam mendampingi anak bermain bidang pengembangan kognitif yang sesuai untuk anak usia (1-2) tahun masa pandemi Covid-19 di Desa Kemu Oku Selatan, kemudian juga dapat menjadi acuan bagi orang tua untuk memilih media permainan yang sesuai untuk anak usia (1-2) tahun.

##### **2. Bagi Peneliti**

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta menyebarkan Ilmu yang bermanfaat kepada peneliti sebelumnya untuk dijadikan sebagai referensi yang berkaitan dengan aktivitas bermain bidang pengembangan kognitif pada masa pandemi covid-19 serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, K., Khoiron, Ahmad Mustamil, & Achmadi, Taofan Ali. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif. In 1 (P. 2).
- Ajat, R. (2018). Pendekatan Penelitian Kuantitatif. In 1 (P. 1).
- Alawiyah, G. (2019). Hubungan Antara Aktivitas Bermain Bisik Berantai Dengan Perkembangan Komunikasi Anak: Penelitian Di Kelompok B3 Ra Al-Wafi Panyileukan Bandung. *Diss. Uin Sunan Gunung Jati Bandung*, 6.
- Ana, W. (2019). *Permasalahan Anak Dan Cara Mengatasinya*.
- Anik, I. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Beberapa Metode. *Psycho Idea*, 15(2), 108–118.
- Choiriatun, D. (2020). Peningkatan Profesional Guru Dalam Membuat Soal Hots Melalui Kegiatan Iht Di Sdn 001 Nongsa Kota Batam Tahun Pelajaran 2018/2019. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia* 2.2, 2, 213–224.
- Denadia, N. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untukmeningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anakusia Dini. *Urnal Pendidikan Anak Usia Din*, 9–14.
- Dewi, R. K., & Saharudin, K. (2019). Pemerolahan Pengetahuan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 09, 53–60.
- Dimiyati, J. (2016). Pembelajaran Terpadu. In 1 (P. 150).
- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Elihami, E., & Ekawati, E. (2020). Persepsi Revolusi Mental Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Essiana, H., Danarto, A., & Oktodia, M. (2020). Alat Permainan Edukatif Pengenalan Angka, Bentuk, Huruf Dan Warna Untuk Balitadalam Mengoptimalkanperkembangan Motorik. *Journal.Untar.Ac.Id*.
- Esti, U. (2018). The Happiest Mommy. In 2 (P. 121).
- Fadhallah. (2021). Wawancara. In 1 (P. 2).
- Fadlillah M. (2017). *Bermain & Permainan* (Riefmanto (Ed.); 1st Ed.). Prenadamedia Group.

- Fertiliana, D. L., & Setiawan, A. (2019). Penerapan Metode Bermain Jari Tangan Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelas A Di Raudhatul Athfalma'arif 01 Metro. *Jurnal Pendidikan Islam Anak*, 1, 3.
- Fitri, A. (2017). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*. <https://doi.org/10.33369/jip.2.1>
- Fitriyani Feny Nida. (2017). Perkembangan Bermain Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2.02, 125-140.
- Hana, S. (2019). *Hubungan Antara Aktivitas Bermain Platisin Dengan Kemampuan Motorik Halus Anak: Penelitian Pada Kelompok B Ra Nurul Amal Ciguruwik Bandung*. Diss. Uin Sunan Gunung Djati Bandung,.
- Hanita. (2019). No Title. "The Relationship Of Play Activities In Cognitive Development Of Children Age 1-2 Years Old." *Early Childhood Education And Development Journal* 2.2:, 6–12.
- Hartono. (2019). Metodologi Penelitian. In 1 (Pp. 163–187).
- Hasiana, Is., & Wirastania, A. (2017). Pengaruh Musik Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bilangan Siswakelompok A Di Tk Lintang Surabaya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 131 – 138.
- Hendratno, J., Danarto, A., & Oktodia, M. (2020). Alat Permainan Edukatif Pengenalan Angka, Bentuk, Huruf Dan Warna Untuk Balita dalam Mengoptimalkan Perkembangan Motorik. *Journal.Untar.Ac.Id*.
- Heru, K., Marwany, & Titi, L. A. (2020). Bermain Dan Permainan Untuk Anak Usia Dini. In A. Adi (Ed.), *Bermain Dan Permainan Untuk Anak Usia Dini* (Pp. 60–61). Pt Remaja Rosdakarya.
- Hidayah, Isti, Lita Latiana, And E. S. (2017). Pemberdayaan Pendidik Paud Dalam Pembelajaran Matematis Untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Kabupaten Brebes. *Rekayasa: Jurnal Penerapan Teknologi Dan Pembelajaran* 14.2, 127-144.
- Hijriati. (2017). Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Indriani, T., Gusril, G., & Gemaini, A. (2020). Aktivitas Bermain Peserta Didik Ditinjau Dari Aspek Psikologis Siswa Sekolah Dasar Negeri 09 Teluk Bakung Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Stamina*.

<https://doi.org/10.24036/jst.v3i9.608>

- Iwan, H. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan. In 1 (P. 16).
- Jaya, I. M. Laut M. (2020). *Kualitatif*.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Lampiran Iii. *Implementation Science*.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*.
- Marsono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif. In 2 (P. 2).
- Marta, R. (2017). Penanganan Kognitif Down Syndrome Melalui Metode Puzzle Pada Anakusia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 32 – 41.
- Masganti. (2017). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. In 2 (Pp. 12–15). Prenadamedia Group.
- Moudy, J., & Syakurah, R. A. (2020). Pengetahuan Terkait Usaha Pencegahan Coronavirus Disease (Covid-19) Di Indonesia. *Higeia Journal Of Public Health Research And Development*.
- Mursid. (2017). Pengembangan Pembelajaran Paud. In 3.
- Narbuko Cholid, A. Achmadi. (2015). Metodologi Penelitian. In 14 (P. 83).
- Nizar Fariz, E. S. (2021). Pola Aktivitas Dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Publikdataran Engku Putri Batam. *Merdeka Indonesia Journal International (Miji)*, 1, 5.
- Nurhaliza, Nurhaliza, Inggit Winarsih, And I. W. W. (2019). Pengenalan Angka 1-20 Dalam Pengembangan Kognitifsiswa Tk Kartika 1-21 Pekanbaru. *Generasi Emasjurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2 No 2, 2.
- Nurzaman, M. E. H. I., & Fauziah, N. A. (2017). Page 1 Copyright © Jurnal Paud Agapedia, Vol.1 No. 1 Juni 2017, Page 76-91page 76upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dinimengenal Warna. *Jurnal Paud Agapedia*, 76-91.
- Pradipta Jaka, A. Muslim N. (2020). *Antipanik Buku Panduan Virus Corona*. Pt Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Anggota Ikapi.
- Rahayu, P., & Alim, M. L. (2020). *Journal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Bowling Aritmatika Pada Anak Usia 4-5 Tahun*

*Kelompok A Tk An- Nur Ujung Padang Kampar Utara. 2, 256–261.*

- Rahmasari, A. F., Setiawan, F., & Faradita, M. N. (2020). Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas Ii Sd Muhammadiyah 17 Surabaya Di Tengah Pandemi Covid-19. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Riska, H. (2020). Pengembangan Kognitif Anakmelalui Kegiatan Mengelompokkan Benda dengan Media Bola Warna. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3, 4*.
- Septiawati, A., Rizqiyani, R., & Kisno. (2020). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Melalui bermain Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Of Islamic Golden Age Education (Ijigaed), 1, 6*.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. In 23 (P. 14).
- Sugiono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. In 1 *Sd*. 28 (P. 126).
- Sule, S. La, Wondal, R., & Mahmud, N. (2021). Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenalkan konsep Bilangan pada Anak Usia Dini. *Ejournal.Unkhair.Ac.Id*.
- Syaodih, S. Nana. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. In 1 (Pp. 72–73).
- Wahyudi, N. L. Dan R. (N.D.). Pemanfaatan Puzzle Huruf Dalam Mendorong minat Menabung Siswa Taman Kanak-Kanak. *Petra Christian University*.
- Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Stimulasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak alwidjar Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 1, 4*.
- Yuli, T., & Atiyah, S. (2020). Penerapan Permainan Kereta Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1, 4*.

