

**PERAN GURU DALAM MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK MELALUI METODE BERMAIN LUDO GEOMETRI
PADA KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Kharisma Nikmatul Hidayah
NIM : T20185072
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2022**

**PERAN GURU DALAM MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
ANAK MELALUI METODE BERMAIN LUDO GEOMETRI
PADA KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Kharisma Nikmatul Hidayah
NIM. T20185072

Oleh :

Kharisma Nikmatul Hidayah
NIM. T20185072



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Disetujui Pembimbing

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I
NUP. 20160366

PERAN GURU DALAM MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI METODE BERMAIN LUDO GEOMETRI PADA KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER TAHUN AJARAN 2021/2022

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Senin


Tanggal : 07 November 2022

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dinar Maltukh Fajar, M.P.Fis.
NIP. 199109282018011001


Abdul Karim, S.Pd.I, M.Pd.I.
NUP. 20160367

Anggota :

1. Dr. H. Moh. Anwar, M.Pd.

2. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Prof. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 696405111999032001

MOTTO

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولِي الْأَلْبَابِ
الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ
السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ﴿١٩١﴾

Artinya: “Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal. (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): “Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka”. * (Q.S. Al-Imron : 190-191)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta Timur: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 101.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'Alamin...

Rasa syukur yang tak terhingga saya panjatkan kepada Allah S.W.T atas segala rahmat dan kesemoatan dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan segala kekurangannya. Segala syukur saya ucapkan kepada Allah karena telah menghadirkan orang-orang yang sangat berarti disekeliling saya, yang selalu memberikan semangat serta do'a sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan penuh syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada

1. Ayahanda tercinta Sunarmin dan Almarhumah Ibunda Sumi'ah yang telah mendidikku dengan kasih sayang yang tak pernah kurang.
2. Kakak-kakaku tersayang Budi Febri Utomo, dan yang paling cantik Adminarsih yang tidak pernah bosan memberi motivasi dan semangat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

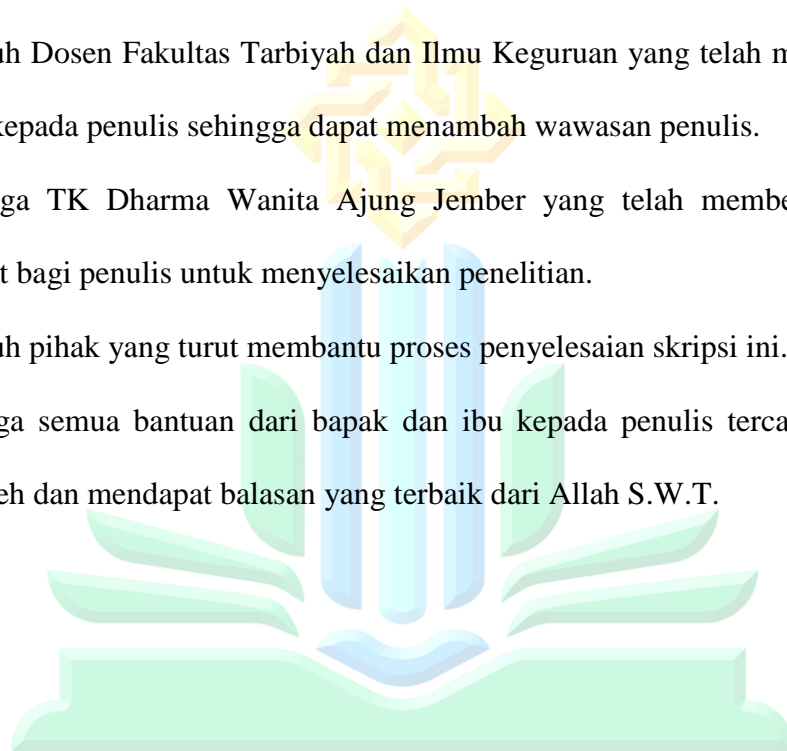
Alhamdulillah robbil'alamin, puji syukur kepada Allah yang senantiasa memberikan rahmat taufiq dan hidayahNya, serta sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi kita Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelepan menuju alam yang terang benderang yakni addinul islam wal iman, dengan mengucapkan Alhamdulillah Rabbil 'Alamin penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Ludo Geometri Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Ajaran 2021/2022.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu memberikan dukungannya, ungkapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., MM., selaku Rektor UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan serta dukungan kepada semua mahasiswa termasuk peneliti.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan dalam skripsi ini.
3. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa.

4. Dr. Istifadah, S.Pd, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Dr. Mohammad Zaini, M.Pd.I selaku Pembimbing yang telah mendampingi dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga dapat menambah wawasan penulis.
7. lembaga TK Dharma Wanita Ajung Jember yang telah memberi fasilitas tempat bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian.
8. Seluruh pihak yang turut membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua bantuan dari bapak dan ibu kepada penulis tercatat sebagai amal shaleh dan mendapat balasan yang terbaik dari Allah S.W.T.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Penulis,

Kharisma Nikmatul Hidayah
T20185072

ABSTRAK

Kharisma Nikmatul Hidayah, 2022: *Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Ludo Geometri Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember.*

Kata Kunci : Peran guru, Kemampuan Kognitif, Ludo Geometri

Peran guru dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak dilakukan dengan menggunakan media ludo geometri sebagai salah satu alternatif untuk mengoptimalkan kognitif. Hal tersebut digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran kognitif pada anak. Peran guru dalam pembelajaran menjadi seorang motivator, fasilitator, dan evaluator bagi peserta didik. Ludo geometri sebagai media yang mampu mengoptimalkan kemampuan kognitif memiliki keunikan bahwasannya permainan ini menyenangkan untuk dimainkan dengan permainan yang bisa dimainkan bersama-sama sehingga anak lebih mudah mengenal bentuk geometri dengan perasaan yang senang.

Dalam hal ini terdapat 3 isu utama yang menjadi fokus penelitian : 1. Bagaimana perencanaan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung? 2. Bagaimana penerapan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung? 3. Bagaimana evaluasi pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung?

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan perencanaan, penerapan dan evaluasi pembelajaran ludo geometri dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data berupa Observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu Teknik reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Sedangkan keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi Teknik dan sumber.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Kelas B dapat ditemukan 1) Perencanaan pembelajaran permainan ludo geometri dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan mengadakan RAKER yang dihadiri oleh seluruh guru TK Dharma Wanita untuk membahas PROTA, PROSEM, RPPM, dan RPPH, beserta model pembelajarannya. 2) Penerapan pembelajarannya melalui kegiatan pembuka, inti, dan kegiatan penutup sebagai pelaksanaan pembelajaran. 3) Evaluasi dilakukan dengan menggunakan penilaian ceklis, anekdot, dan hasil karya anak dengan melihat perkembangan serta kemajuan yang telah dicapai setiap Individu di Kelas B.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Definisi Istilah.....	13
F. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	69
B. Lokasi Penelitian	70

C. Subjek Penelitian.....	71
D. Teknik Pengumpulan Data	71
E. Analisis Data	75
F. Keabsahan Data.....	78
G. Tahap-Tahap Penelitian.....	79
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Gambaran Objek Penelitian	83
B. Penyajian Data Dan Analisis Data	89
C. Pembahasan Temuan.....	108
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	114
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	117



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

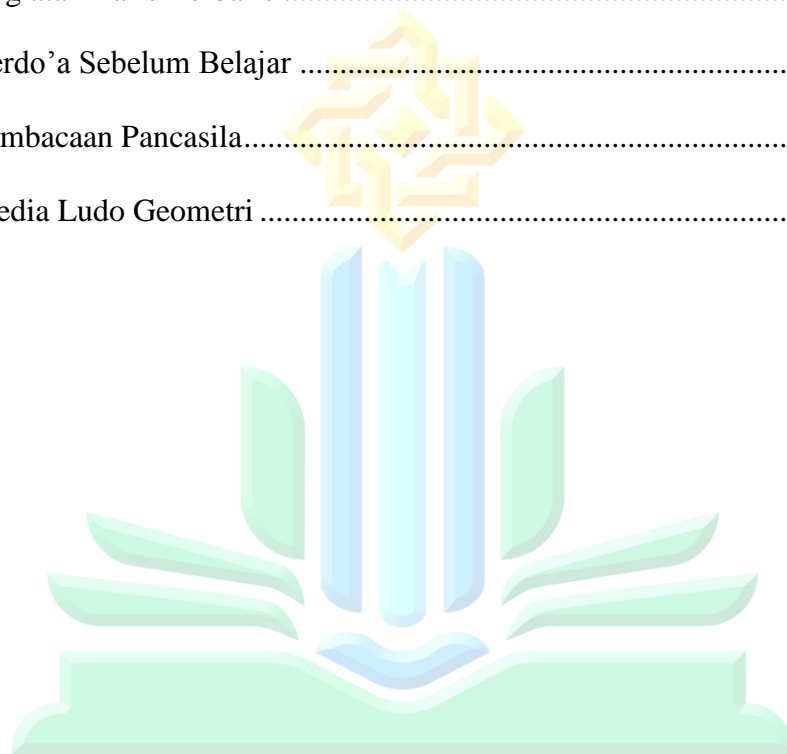
No.	Uraian	Hal
2.1	Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu dengan Peneliti	22
4.1	Struktur Organisasi TK Dharma Wanita Ajung	87
4.2	Data Siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Ajung	87
4.3	Data Guru dan Data Kependidikan TK Dharma Wanita Ajung	88
4.4	Data Gedung TK Dharma Wanita Ajung	88
4.5	Sarana Pendukung Pembelajaran	89
4.6	Observasi akhir penelitian perkembangan kognitif anak melalui permainan ludo geometri pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember	107



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

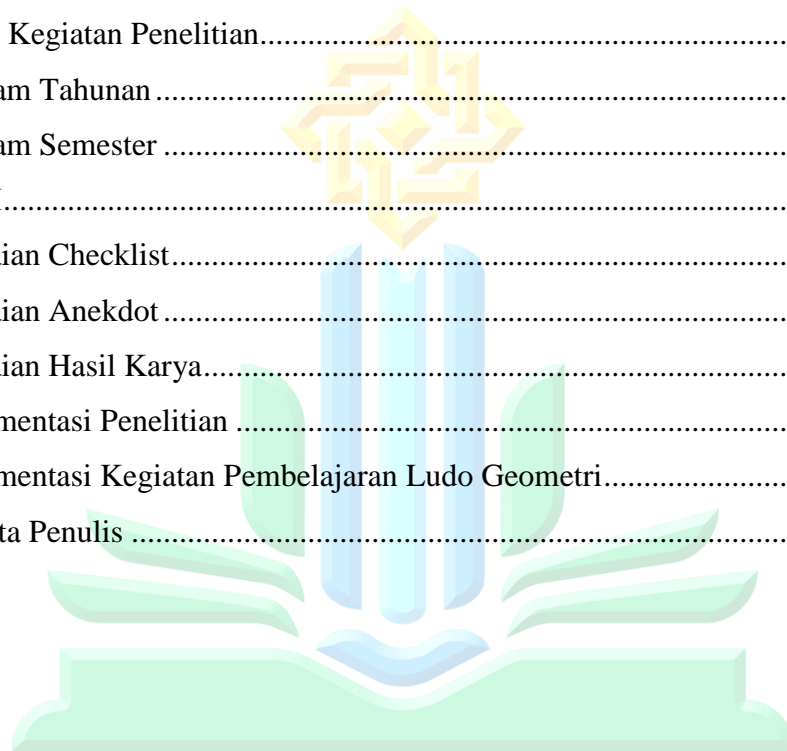
No.	Uraian	Hal
4.1	Wawancara Kepada Kepala Sekolah	92
4.2	Wawancara Guru Kelas B1	93
4.3	Kegiatan Baris Berbaris	99
4.4	Berdo'a Sebelum Belajar	99
4.5	Pembacaan Pancasila.....	100
4.6	Media Ludo Geometri	103



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

1) Pernyataan Keaslian Tulisan	121
2) Matriks Penelitian	122
3) Pedoman Penelitian	123
4) Surat Izin Penelitian	125
5) Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	126
6) Jurnal Kegiatan Penelitian.....	127
7) Program Tahunan	128
8) Program Semester	132
9) RPPH.....	134
10) Penilaian Checklist.....	143
11) Penilaian Anekdote	146
12) Penilaian Hasil Karya.....	149
13) Dokumentasi Penelitian	152
14) Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Ludo Geometri.....	154
15) Biodata Penulis	157



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak Usia Dini (AUD) berkenaan tentang batasan usia kronologis setiap individu. Dalam kajian psikologi, para ahli mengemukakan pendapatnya terkait pengelompokan usia kronologis manusia menjadi *pranatal, infancy, early childhood, middle and late childhood, adoloscence, early adulthood, middle adulthood, dan late adulthood..* pandangan yang berbeda-beda tentang rentan usia anak usia dini menjadikan pendapat pakar belum satu pandangan tentang batasan usia.

Adapun definisi dan batasan usia dibedakan dalam dua pandangan, yaitu di Indonesia dan negara lain dan definisi umum yang dikemukakan oleh NAEYC (National Association Education For Young Children) bahwa batasan anak usia dini mencakup usia 0-8 tahun. Berdasarkan batasan usia yang dikemukakan oleh NAYC mestinya anak yang sudah memasuki pendidikan sekolah dasar diberikan didikan dan pengajaran yang masih menggunakan konsep pendidikan AUD. Sedangkan di Indonesia rentang usia anak usia dini mencakup usia 0-6 tahun.¹ Disebutkan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 yang menjelaskan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak

¹ Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini* (Pontianak: Press, 2015), 19.

memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia yaitu mulai anak baru lahir atau usia 0 hingga mencapai usia 6 tahun. Tujuan adanya pendidikan bagi anak usia dini dalam rangka memfasilitasi dan menstimulus setiap aspek perkembangan anak secara menyeluruh agar mampu berkembang dengan baik.² Perkembangan pada usia balita dijuluki dengan sebutan golden periods karena pada masa ini 6 aspek perkembangan berlangsung dengan cepat. Perkembangan kognitif anak menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan sebab perannya sangat penting pada tahap ini mengiringi proses perkembangan anak dengan memberikan stimulus agar kognitifnya berkembang dengan baik.

Kemampuan berfikir merupakan anugrah dari Allah bagi manusia. Adanya kemampuan berfikir pada diri manusia yang menjadikannya makhluk paling sempurna diantara makhluk yang lainnya. Kemampuan berfikir inilah yang perlu digali agar berkembang dan bermanfaat sesuai semestinya. Dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ
 إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"³(Q.S Al-Baqarah : 31)

² Suyadidan Maulidyaulfa, *Konsep Dasar PAUD I* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 17.

³ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta Timur: Lakhah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 7.

Dari penjelasan ayat diatas Allah memberikan kelebihan pada Nabi Adam AS tentang nama-nama benda dan kegunaannya sehingga bumi layak dihuni dan akan menjadi ramai. Allah memberikan kelebihan pengetahuan dan kesempurnaan kepada manusia dibanding dengan makhluk ciptaan yang lainnya, bahkan malaikat sekalipun.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang ada dalam diri anak yang berkaitan dengan cara berfikir kompleks dan penalarannya dalam menyelesaikan masalah. Berkembangnya kemampuan kognitif pada anak dapat mempermudah anak dalam menguasai pembelajaran dan menerima setiap resiko-resiko untuk memecahkan setiap pembelajaran yang diberikan sehingga mejadikan kemampuannya berfungsi dengan baik dan membantu dalam masalahnya dikehidupan sehari-hari. Kognitif mencakup pengetahuan dengan daya nalar yang luas, memiliki daya cipta atau kreatifitas, kemampuan dalam berbicara dan daya ingat yang baik. Kematangan anak dan pengaruh lingkungan sebagai dukungan cara berfiknya menjadi satu gabungan yang disebut kognisi. Namun, setiap karakteristik anak yang berbeda, menjadikan kemampuan kognitifnya berkembang secara tidak sama. Sehingga diperlukan analisa.⁴

Sujiono dkk mengemukakan pendapatnya bahwa Kemampuan kognitif adalah rangkaian proses berfikir manusia sebagai kemampuan diri dalam menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan suatu kejadian menjadikan kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah. Standar

⁴ Yesi Novitasari, "Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" *PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1, (Oktober 2018): 87-90.

perkembangan kemampuan kognitif anak dilihat sejauh mana anak mampu mengelompokkan benda dengan warna yang sama, ukuran, mengenal bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat, serta mengenal lambang bilangan angka 1 sampai 20.

Perkembangan kognitif anak usia dini perlu dikembangkan sebagai tahapan awal mengisi anak dengan pengetahuan-pengetahuan yang positif. Karenanya, pemberian stimulasi pendidikan adalah hal sangat penting, sebab 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak dini sangat penting untuk diisi dengan pengenalan-pengenalan yang mengarah pada pemenuhan gizi otak anak. Selanjutnya, elastisitas perkembangan otak anak usia dini lebih besa pada usia lahir hingga sebelum 8 tahun kehidupannya, 20% sisanya ditentukan selama kehidupannya setelah masa kana-kanak. Bentuk stimulasi yang diberikan hendaknya dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.⁵

Dalam pendidikan, guru merupakan figur sentral dalam menyelenggarakan pendidikan, karena guru adalah sosok yang diperlukan untuk memacu keberhasilan peserta didiknya. Betapapun baiknya kurikulum yang dirancang oleh para ahli dengan ketersediaan peralatan dan biaya yang cukup yang sesuai dengan pendidikan, namun pada akhirnya keberhasilan pendidikan secara professional terletak ditangan guru. Dengan demikian maka berhasilnya pendidikan sangat tergantung pada pertanggungjawaban guru

⁵ Deby Ambarwati, Abdul Karim, "Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Bergambar," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (Jun 2022): 38-48.

dalam melaksanakan tugasnya.⁶

Guru dalam proses belajar mengajar merupakan bagian inti dalam menyalurkan ilmunya. Guru menjadi bagian penting di dunia pendidikan sebagai pribadi yang harus bisa digugu dan ditiru. Digugu memiliki arti bahwa setiap yang disampaikan oleh gurunya dijadikan sebuah kebenaran dan dipercaya oleh semua muridnya. Ditiru dalam hal ini menandakan bahwa seorang guru menjadi *uswatun khasanah* yaitu menjadi panutan yang baik oleh muridnya. Menjadi panutan yang baik bagi murid, lingkungan sekitar, dan masyarakat sebagai individu yang baik untuk ditiru dalam segi berfikir, berbicara, dan dalam sosial dimasyarakat.⁷

Dalam kaitannya dengan hubungan tersebut maka upaya guru dalam membangun dan mengoptimalkan kemampuan kognitif anak patut diperhatikan karena secara psikologis bukan pikiran rasional saja yang dapat membantu anak dalam mengalami perkembangan, tetapi pikiran emosional juga memberi dampak efektif bagi anak. Selain itu, guru memiliki tugas dalam merancang program pembelajaran agar terlaksana dengan baik. Program pembelajaran yang harus dirancang oleh guru yaitu perencanaan pembelajaran, penerapan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Program pembelajaran tersebut harus diperhatikan dan dilaksanakan dengan baik agar proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan efisien. Perencanaan pembelajaran erat hubungannya dengan merancang bagaimana

4. ⁶ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017),
⁷ Nancy Siagia Florida, *Guru dan Perubahan : Peran Guru di Dunia Pendidikan dan Pembangunan* (Sumatra Utara: Pematangsiantar), 7.

nantinya pembelajaran akan diberikan seperti membuat PROTA, PROSEM, RPPM, dan RPPH. Penerapan pembelajaran merupakan pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang meliputi 3 kegiatan yaitu : kegiatan pembuka, inti dan penutup. Sedangkan evaluasi pembelajaran merupakan nilai, pengamatan oleh guru terhadap perkembangan peserta didiknya.

Optimalisasi perkembangan pada anak usia dini melalui upaya pembelajaran yang diberikan pada anak perlu disesuaikan dengan taraf dan tugas perkembangannya. Semua anak tidak bisa disamakan karena masing-masing memiliki sifat pembawaannya sendiri.⁸ Mengoptimalkan kemampuan anak berarti berupaya memperbaiki kemampuan yang dimiliki anak agar berkembang menjadi lebih baik. Proses pembelajaran yang diberikan pada anaknya harus mengandung sistem pembelajaran yang menyenangkan agar materi bisa tersampaikan dengan baik.

Pada hakikatnya pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya tidak menggunakan sistem hafalan, melainkan anak tidak bisa dipisahkan dengan bermain yang didalamnya meliputi perasaan senang, merdeka, bebas memilih, dan merangsang anak semakin aktif. Sehingga perkembangan anak dalam berfiir, bernalar, mengambil keputusan mampu berkembang dengan baik. Bermain dapat memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasikan dirinya, mengadakan peneltian, serta percobaan-percobaan. Para ahli berpendapat, Dockett dan Fler bahwa “Bermain menjadi bagian yang dibutuhkan oleh anak, sebab dengan bermain anak banyak mendapatkan

⁸ Farida, “Upaya Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dii” *Jurnal PAUD* 2, no. 4 (Januari 2015) : 2-23.

pengetahuan sehingga kemampuan yang ada dalam diri anak dapat berkembang.”⁹

Berkaitan dengan hal tersebut maka proses pembelajaran membutuhkan adanya media pembelajaran sebagai upaya mempermudah proses belajar peserta didik. Kegunaan media pembelajaran semakin dirasakan manfaatnya, seperti pembelajaran dirasa semakin kondusif, adanya respon umpan balik dari peserta didik, dan pembelajaran berlangsung secara kondusif dan efisien. Menurut Miarso “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat disalurkan dan diimplementasikan sebagai upaya yang dapat merangsang pikiran, menyampaikan perhatian, pesan, perasaan, dan kemauan anak sehingga mampu mendorong minat bakatnya dalam proses belajar.” Selain menyalurkan pembelajaran secara utuh, media pembelajaran dapat menyampaikan hal-hal tertentu dari kegiatan pembelajaran, dan memberikan motivasi bagi peserta didik.¹⁰ Media pembelajaran terdiri dari media visual, dan media audiovisual. Permainan ludo geometri merupakan media pembelajaran yang menggunakan jenis media visual.

Permainan ludo adalah permainan yang berasal dari papan bahasa Jerman yang bernama game *Cross and Circle*, di India permainan ludo ini mirip dengan permainan yang dijuluki *pachissi*. Sedangkan permainan yang hampir mirip di Amerika dijuluki dengan *Parchessi*, dan permainan dengan sebutan dinegara Inggris yaitu Ludopermainan tradisional asal negara

⁹ Chica Haryani, “Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenalkan Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini” (Skripsi, Universitas Bengkulu, 2014), 21.

¹⁰ Guslinda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: CV Jagad Publishing, 2018), 1-3.

Indiamerupakan permainan yang hampir mirip dengan ular tangga atau monopoli. Permainan ini bisa dimainkan dengan 2 - 4 orang dengan cara mengatur strategi untuk bisa memindahkan pion dengan dadu hingga ke garis finish. Apabila diantara pemain yang lainnya didapati salah satu pemain yang mencapai finish lebih dulu maka dianggap sebagai pemenangnya.

Permainan ludo ini dimodifikasi oleh Alfred Collier dengan menambahkan cangkir pengocok dadu. Ia kemudian mematenkannya dan menamainya The Royal Ludo. Sejak saat itu, permainan ludo dikenal oleh seluruh dunia. Kemudian dalam dunia pendidikan tertarik untuk menggunakan permainan ini sebagai salah satu media pembelajaran termasuk di TK sehingga dirancang sesuai kebutuhan pendidikan salah satunya untuk mengenal bentuk geometri sehingga terbentuklah media permainan ludo geometri.¹¹ Pada permainan ludo geometri tidak jauh berbeda cara memainkannya dengan Ludo. Hanya saja ada tantangan berupa kartu kata dari guru yang berisikan anak untuk mengenal geometri melalui menggambar atau menunjukkan bentuk geometri sesuai perintah. media ludo geometri ini dirancang untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran mengenal geometri.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita Ajung Jember anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari keseharian anak yang cenderung mudah bosan dan letih dalam menghadapi pembelajaran

¹¹ Desna Kore, dkk, "Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" *Cahaya Paud : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (Oktober 2020) :114-116.

kognitif. Anak ingin segera mengakhiri perjumpaan ketika dihadapkan dengan pembelajaran kognitif sehingga tidak fokus. Lebih tepatnya pada pembelajaran mengenal bentuk geometri.

Kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung belum optimal dikarenakan beberapa penyebab yaitu, guru hanya mengenalkan dua bentuk geometri segi empat dan lingkaran sehingga anak hanya mengenal dua bentuk tersebut. Selain itu, guru hanya memperkenalkan bentuk geometri dengan media papan tulis yang mengakibatkan anak belum mampu memahami sepenuhnya dalam mengenal bentuk geometri. Anak-anak masih kebingungan ketika diperintahkan untuk menyebutkan bentuk geometri yaitu segitiga, segiempat, dan lingkaran. Anak juga belum bisa membedakan segi empat dan persegi panjang. Senada dengan pernyataan dari Kepala Sekolah TK Dharma Wanita terkait rendahnya kemampuan kognitif anak kelompok B bahwasannya “Pembelajaran yang berkenaan tentang kognitif tidak begitu banyak peminatnya pada kelompok B”.¹²Oleh karena itu, diperlukan adanya metode lain agar minat anak dalam belajar yang berkaitan dengan kognitif semakin meningkat.

Penyajian pembelajaran mengenal bentuk geometri di TK Dharma Wanita Ajung Jember masih menggunakan metode ceramah, guru hanya menjelaskan dan bercerita didepan kelas. Akibatnya suasana kelas terkesan kurang kondusif sebab banyak anak yang bermain dan bercerita sendiri. Suasana yang menyenangkan menjadi komponen penting yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak Kanak, maka dari itu

¹² Observasi di TK Dharma Wanita AjungJember, 21 April 2022.

pentingnya kegiatan pembelajaran di TK dikemas dengan kegiatan yang menyenangkan agar pembelajaran menjadi menarik bagi anak.

Beranjak dari uraian diatas mengenai kurang optimalnya kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran mengenal geometri di TK Dharma Wanita Ajung Jember, maka diperlukan upaya yang sungguh-sungguh kepada guru untuk lebih memperhatikan dalam memperbaiki metode serta pendekatan dalam pembelajaran yang megarah pada anak. Salah satu strategi sebagai alternatif untuk mengoptimalkan kemampuan anak terhadap pembelajaran mengenal geometri adalah dengan diterapkannya media bermain ludo. Media bermain ludo ini di desain sesuai kebutuhan peserta didik dalam mengenal bentuk geometri yang menambah kesan menyenangkan dan menumbuhkan semangat pada anak dengan memainkan permainan ludo yang diterapkan melalui permainan kelompok sehingga bukan hanya kognitif yang ditingkatkan melainkan didalamnya dapat juga mengoptimalkan motorik, bahasa, dan sosial emosional anak.

Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **PERAN GURU DALAM MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI METODE BERMAIN LUDO GEOMETRI PADA KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER.**

B. Fokus Penelitian

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus penelitian. Fokus penelitian ini berisi semua faktor permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian harus disusun secara singkat, spesifik, operasional, jelas, tegas, yang dituangkan dalam

kalimat tanya.¹³ Dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan pokok permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan guru untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain ludo geometri di TK Dharma Wanita Ajung Jember?
2. Bagaimana penerapan guru untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain ludo geometri di TK Dharma Wanita Ajung Jember?
3. Bagaimana evaluasi guru untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain ludo geometri di TK Dharma Wanita Ajung Jember?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.¹⁴ Dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat tiga tujuan yang dilakukan oleh penelitian. Adapun tujuan penelitian tersebut adalah :

1. Mendeskripsikan perencanaan guru untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain ludo geometri di TK Dharma Wanita Ajung Jember.

¹³ Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 45.

¹⁴ Tim Penyusun, 45.

2. Mendeskripsikan penerapan guru untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain ludo geometri di TK Dharma Wanita Ajung Jember.
3. Mendeskripsikan evaluasi guru untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain ludo geometri di TK Dharma Wanita Ajung Jember.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pada dasarnya merupakan suatu komponen yang berisi tentang kontribusi apa saja yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Manfaat penelitian dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis, seperti manfaat bagi penulis, pembaca, instansi, dan masyarakat secara keseluruhan. Manfaat penelitian harus realistis.¹⁵ Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan ilmu bagi peneliti terkait pendidikan anak usia dini yang berupa mengoptimalkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain ludo geometri serta menjadi harapan untuk dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki peneliti sekarang dan nanti saat melaksanakan tugasnya dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini.

a. Bagi UIN KHAS Jember

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah kebermaknaan bagi pendidikan dan juga menjadi referensi tambahan

¹⁵ Tim Penyusun, 46.

bagi mahasiswa khususnya mahasiswa yang hendak melakukan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain ludo geometri pada anak usia dini.

b. Bagi Lembaga Taman Kanak – kanak

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadidi tambahan wawasan kepada para guru dan menjadi bahan evaluasi khususnya bagi Taman Kanak – Kanak lain terkait peran guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

c. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi tambahan wawasan ilmu bagi pembaca terkait peran guru dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain ludo geometri.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi penulis, lembaga dan masyarakat untuk djadikan acuan dalam mengembangkan pendidikan. Sebagai wahana dari Latihan menulis karya ilmiah dan sebagai bekal untuk peneliti lain yang melakukan peneliti lain yang melakukan peneliti di masa mendatang.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisikan pengertian pengertian penting yang menjadi fokus perhatian oleh peneliti dalam judulnya. Tujuan dari adanya definisi istilah sebagai pemahaman arti agar menghindari dari kesalahfahaman yang

tidak diharapkan terhadap makna istilah yang dimaksudkan oleh peneliti.¹⁶

Peran guru dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak melalui metode ludo geometri yaitu Adapun penulis menjelaskan dari beberapa definisi istilah yang menjaskan tentang makna dari judul peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Peran Guru

Peran guru dalam proses belajar adalah menjadi fasilitator, motivator, dan evaluator. Guru menjadi fasilitator artinya guru menjadi fasilitas yang menyalurkan bahan ajar kepada peserta didik. Guru menjadi motivator artinya guru merupakan sosok penting dalam pembelajaran yang memberikan dorongan semangat, dan nasihat kepada siswa. Guru menjadi evaluator bahwasannya guru bertugas menjadi seorang yang menilai dan mengamati perkembangan belajarnya.

Peran guru ialah menjadi seorang pendidik dan pengajar bagi siswanya dengan baik sesuai 4 kompetensi guru : kompetensi pedagogik, sosial, professional, dan kepribadian yang harus dimiliki guru. Selain itu, peran guru dalam pembelajaran sangatlah penting agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik dengan menyusun program pembelajaran berupa perencanaan, penerapan, dan evaluasi pembelajaran.

¹⁶ Tim Penyusun, 45-46.

2. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang ada dalam diri anak yang berkaitan dengan cara berfikir kompleks dan penalarannya dalam menyelesaikan masalah. Berkembangnya kemampuan kognitif pada anak dapat mempermudah anak dalam menguasai pembelajaran dan menerima setiap resiko-resiko untuk memecahkan setiap pembelajaran yang diberikan sehingga mejadikan kemampuannya berfungsi dengan baik dan membantu dalam memecahkan masalahnya dikehidupan sehari-hari.

Kognitif diartikan sebagai suatu kemampuan yang melibatkan kognisi. Kognisi dapat diartikan suatu usaha seseorang untuk mendapatkan pengetahuan. Kognitif merupakan kemampuan anak yang berhubungan erat dengan berfikir, seperti mengingat dan memahami sesuatu.

3. Permainan Ludo

Permainan ludo merupakan permainan yang muncul pada abad Ke-6 di Negara India yang dalam memaikannya terdiri dari 2 – 4 orang dan permainan hampir mirip dengan monopoli dan ulartangga. Aturan dalam memainkan ludo yaitu seorang pemain mengatur strategi agar bisa memindahkan pion dengan menggunakan pion hingga bisa mencapai garis finish. Apabila didapati salah satu pemain mamppu mencapai garis finish terlebih dahulu maka dikatakan menang.

Permainan ludo geometri ini tidak dijalankan seperti ludo King pada umumnya. Sebab, pada ludo geometri permainan didesain sesuai kebutuhan pembelajaran peserta didik. Sehingga cara memainkannya

sedikit berbeda dengan permainan aslinya. Ludo geometri dibuat dengan mempertimbangkan standar pencapaian siswa kelompok B sebagai pembelajaran untuk mengoptimalkan kecerdasan kognitifnya dengan mengenal konsep geometri yang didalamnya mengenal bentuk, warna, dan lambang bilangan.

Bermain ludo geometri memberikan pengalaman belajar pada peserta didik untuk melatih kemampuan berfikirnya. Kemampuan berfikir anak pada pengalaman ini mulai distimulus pada saat anak memecahkan masalah dalam permainan agar menemukan jalan keluar. Selain itu, anak semakin matang mengenal bentuk geometri. Pada permainan ini, juga bisa mengembangkan sosial emosional anak yang dalam memainkannya dilakukan bersama-sama sehingga terjadilah interaksi satu sama lain.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan memaparkan terkait deskripsi atau penjelasan isi skripsi diawali dari bab pendahuluan dan diakhiri dengan bab penutup. Format yang digunakan dalam pembahasan yakni berbentuk deskriptif naratif, bukan seperti format daftar isi.¹⁷ Beberapa pemaparan uraian sistematika pembahasan sebagai berikut:

Pada bab satu, menjelaskan bagian pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Pada bab dua, menjelaskan bagian kajian kepustakaan. Bab ini berisi materi inti skripsi yang menjadi acuan. Bab dua meliputi kajian terdahulu

¹⁷ Tim Penyusun, 93.

yang masih relevan dengan penelitian yang hendak dilaksanakan dan kajian teori yang menjadi tumpuan dalam menerapkan penelitian.

Pada bab tiga, menjelaskan terkait metode penelitian. Bab ini berisikan metode yang diambil peneliti dalam menentukan penelitian meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, serta tahap-tahaap penelitian.

Pada bab empat, merupakan kajian dari penyajian data yang didalamnya berisikan tentang gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis, serta pembahasan temuan.

Pada bab lima, adalah bagian akhir dari skripsi yang berisikan penutupan. Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran-saran. Fungsi dari bab penutup ialah mendapatkan suatu pandangan objek yang diperoleh dari hasil penelitian dilapangan. Sedangkan fungsi dari saran-saran yaitu memberikan masukan kepada pihak terkait sebagai perbaikan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka memiliki dua bagian yaitu peneliti terdahulu dan kajian teori. Adapun rinciannya sebagai berikut :

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berisikan penelitian-penelitian terdahulu yang masih berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang diambil dari penelitian sebelumnya kemudian peneliti membuat sebuah ringkasan. Penelitian terdahulu yang dimaksud yaitu penelitian yang sudah dipublikasikan seperti : artikel, skripsi, tesis, disertasi yang dimuat pada jurnal ilmiah dll.¹⁸

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang diperoleh peneliti yang masih terkait dengan penelitian yang diambil guna untuk mengetahui penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian oleh Siti Istiqomah (2018), berjudul “Penerapan Metode Bermain Melalui Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B PAUD Sriwijaya Lampung.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Istiqomah memfokuskan pada pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain ular tangga. Metode penelitian yang diambil oleh peneliti terdahulu yaitu menggunakan penelitian kualitatif. Hasil penelitian dari peneliti terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak

¹⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember : UIN KHAS Jember, 2021),

mampu berkembang dengan baik. Adapun jumlah yang diteliti ada 20 anak, diantaranya terdapat 14 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan dalam meneliti anak pada kemampuan kognitifnya.

Dari data perkembangan kognitif anak di PAUD Sriwijaya melalui Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga ini terdapat 20 jumlah keseluruhan, Terdapat 1 anak yang belum berkembang, 13 anak berkembang sesuai harapan, dan 3 lainnya berkembang sangat baik. Presentase perkembangan menunjukkan 5% mulai berkembang, 65% berkembang sesuai harapan, dan 15% berkembang sangat baik.¹⁹

2. Penelitian Oleh Nurul Sakinah Salam (2020), berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Kelompok B Di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu melalui dengan menggunakan ludo geometri terbagi menjadi 2 siklus. Pada presentase siklus I menunjukkan 49.4% yang mulai berkembang sedangkan pada siklus II menunjukkan 75% presentase anak yang mengalami berkembang sangat baik Maka dari itu, dari hasil penilaian pembelajaran menggunakan ludo geometri mengalami peningkatan.

Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu Persamaan dalam penelitian terdahulu yang diteliti oleh Nurul Sakinah Salam dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif

¹⁹ Siti Istiqomah, “Penerapan Metode Bermain Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur Tahun Ajaran 2018/2019” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

yang ranahnya juga membahas terkait perkembangan kognitif melalui permainan ludo. Objek yang dilakukan juga sama-sama mengarah pada anak usia dini.²⁰

3. Penelitian oleh Fitri Astuti (2019), berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kogitif Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B di PAUD Al-Fitri”. Skripsi mahasiswa Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, STKIP Kusuma Negara.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas, tahap pelaksanaannya dilakukan dengan 2 siklus, melalui tahapan langkah-langkah menggunakan model Kemmis dan Taggart. Objek penelitian yang diteliti yaitu anak usia dini kelompok B yang berjumlah 15 anak, diantaranya 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Hasil dalam penelitian yang dilakukan oleh fitri astute menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif secara signifikan dengan diterapannya Tindakan sebanyak 2 siklus.

Pada siklus 1 presentase menunjukkan 55% dan meningkat menjadi 86% pada siklus II. Dari hasil penelitian menggunakan Tindakan kelas dan menggunakan tahap 2 siklus didapati kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dengan adanya penerapan permainan ular tangga.²¹

²⁰ Nurul Sakinah Salam, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2020/2021” (Skripsi, UNMUH Makassar, 2021).

²¹ Fitri Astuti, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Tahun Ajaran 2019/2020” (Skripsi, STKIP Kusuma Negara, 2020).

4. Penelitian Oleh Eva Susanti (2020), berjudul “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok di PAUD Ceria Banjar Rejo Lampung Timur” Skripsi Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Metro.²²

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Rencana Tindakan menggunakan Tindakan 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan dan setiap siklusnya menggunakan 4 tahapan yakni : perencanaan, pelaksanaan, tahap penamatan, dan tahap refleksi. Objek penelitian mengacu pada anak Paud usia 3-4 tahun, terdiri dari 10 anak laki laki dan 6 anak perempuan. Hasil dalam penelitian yang diteliti oleh Eva susanti menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan diterapkannya permainan balok sebagai pembelajaran kognitif dengan menggunakan Tindakan sebanyak 2 siklus.

Pada siklus I anak yang berkembang sangat baik terdapat 4 anak dengan presentase 25%. Sedangkan pada siklus II kemampuan kognitifnya menunjukkan kenaikan yang drastic 11 anak yang berkembang sangat baik. Dari hasil kesimpulan yang diperoleh dari penelitian terdahulu dalam meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan permainan balok dapat mengoptimalkan kemampuannya.

5. Penelitian oleh Nia Nadhiroh (2020), dengan judul “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di RA Diponegoro 96

²² Eva Susanti, “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok di PAUD Ceria Banjar Rejo Lampung Timur Tahun Ajaran 2019/2020” (Skripsi IAIN Metro, 2020).

Banjaranyar Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas, Skripsi Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto.²³

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Kualitatif jenis penelitian field research. Pada penelitian terdahulu peneliti benar-benar mengungkap informasi yang ada dilapangan menggunakan Teknik observasi, wawancara, dokumentasi. Seseorang yang dimintai informan dalam hal ini disebut informan.

Hasil dari penerapan penerapan pembelajaran kognitif berupa pembiasaan yang berhubungan dengan mengembangkan kognitif anak berjalan dengan baik dan membuahkan hasil anak mampu belajar & memecahkan masalah, dan berfiki simbolik.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Peneliti**

No	Nama, tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Siti Istiqomah	Penerapan Metode Bermain Melalui Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B PAUD Sriwijaya Lampung	a. Meneliti Tentang Perkembangan kognitif b. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif.	a. Peneliti terdahulu memfokuskan menggunakan media ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif. Sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan media permainan ludo. b. Tempat penelitian.
2	Nurul Sakinah Salam	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui	a. Meneliti tentang perkembangan kognitif	Peneliti terdahulu melakukan penelitian di TK Babussalam

²³ Nia Nadhiroh, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di RA Diponegoro 96 Banjaranyar Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2019/2020" (Skripsi IAIN Purwokerto, 2020).

		Permainan Ludo Geometri Pada Anak Kelompok B Di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kaabupaten Gowa	b.Menggunakan permainan ludo c.Pendekatan kualitatif	Kabupaten Gowa. Sedangkan peneliti yang sekarang melakukan penelitian di TK Dharma Wanita Ajung Kabupaten Jember.
3	Fitri Astuti	Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga	a.meneliti tentang kemampuan kognitif b.pendekatan kualitatif	a. peneliti terdahulu menggunakan variabel permainan ular tangga sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan media permainan ludo. b.Peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan jenis penelitian studi kasus
4	Eva Susanti	Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok di PAUD Ceria Banjar Rejo Lampung Timur	a. Meneliti tentang kemampuan kognitif b. Fokus pada perencanaan, penerapan, evaluasi pembelajaran	a. peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus b. objek penelitian yang diteliti yaitu anak usia 3-4 tahu, sedangkan peneliti saat ini meneliti anak usia 5-6 tahun
5	Nia Nadhiroh	Peran Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di RA Diponegoro 96 Banjarnyar Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas	a. meneliti tentang kemampuan kognitif b. menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan jenis penelitian field research	a. lokasi penelitian yang diambil oleh peneliti terdahulu. b. fokus penelitian yang diambil oleh peneliti terdahulu.

Penelitian yang dilakukan peneliti saat ini menjelaskan terkait Peran guru dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain ludo geometri pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini memfokuskan pada perencanaan, penerapan, dan evaluasi pembelajaran guru dalam menyusun pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak. Perencanaan pembelajaran diawali dengan Rapat Kerja untuk membahas PROTA, PROSEM, RPPM, dan RPPH. Penerapan pembelajaran dilakukan melalui 3 kegiatan yaitu : kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Sedangkan evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan penilaian checklist, hasil karya, dan anekdot. Antusias anak dalam menerima permainan ludo geometri terlihat jelas dari banyaknya respon baik yang didapat saat pembelajaran tersebut diberikan. Dari hasil permainan ludo geometri sebagai pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil tersebut terlihat dari pengamatan akhir perkembangan kognitif anak yang rata-rata Berkembang Sangat Baik (BSB).

Perbedaan peneliti sebelumnya dengan peneliti saat ini terlihat jelas bahwa perbedaan yang menonjol terletak pada lokasi penelitian. Selain itu, pendekatan yang digunakan berbeda-beda seperti yang dilakukan oleh Eva Susanti yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan peneliti saat ini menggunakan Pendekatan Kualitatif. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Istiqomah dan Nurul Sakinah Salam menggunakan pendekatan kualitatif dengan 2 siklus, sedangkan peneliti saat ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Selain itu, media pembelajaran

yang diterapkan oleh peneliti terdahulu yaitu oleh Fitri Astuti menunjukkan perbedaan. Peneliti terdahulu menggunakan media ular tangga, sedangkan peneliti saat ini menggunakan permainan ludo untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.

B. Kajian Teori

Kajian teori berisikan pembahasan teori yang diperoleh dari pendapat tokoh dan sumber lainnya sebagai pandangan dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori yang dikaji lebih luas dan mendalam akan mempermudah wawasan peneliti yang akan dikaji dalam menyingkaji permasalahan yang ada didalam penelitian sesuai tujuan dan rumusan masalah. Berbeda dengan penelitian kuantitatif, pada penelitian kualitatif kajian teori menjadi bagian penting sebagai perspektif, bukan untuk diuji.²⁴

1. Peran Guru

a. Pengertian Guru

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Guru adalah seseorang yang pekerjaannya mengajar. Dengan demikian, orang yang mengajar dibidang mendidik, mengajar seseorang yang diajarnya disebut guru. Guru bukan hanya mengajar disekolah saja, ruang lingkup pengertian guru luas selama dia mengajar, dan memberikan ilmunya maka bisa dikatakan sebagai guru. Sebagai seorang pengajar atau pendidik, guru dituntut untuk menyampaikan, memberikan ilmunya kepada siswa. Bukan hanya mengajar, guru juga memiliki tugas menasehati dan memberikan arahan kepada siswa berupa arahan

²⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, 46.

menuju kebaikan.

Guru merupakan fasilitator kepada siswa yang memberikan wawasan ilmu pengetahuan dari sumber belajar yang dipelajari untuk diajarkan kepada peserta didik. Sebagai pendidik yang dituntut professional guru mengemban tugas utamanya yaitu mengajar, mendidik, mengarahkan, menilai, mengevaluasi peserta didik.

Sesuai dengan Undang-undang Guru dan Dosen Pasal 1 Ayat 1 bahwasannya guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.²⁵ Maka, guru mengemban tugas yang besar dalam menilai, menjadi fasilitator, dan motivator²⁶

Secara lebih terperinci tugas guru berpusat pada mendidik dengan titik berat memberikan arah dan motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka Panjang, memberi fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai, membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai dan penyesuaian diri. Demikianlah, dalam proses pembelajaran guru tidak terbatas sebagai penyampai ilmu pengetahuan akan tetapi lebih dari itu, ia bertanggung jawab akan keseluruhan perkembangan

²⁵ Setneg RI, UU No.14 Tahun 2005, Pasal 1 ayat (1)

²⁶ Siti Maemunawati, Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran : Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (Banten : 3M Media Karya Serang, 2020), 7-8.

kepribadian siswa. Ia harus mampu menciptakan proses belajar yang sedemikian rupa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar secara aktif dan dinamis.²⁷

b. Kompetensi Guru

Kompetensi berasal dari kata *company* (bahasa Inggris) yang memiliki arti *ability* (kemampuan), *capability* (kesanggupan), *proficiency* (keahlian), *qualification* (kecakapan), *eligibility* (memenuhi persyaratan), *readiness* (kesiapan), *skill* (kemahiran), dan *adequacy* (kepadanan). Sebagai karakteristik individu yang melekat, kompetensi merupakan bagian dan kepribadian individu yang relative dan stabil, dapat dilihat, serta diukur dari perilaku individu yang bersangkutan ditempat kerja atau dalam berbagai situasi.²⁸

Mulyasa berpendapat bahwa kompetensi merupakan suatu pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang merupakan bagian dari dirinya berupa bawaan dari lahir sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan baik. Dapat disimpulkan bahwasannya kompetensi guru merupakan hasil penggabungan dari kemampuan-kemampuan yang beraneka ragam, seperti halnya seperangkat pengetahuan, keterampilan, perilaku yang harus dimiliki oleh guru, dikuasai dan diterapkan dalam yang terikat dengan keprofesionalan bekerja.

²⁷ Subakri, "Peran Guru Dalam Pandangan Al-Ghozali" *Jurnal Pendidikan Guru* 1, no.2 (Juli, 2020): 74-75.

²⁸ Rina Febriana, *Kompetensi Guru* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021), 2.

Undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 pasal 10 ayat 1 menyatakan bahwa guru harus memiliki empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompetensi sosial, dan (4) kompetensi professional.²⁹

Dengan demikian, maka tiap tiap Guru perlu mencapai indikator-indikator empat kompetensi tersebut.³⁰ Kompetensi memiliki arti sederhana yaitu kemampuan atau kecakapan. Selain itu, kompetensi telah menjadi bukti nyata yang menjadi dasar kuat dan valid sebagai bentuk pengembangan sumber daya manusia³¹ Adapun empat kompetensi yang harus dimiliki guru diantaranya :

1) **Kompetensi Kepribadian**

Manusia sejak lahir sudah dijuluki sebagai makhluk sosial, makhluk ciptaan Tuhan yang Maha Esa dengan bentuk yang paling sempurna diantara makhluk yang lainnya. Manusia menjadi

fitrah yang mempunyai peran yang unik dalam kehidupan terutama yang bersangkutan dengan diri sendiri. Di kehidupan juga terdapat banyak makhluk-makhluk yang diciptakan berdampingan dengan manusia yang tujuannya tetap menaruh ketergantungan diantara makhluk satu dan lainnya. Ini menjadi isyarat bahwa manusia hidup diciptakan sebagai makhluk yang paling sempurna didunia

²⁹ Setneg RI, UU No.14 Tahun 2005, Pasal 10 ayat (1)

³⁰ Dedi Sahputra Napitupulu, *Kepribadian Guru Upaya Meningkatkan Ranah Afektif Siswa* (Pati: Fire Publisher, 2017), 4.

³¹ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi* (Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 2017), 38.

bukan untuk menjadi sombong melihat bahwa kita menjadi manusia masih membutuhkan yang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi kepribadian merupakan kompetensi guru terkait dengan sikap, tingkah laku pribadi guru yang kelak harus memacu atau berpedoman pada nilai-nilai moral yang ada. Guru perlu menanamkan sikap terpuji, berbudi luhur agar senantiasa terpancar keindahan budi pekerti dalam dirinya di kehidupan masyarakat, pergaulan, pertemanan, dan yang paling penting dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang guru. Guru akan terlihat bertambahnya kewibawaan apabila dalam pembelajaran disertai dengan penerapan perilaku yang baik sebagai seorang guru yang mencerminkan seorang pendidik yang baik untuk digugu dan ditiru. Hal yang menjadi standar nilai dalam mengukur kompetensi kepribadian guru di Indonesia yaitu menjadi guru sebagai pribadi yang dijiwai oleh Falsafah Pancasila yang mengacu pada sumber dan nilai-nilai budaya bangsa kita dengan sekian banyak dinamika dan ragamnya.

Ki Haji Dewantara mengemukakan sistem yang digunakan dalam pembelajaran yaitu sistem among yang didalamnya guru harus *Ing ngarsa sung tuladha*, *Ing madya mangun karsa*, *Tut wuri handayani*. *Ing ngarsa sung tuladha* yang memiliki arti di depan harus memberi contoh dan tauladan yang baik.

Guru menjadi panutan yang patut digugu dan ditiru di depan

peserta didik, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Ing madya mangun karsa yang memiliki arti saat sedang berada ditengah membangkitkan motivasi. Selain menjadi contoh yang baik, guru memiliki tugas menjadi pelopor ide-ide kepada muridnya dalam menggugah semangat, niat dan kemauan yang sangat dibutuhkan oleh murid. Sedangkan Tut wuri handayani memiliki arti saat berada dibelakang seorang guru mendorong siswanya untuk belajar dan beraktivitas. Dari belakang, seorang guru menjadi motivator penting dalam memberi dorongan dan arahan. Semboyan Tut wuri handayani kemudian menjadi semangat pendidikan yang tinggi dalam mencapai cita-cita pendidikan yang lebih baik dalam membangun bangsa.³²

2) Kompetensi Pedagogik

Pedagogik berkaitan erat dengan ilmu pendidikan. Pedagogik merupakan ilmu yang berkaitan terkait pendidikan dalam konteks terbatas terhadap interaksi pendidik dengan peserta didik yang berkaitan dengan jaringan edukatif. Selain itu, pedagogik atau biasa disebut sebagai ilmu guru dalam mendidik merupakan sebuah ilmu atau teori yang bersifat runtut dengan korelasi jangka Panjang sampai anak menginjak masa dewasa.

Pedagogik merupakan sebuah teori bagaimana seorang pendidik memberikan didikannya dengan sebaik-baiknya sesuai

³² M.Hatta, *Empat Kompetensi Untuk Membangun Profesionalisme Guru* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), 17.

kaidah-kaidah mendidik, seperti halnya guru juga harus memahami sistem pendidikan, tujuan pendidikan, sarana pendidikan, materi pendidikan, metode, dan media pendidikan yang sudah disediakan oleh lembaga tempat belajar mengajar. Adapun beberapa hal penting penting yang dapat diambil dari pengertian diatas, yaitu :

- a) Pedagogik berhubungan erat dengan bagaimana interaksi pendidik terhadap peserta didik yang bersifat edukatif. Interaksi diantara keduanya disebut interaksi edukatif karena mengandung nilai pendidikan yang terjalin selama interaksi berlangsung. Artinya dari interaksi yang terjalin dari keduanya mampu membawa peserta didik dalam mngubah perilaku siswanya kearah yang positif.
- b) Pedagogik merupakan teori yang bersifat sistematis dalam mencapai peserta didik pada kedewasaan yang diharapkan. Teori sitematis yang dimaksudkan disini bahwasannya pendidikan bersifat runtut, tersusun dalam memberikan ilmu dan pemikiran kepada peserta didi untutk dijadikannya bekal ilmu sampai ia menjadi pribadi yang mandiri karena telah ,menerima didikan dari proses pembelajarannya.
- c) Pedagogik merupakan salah satu kompetensi guru yang berpacu pada ilmu mendidik terkait apa dan terkait bagaimana pendidikan tersebut dilaksanakan. Pendidik dalam hal ini perlu memahami beberapa aidah-kaidah dalam mendidik yang didalamnya berkaitan tentang sitem pendidikan, tujuan, media,

dll yang masih berhubungan erat dengan pendidikan.

- d) Membahas kajian kritis bagaimana hakikat manusia dalam proses pendidikan diberikan pada manusia lainnya.³³

3) Kompetensi Professional

Secara bahasa guru professional berasal dari dua suku kata yaitu guru dan professional. Secara bahasa guru berarti “orang yang pekerjaannya mengaja”. Seseorang yang berprofesi mengajar atau mendidik dalam mata pencahariannya sering disebut sebagai guru. Menurut istilah guru berarti “salah satu bagian yang bergerak dalam bidang manusiawi sebagai proses belajar mengajar serta berperan penting dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang bergerak dibidang pembangunan”. Sementara kata professional secara bahasa berarti “seseorang yang memiliki keahlian dalam suatu bidang tertentu”.

Adapun menurut istilah guru memiliki arti “ Sementara professional secara Bahasa berarti “orang yang mempunyai keahlian tertentu”. Adapun menurut istilah professional berarti “seseorang yang melakukan suatu pekerjaan sesuai dengan keahliannya, ia rela mengabdikan dirinya dengan tulus dlam mengemban tugasnya disertai tanggung jawab penuh atas apa yang ia kerjakaan sesuai kemampuan dan keahliannya.

Sesuai dari uraian diatas tentang pengertian guru

³³ Rifma, *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru* (Jakarta: Kencana, 2016), 10.

professional, maka dilihat dari konteks bahasa guru professional adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam pekerjaannya dan terjun untuk menggeluti pekerjaan dibidang mengajar dengan disertai tanggung jawab penuh atas apa yang ia kerjakan. Guru professional menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat dan bangsa selanjutnya, karena apa yang ia kerjakan merupakan pemberayaan manusia dalam bidang pembangunan untuk membentuk karakter anak bangsa yang akan mengarahkan bangsa menjadi lebih sejahtera.

Berdasarkan pendapat yang dinyatakan oleh Sudirman A.M, dapat disimpulkan bahwa pengertian guru professional yaitu guru yang memiliki segudang pengetahuan, keterampilan, kecakapan, dan sikap yang mantap dan layak dalam mengusahakan atau mengelola proses belajar sehingga berlangsungnya proses pembelajaran secara efektif. Guru juga mampu dan memiliki komitmen dalam upayanya menjawab tantangan pendidikan menjadi suatu sistem sehingga memiliki perspektif yang luas dalam melihat jauh kedepan terkait tantangan pendidikan.

Seorang guru dikatakan professional tidak cukup hanya mengetahui satu materi saja, namun ia harus memiliki keahlian lebih dibidang pekerjaannya dan bertanggung jawab penuh atas kerjanya. Ia menjadi pribadi yang dewasa dalam mendidik, dan mengayomi setiap peserta didiknya yang memiliki kesulitan dalam proses belajar mengajar. Guru disebut sebagai tenaga professional

karena didalamnya bukan hanya tentang mengajar peserta didik, namun ia juga harus memperhatikan beberapa keterampilan terutama sikap mental. Mendidik anak pada sikap mentalnya tidak cukup hanya dengan mengajarkan suatu pengetahuan, akan tetapi taulan guru menjadi pengetahuan penting bagi anak.³⁴

4) Kompetensi Sosial

Sesuai kodratnya manusia dijuluki sebagai anusia sosial yang hidupnya berkelompok yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri dan bawaan secara alami. Manusia sulit dalam menyelesaikan permasalahannya sendiri dalam menjalani atau sebagai bentuk kebutuhan sehari-hari, sehingga manusia hidup dalam ketergantungan dengan makhluk-makhluk lainnya baik dalam memenuhi kehidupannya sehari-hari sebagai bentuk perannya menjalankan kehidupan sosial. Manusia perlu menjalin interaksi terhadap sesama makhluk maupun dengan benda-benda lainnya sebagai pemenuhan kehidupan bermasyarakat.

Kompetensi sosial dalam belajar mengajar kaitannya dengan bagaimana guru mampu berkomunikasi baik dengan murid, lingkungan sekitar, dan masyarakat, sehingga cara pandang, berfikir, dan bertindak menjadikan tolak ukur dikehidupannya dalam bermasyarakat. Guru menjadi individual yang diperlakukan secara normative di kalangan masyarakat sebab kebiasaan dalam

³⁴ Hafid Hanafi, La Adu, H Muzakkir, *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*, (Sleman: Cv Budi Utama, 2019), 3-7.

status sosialnya, oleh karena itu diperlukan sejumlah kompetensi sosial yang perlu ia miliki untuk berinteraksi dimana tempat ia tinggal.

Kuatnya sebuah nama yang dinamakan “guru” maka menunjukkan bahwa kompetensi sosial sangat erat dalam dirinya. Guru harus memahami bahwa dirinya tidak bisa terpisahkan dari masyarakat begitu juga ia mampu mengambangkan tugas sebagai bagian masyarakat dan warga negara. Selain kemampuan sosialnya dimasyarakat, lebih dalam kemampuan sosialnya mencakup bagaimana dirinya menyesuaikan diri terhadap tuntutan kerja pada saat ia membawakan tugasnya sebagai seorang guru.³⁵

c. Program Pembelajaran

Menurut arikunto program pembelajarana merupakan suatu kegiatan yang jamak melalui urutan dan penyusunan kurikulum dipusat, yang salah satunya pembuatan rencana belajamengajar, pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar, dan melakukan evaluasi pembelajaran.

Guru menjadi bagian penting dalam proses berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Pembelajaran yang baik disertai dengan program pembelajaran yang terstruktur. Sebelum memberikan materi kepada peserta didik ada beberapa hal yang harus dirancang sehingga memudahkan dalam proses

³⁵ M.Hatta, *Empat Kompetensi Untuk Membangun Profesionalisme Guru* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 31.

pembelajarannya.

Program pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar mengajar. Selain itu, program pembelajaran dirancang untuk mengetahui pasti apa yang akan dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Hal-hal yang perlu diketahui terkait program pembelajaran sebagai berikut :³⁶

1) Perencanaan Pembelajaran

a) Pengertian Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan merupakan sebuah susunan berupa langkah-langkah yang hendak dilakukan untuk mencapai sesuatu yang telah ditentukan. Perencanaan bisa disusun dalam tenggat waktu tertentu. Menurut Pendapat William H Newman perencanaan adalah menetapkan sesuatu yang hendak dilaksanakan. Perencanaan adalah rentetan keputusan mencakup hal luas yang berkaitan dengan penjelasan-penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, program, penentuan metode, prosedur-prosedur serta menentukan kegiatan sesuai jadwal yang telah dirancang.

Terry berpendapat bahwa perencanaan merupakan suatu ketetapan suatu kerjaan yang harus dilakukan oleh sekelompok agar tercapainya tujuan yang diinginkan. Perencanaan meliputi kegiatan yang bersifat pengambilan keputusan. Maka dari itu, diperlukan adanya kemampuan

³⁶ M.Hatta, *Empat Kompetensi Untuk Membangun Profesionalisme Guru*, 32.

untuk membuat gambaran dan dapat melihat jauh kedepan untuk merumuskan sebuah pola yang akan digunakan dimasa mendatang.

Sedangkan menurut Wina Sajaya terkait pembelajaran diartikan sebagai proses kolaborasi antara guru dan peserta didik dengan memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada. Sumber daya yang ada meliputi bakat, minat, dan kemampuan yang dimiliki anak. Kerjasama antar guru dan murid tidak hanya menitikberatkan pada salah satu pihak, tetapi saling bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan suatu rancangan yang dibuat atau ditetapkan oleh guru dan diterapkan dalam pembelajaran yang dalam pencapaian keberhasilannya tidak hanya menitikberatkan pada salah satu pihak. Namun, Kerjasama diantara dua pihaklah yang menganatarkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan memanfaatkan berbagai potensi peserta didik seperti minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki anak.³⁷

³⁷ Asmidar Parapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 43-44.

b) Prinsip Pengembangan Perencanaan PAUD

Perencanaan bukan hanya sebagai pelengkap administrasi, namun perencanaan merupakan bagian yang penting yang harus ada didalam pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan gambaran dari kegiatan pembelajaran agar mempermudah pelaksanaan pembelajaran disekolah. Adapun beberapa prinsip dalam pengembangan perencanaan antara lain :

(1) Signifikansi

Signifikansi diartikan menjadi sebuah bentuk yang bermakna. Nilai signifikansi hendaknya disusun secara relevan agar proses pembelajaran membuahkan hasil dan tidak memakan waktu yang banyak.

(2) Relevan

Relevan artinya sesuai, maka perencanaan pembelajaran disusun dengan sangkut paut antara yang satu dan lainnya memiliki nilai kesesuaian seperti halnya perencanaan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

(3) Kepastian

Perencanaan harus memiliki nilai pasti yang disusun secara runtut.

(4) Adaptabilitas

Pada perencanaan pembelajaran memerlukan sifat lentur atau tidak kaku, sehingga dapat diterapkan dalam keadaan dan kondisi apapun.

(5) Kesederhanaan

Adapun perencanaan memerlukan sifat sederhana, yakni mudah dalam menerjemahkan dan mengimplementasikannya.

(6) Prediktif

Adapun perencanaan pembelajaran memerlukan nilai daya ramal yang kuat. Mengantisipasi berbagai kemungkinan yang terjadi kedepan.³⁸

c) Langkah-langkah Penyusunan Perencanaan Pembelajaran

Menurut Siti Kusrini terkait langkah-langkah penyusunan perencanaan pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun perencanaan pembelajaran sebagai berikut :

(1) Analisis hari efektif dan analisis program pembelajaran

Dasar pembuatan hari efektif ditetapkan pada kalender pendidikan dan kalender umum. Setelah melihat kalender pendidikan dan kalender umum kemudian guru membuat hari efektif selama satu semester.

³⁸ Asmidar Parapat, 45.

(2) Membuat program tahunan, semester, dan tagihan

Program tahunan di buat berdasarkan ide dan gagasan para guru yang akan dilaksanakan selama dua semester kedepan. Program semester berdasarkan analisis hari efektif selama satu semester. Program tagihan merupakan tuntutan kegiatan yang harus ditampilkan dan dilakukan oleh peserta didik baik berupa ujian tulis, lisan, portofolio, unjuk kerja, penampilan, dll.

(3) Menyusun Silabus

Silabus merupakan pokok dari keseluruhan yang berupa penjabaran standar kompetensi dasar yang hendak dicapai, serta uraian materi.

(4) Menyusun Rencana Pembelajaran

Rencana pembelajaran setiap sekolah tidak sama, bersifat khusus dan kondisional berdasarkan kondisi anak dan sarana prasarana. Berpatokan pada silabus dan kondisi pembelajaran agar berjalan sesuai harapan.

(5) Penilaian pembelajaran

Penilaian merupakan bentuk menilai peserta didik dalam serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilaluinya.

d) Fungsi Perencanaan Pembelajaran PAUD

Menurut pendapat George R Terry dijelaskan bahwa perencanaan merupakan suatu perbaikan fakta-fakta dan usaha menghubungkan antara fakta yang satu dengan lainnya. Setelah memperbaiki dan menghubungkan fakta satu dengan fakta yang lain kemudian membuat perkiraan dan peramalan tentang keadaan dimasa mendatang. Tindakan untuk masa yang akan datang yang sekiranya diperlukan untuk menghendaki hasil yang dikehendaki.³⁹

Adapun fungsi pembelajaran PAUD, diantaranya :

(1) Fungsi kreatif

Adanya umpan balik berupa kelemahan menjadikan guru lebih kreatif dalam memperbaiki kelemahan yang dimiliki.

(2) Fungsi inovatif

Proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan terencana dalam kaitannya dikatakan perencanaan memiliki fungsi inovasi.

(3) Fungsi selektif

Perencanaan pembelajaran memiliki fungsi sebagai cara untuk menyeleksi strategi mana yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran.

³⁹Anik Lestarinigrum, *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini* (Nganjuk: CV Adjie Media Nusantara, 2017), 13.

(4) Fungsi komunikatif

Perencanaan dibuat sebagai fungsi komunikatif yaitu dapat menjelaskan kepada guru yang terlibat baik kepala sekolah, guru, anak. Menjadi informatif kepada pihak eksternal yaitu orangtua dan masyarakat.

(5) Fungsi prediktif

Fungsi perencanaan bersifat prediktif. Perencanaan yang disusun secara akurat, akan memberikan gambaran terhadap apa yang akan terjadi dimasa mendatang saat perencanaan itu hendak diterapkan.

(6) Fungsi akurasi

Suatu perencanaan yang disusun dengan akurat sehingga menghasilkan sesuatu yang memadai harus dapat menjawab dan menjelaskan kepada setiap orang yang terlibat termasuk guru, anak, kepala sekolah, orang tua bahkan masyarakat.

(7) Fungsi pencapaian tujuan

Siswa dalam pembelajaran memiliki dua sisi yaitu hasil belajar dan proses belajar. Melalui perencanaan keduanya bisa berjalan secara seimbang.⁴⁰

(8) Fungsi control

Fungsi perencanaan salah satunya mengontrol keberhasilan anak dalam mencapai tujuan. Hal tersebut

⁴⁰ Anik Lestarinigrum, *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 12.

digambarkan dalam proses pembelajaran tertentu.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan isi dari kegiatan inti yang keseluruhannya merupakan proses pelaksanaan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menjadi peran yang membuka pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan yaitu mengajak berdiskusi tentang tema pada hari tersebut, menyampaikan materi, dan menyampaikan informasi penting yang tersirat didalam pembelajaran yang akan diterima oleh siswa. Menurut Mulyasa pelaksanaan pembelajaran merupakan bentuk realisasi dari rencana pembelajaran menjadi Tindakan nyata agar tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pelaksanaan pembelajaran meliputi 3 kegiatan diantaranya : kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

Kegiatan inti menurut Tim Pengembang MDP dijelaskan

bahwa kegiatan inti merupakan kegiatan utama dalam menyampaikan isi materi dengan berbagai pengalaman belajar dari guru, melalui berbagai metode strategi disertai dengan media yang dirasa cocok dengan tujuan materi pembelajaran yang hendak diajarkan. Menurut Chatib dalam pendapatnya bahwa proses pembelajaran dibagi menjadi dua tahap besar yakni apersepsi dan strategi atau metode yang diterapkan.

Menurut Chatib apersepsi yang disampaikan guru sangat berpengaruh terhadap pembelajaran secara menyeluruh.

Apersepsi bisa disajikan melalui cerita, mengenalkan media terkait sesuai pembelajaran dan tak lupa bertanya terkait pengalaman anak dengan media tersebut di kehidupan sehari-harinya. Apersepsi yang dilakukan guru bertujuan untuk mendorong anak agar bersemangat dalam belajar dan menarik rasa ingin tahu anak.

Selanjutnya tahap kedua yaitu penerapan strategi mode yang akan digunakan. Metode pembelajaran dalam kegiatan ini dipilih berdasarkan kebutuhan kegiatan yang telah disusun sebelumnya oleh guru. Moeslichatoen berpendapat tentang metode merupakan sebuah cara atau alat yang gunanya untuk mencapai sebuah tujuan kegiatan yang akan dilakukan. Adapun beberapa metode yang biasa digunakan di PAUD meliputi metode bermain, metode bercakap-cakap, metode karyawisata, metode demonstrasi, metode proyek, metode pemberian tugas, dan metode bercerita.

Kegiatan untuk mengakhiri pembelajaran yaitu ditutup dengan kegiatan akhir, biasanya seorang guru mengulas kembali apa saja yang sudah dipelajari, memberi pertanyaan, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah. Aqib mengemukakan pendapatnya bahwa kegiatan akhir yaitu bagian kegiatan yang bertujuan untuk menutup kegiatan ini. Adapun beberapa komponen yang penutup dalam pembelajaran mencakup beberapa hal berikut : 1. Mengulas

kembali dengan menanyakan apa saja yang telah dipelajari dengan merangkum atau meringkas isi kegiatan. 2. Melakukan evaluasi kemampuan kepada siswa dengan menampilkan hasil keterampilan anak pada kegiatan yang telah dilaksanakan. 3. Memberi tindak lanjut, biasanya dengan memberikan pekerjaan rumah.

3) **Evaluasi Pembelajaran**

a) **Pengertian Evaluasi Pembelajaran**

Kata evaluasi berasal dari kata bahasa Inggris *evaluation* yang memiliki arti “nilai”. Kata *value* atau diartikan sebagai nilai dalam istilah evaluasi berkaitan dengan sesuatu hal baik atau buruk, cukup atau belum, kuat atau lemah. Evaluasi menjadi sebuah pertimbangan suatu hal dengan memacu pada patokan yang telah dibuat dan sifatnya kualitatif, seperti memadai – tidak memadai, kuat – lemah, baik – buruk, dll.

Menurut pendapat Suchman evaluasi merupakan sebuah kegiatan yang berupa proses penentuan hasil atau penilaian yang telah dicapai dalam beberapa kegiatan yang telah dilaksanakan dengan mengambil hasil akhir berupa tercapainya sebuah tujuan. Sedangkan menurut Worthen dan Sandes menyatakan bahwa evaluasi merupakan kegiatan mencari sesuatu yang berharga. Pencarian sesuatu yang dikatakan berharga yakni dalam pencariannya

menggali suatu informasi yang bermanfaat untuk menilai suatu program, produksi, alternatif, strategi, dll. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan yang sudah direncanakan.

Stufflebeam berpendapat bahwa evaluasi merupakan sebuah proses penggambaran, pencarian, dan sesuatu yang bermanfaat yang diperoleh pengambil sebagai bahan untuk mengambil sebuah keputusan tertentu.

Pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa evaluasi merupakan sebuah penggalian, pengambilan, gambaran, pertimbangan dari sesuatu yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang bermafaat dengan melibatkan nilai sebagai suatu hal baik – buruk, memadai – tidak memadai menjadi suatu putusan yang diharapkan.

Evaluasi dikatakan sebagai proses untuk menentukan sebuah nilai, jasa, atau manfaat dari sesuatu untuk diambil melalui adanya pengukuran atau penilaian yang nantinya menjadi sebuah hasil akhir putusan yang diambil.⁴¹

b) Prinsip-prinsip Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi yang akurat dan bermanfaat bagi peserta didik memerlukan beberapa hal yang harus diperhatikan

⁴¹ Ajat Rukayat, *Teknik Evaluasi Pembelajaran* (Sleman: CV Budi Utama, 2018), 1.

diantaranya : 1. Prinsip umum evaluasi pembelajaran : a). Valid. Evaluasi harus sesuai dengan tes yang terpercaya. b). Berorientasi pada kompetensi. Harus mencapai pada kompetensi peserta didik seperti, pengetahuan, sikap keterampilan, dan nilai refleksi dalam kebiasaan bertindak dan berfikir. c). Berkelanjutan. Evaluasi hendaknya dilakukan secara terus menerus untuk mengetahui perkembangan anak secara menyeluruh. d). Menyeluruh. dilakukan secara menyeluruh sesuai materi ajar terhadap strategi dan prosedur penilaian. e). Bermakna. Penilaian hendaknya meliputi gambaran yang utuh terkait tercapainya kompetensi yang sudah diterapkan untuk peserta didik. f). adil dan objektif. Penilaian harus adil tanpa membedakan. g). Terbuka. Evaluasi bersifat terbuka akan penilaiannya. h). Ikhlas. i). Praktis. Mudah dimengerti. j). dicatat dan akurat. Evaluasi hendaknya dilakukan secara sistematis dan komprehensif.

Adapun prinsip khusus evaluasi pembelajaran : a).

Menerapkan jenis penilaian yang dapat menentukan atau memungkinkan adanya kemampuan terbaik siswa dalam menunjukkan kemampuannya. b). seorang guru hendaknya mampu melaksanakan prosedur penilaian berupa catatan-catatan tertentu secara tepat terkait perkembangan hasil

belajar siswa.⁴²

c) Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran

Ruang lingkup evaluasi berkaitan dengan objek evaluasi. Apabila pokok yang dijadikan evaluasi mengenai pembelajaran, maka pembelajaran menjadi ruang lingkup evaluasi. Adapun beberapa ruang lingkup evaluasi pembelajaran sebagai berikut :

Ruang lingkup evaluasi pembelajaran dalam perspektif domain hasil belajar :

Teori Benyamin S. Bloom terkait hal ini menyatakan bahwa hasil belajar menjadi 3 kelompok domain : kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, yaitu sebagai berikut : a). Domain kognitif. Domain kognitif meliputi seperangkat pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. b). Domain afektif. Domain afektif merupakan sikap yang menunjuk kearah pertumbuhan batiniah bila anak sadar dan memahami nilai yang diterima. Nilai tersebut meliputi : kemampuan menerima, kemampuan menanggapi atau menjawab, kemampuan menilai, dan organisasi. c) Domain pskomotor. Kemampuan peserta didik terkait Gerakan tubuh atau bagian bagiannya, meliputi : Musculator motor

⁴² Ajat Rukayat, 2.

skill (memperagakan gerak, membuktikan hasil, melompat, menggerakkan, menampilkan), Manipulations of materials or objects (memperbaiki, menyusun, menggeser, merapikan, membentuk), Neuro muscular coordination (mempergunakan, memantau, menghubungkan, memakai).

d) Syarat dan Tujuan Evaluasi

Evaluasi untuk suatu tujuan tertentu penting, tetapi adajadi tidak bermanfaat untuk tujuan lainnya. Maka dari itu, hendaknya guru mengenal macam-macam tujuan evaluasi dan syarat yang harus dituntaskan agar perencanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Evaluasi yang baik harus memenuhi beberapa syarat diantaranya : 1) valid, 2) andal, 3) objektif, 4) seimbang, 5) membedakan, 6) norma, 7) fair, dan 8) praktis.

Dari kedelapan persyaratan diatas, ada beberapa tujuan evaluasi dilakukan oleh setiap guru. Selain sebagai pelengkap penilaian, evaluasi sebagai factor penting dalam suatu program pembelajaran diantaranya : situasi, kemampuan, pengetahuan, dan perkembangan tujuan. Terdapat 6 tujuan evaluasi kaitannya dengan belajar mengajar, sebagai berikut :

(1) Menilai ketercapaian

Menilai hasil pencapaian siswa merupakan cara evaluasi yang bertujuan menentukan cara belajar siswa.

Dengan begitu, tujuan evaluasi dapat mengarahkan metode belajar yang tepat digunakan oleh siswa.

(2) Mengukur macam-macam aspek belajar yang bervariasi

Belajar dikategorikan sebagai kognitif, psikomotor, dan afektif. Batasan tersebut umumnya dijelaskan menjadi sebuah pengetahuan, keterampilan, dan nilai.

(3) Sebagai sarana untuk mengetahui apa yang ingin siswa ketahui

Setiap orang masuk kelas dengan membawa pengalamannya masing-masing, dan dengan kemampuannya masing-masing. Tujuan evaluasi, guru melihat bagaimana pemikiran peserta didik selama pembelajaran berlangsung dengan pencapaiannya yang berbeda-beda.

(4) Memotivasi belajar siswa

Hasil evaluasi akan menstimulasi tindakan siswa. Evaluasi tertulis mampu membuat siswa meningkatkan kemampuan dan semangat belajarnya.

(5) Menyediakan informasi untuk tujuan bimbingan dan konseling

Sering kali siswa meminta atau berkeluh kesah terhadap kesulitannya. Melalui hal tersebut, guru memberikan arahan sehingga mendapatkan informasi terhadap dirinya.

(6) Menjadikan hasil evaluasi sebagai dasar perubahan kurikulum.

Beberapa guru sering mengubah prosedur evaluasi dan metode belajar sesuai kemampuan dan kepentingan belajar mereka. Melihat rata-rata kemampuan dan pencapaian anak di kelas menjadi pertimbangan guru untuk memutuskan hal tersebut.

Evaluasi bisa dilakukan dengan assesment, tes, dan pengukuran. Wortham berpendapat apabila seorang guru ingin melihat kemampuan siswa terkait penguasaannya, maka guru bisa melakukan pengukuran. Data evaluasi yang didapat dari pengukuran penguasaan siswa kemudian dijabarkan sebagai suatu penjelasan. Maka, dari kegiatan tersebut menandakan bahwa guru sudah melaksanakan evaluasi berupa pengukuran.⁴³

Bjorkland berpendapat "Guru adalah seseorang yang mengemban tugas menjadi pengamat, melakukan perencanaan, dan evaluasi." Guru yang hendak melakukan pengamatan, maka guru diharuskan melakukan observasi terhadap peserta didik melihat interaksi peserta didik satu dengan peserta didik lainnya

⁴³ Ifat Fatimah Zahro, Penelitian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini 1, no.1 (Oktober 2015) : 111-114.

yang terlihat berjalan dengan baik⁴⁴ Guru sebagai evaluator pembelajaran memiliki tanggung jawab penuh untuk mewujudkan tugasnya sehingga motivasi dan semangat guru merupakan kunci dari keberhasilannya

2. Kemampuan Kognitif

Menurut Piaget kognitif adalah seluruh perjalanan perkembangan anak untuk membentuk kemampuan kognitifnya, mulai dari bayi hingga dewasa. Hal itu tentunya melibatkan sebuah skema penting dalam hidup. Skema adalah Tindakan cerminan pikiran, hal ini terjadi dimasa bayi. Misalnya menghisap jempol, Tindakan refleks terhadap objek atau mainan, skema mental adalah tingkah lau yang berkembang saat masa kanak-kanak. Semakin dewasa, maka semakin paham pula skema dalam hidup yang harus melibatkan beberapa hal seperti, pemecahan masalah dan berbagai strategi dalam menghadapi hidup. Tak hanya skema, manusia akan menjalani hal-hal seperti asimilasi, akomodasi, organisasi, keseimbangan (equilibrium) dan ekuilibrasi⁴⁵

a. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Salah satu teori yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif yaitu menggunakan Teori Piaget. Teori Piaget menjelaskan kemampuan kognitif yaitu cara manusia utuk berfikir, belajar, memahami sesuatu, dan memecahkan masalah. Piaget menyakini bahwa

⁴⁴ Evariyanti, Tarigan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mengayam Dasar dengan Menggunakan Metode Demonstrasi di TK Namorambe Medan," *Jurnal Bahas Unimed* 8, no.5 (Oktober 2016) : 119-121.

⁴⁵ Ari Kusuma Sulyandari, *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini* (Guepedia, 2021), 8.

kecerdasan manusia merupakan proses mental (kognitif) untuk memperoleh pengetahuan. Kecerdasan berlangsung dengan adanya proses mental dan lingkungannya. Anak-anak mengembangkan kemampuannya melalui pengalaman langsung dari lingkungannya baik secara fisik, maupun praktik langsung yang menjadikan kemampuan berfikirnya berjalan dengan baik.

b. Fungsi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Fungsi kognitif menurut behavioral neurology, yaitu suatu proses dimana semua masukan sensoris meliputi rangsang taktil, visual dan auditorik akan diubah, diolah, disimpan, dan digunakan untuk hubungan interneuron secara sempurna sehingga seseorang mampu melakukan penalaran terhadap masukan sensoris tersebut. Sedangkan menurut Strub dkk, fungsi kognitif merupakan aktivitas mental secara sadar seperti berfikir, belajar, mengingat, dan menggunakan bahasa.

⁴⁶Fungsi kognitif juga merupakan kemampuan atensi, memori, pemecahan masalah, pertimbangan, serta kemampuan eksekutif (merencanakan, menilai, mengawasi, dan melakukan evaluasi).

Berdasarkan modul Neurobehaviour PERDOSSI tahun 2008, fungsi kognitif terdiri dari :

1) Atensi

Atensi merupakan kemampuan beraksi pada suatu stimulus sehingga mengabaikan stimulus yang lainnya. Atensi merupakan

⁴⁶ Masnival, *Menjadi Guru Paud Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), 133.

sebuah gabungan dari batang otak, aktivitas kimbik, dan aktivitas korteks sehingga mampu mengabaikan stimulus lainnya yang dianggap tidak bersangkutan.

2) Bahasa

Bahasa merupakan perangkat dasar komunikasi yang penting dan menjadi dasar modalitas dalam membangun dan mendorong kemampuan kognitif. Apabila didapati gangguan bahasa pada anak, maka akan mengganggu kognitifnya seperti memori verbal dan fungsi eksekutif pada anak sehingga menimbulkan kesulitan atau ketidakfungsian.

3) Memori

Memori adalah kapasitas mental untuk memuat informasi yang memungkinkan dimasa mendatang akan muncul kembali dalam ingatan sesuatu yang pernah dilakukan. Rentang waktu informasi dari ingatan itu kembali bisa dalam waktu singkat (hotungan detik) seperti pada saat mengulang angka atau memori yang sudah bertahu-tahun seperti mengingat ulang masa kecil.

4) Visuospasial

Visuospasial adalah kemampuan untuk memanipulasi pikiran seperti meniru dan menggambar sebuah contoh gambaran yang sudah disediakan seperti bentuk geometri : lingkaran, segitiga, persegi dan menyusun balok balok.

5) Fungsi Eksekutif.

Fungsi eksekutif dari fungsi otak yang dimaksud yaitu proses seseorang dalam memecahkan suatu masalah yang ada atau masalah baru. Dalam konteks ini, seseorang sadar dalam melakukan tindakan memecahkan masalah yang benar adanya kemudian dapat menganalisa, mengevaluasi, dapat memecahkan atau mencari jalan keluar dari suatu masalah.⁴⁷

c. Tahapan perkembangan kognitif anak usia dini

Perkembangan kognitif terbagi atas dua tahap yaitu: Tahap sensorimotor dan tahap praoperasional. Adapun penjelasan dari beberapa tahapan perkembangan kognitif sebagai berikut:

1) Tahap Sensorimotor

Tahap sensorimotor ialah ketika anak-anak menggunakan indra dan gerak refleks (bawaannya) untuk melihat dan memahami tentang dunia. Anak menggunakan indra penglihatan untuk melihat, mulut untuk menghisap, dan tangan untuk menggenggam.

Piaget meyakini bahwa skema/pemikiran pertama anak bersifat sensorimotor. Bayi membentuk skema/pemikiran dengan menggunakan gerakan refleks. Bayi memulai kehidupan dengan gerakan sensorimotor refleks untuk memenuhi kebutuhan biologisnya, seperti mengisap jari jempol, dot, atau puting susu, menelan, memegang ujung jari mama.

⁴⁷ Sidiarto Kusumoputro, dkk, *Modul Neurobehaviour* (2018), 146.

Morisson (2012) membagi perkembangan sensorimotor kognitif menjadi enam tahap yaitu :

- a) Tahap I (lahir sampai 1 bulan) : pada tahap ini gerak yang dilakukan anak yaitu refleks yang mengendalikan, seperti menghisap dan memegang. Memegang merupakan skema sensorimotor utama bayi.
- b) Tahap II (1 sampai 4 bulan) : Pada tahap ini bayi mulai menunjukkan kebiasaannya seperti menghisap jempol (ada koordinas mata-tangan), menoleh jika ada suara, mata bisa mengikuti Bergeraknya objek. Bayi mulai mampu mengendalikan perilaunya dan tidak lagi sepenuhnya dikendalikan refleks.⁴⁸
- c) Tahap III (4 sampai 8 bulan) : Pada tahap ini bayi mulai mampu memainkan benda dengan menggunakan koordinasi tangan, mata, dan pegangan. Bayi melakukan gerakan berulang-ulang untuk menggoyang benda (misalnya krincing) yang menimbulkan suara. Anak mulai dapat berinteraksi dengan objek dan orang : perhatikan jika diberi krincing yang dapat berbunyi, anak menggoyang, memukul, membanting, melepas, tersenyum, dan tertawa.
- d) Tahap IV (8 sampai 12 bulan) : Kemampuan berfikir bayi melalui koordinasi reaksi-reaksi sekunder (10-12 bulan).

⁴⁸ Masnipal, *Menjadi Guru Paud Profesional*, 134.

- e) Tahap V (12 sampai 18 bulan) : Kecerdasan bayi ditunjukkan dengan melakukan coba-coba atau eksperimen untuk memecahkan masalah. Biasanya melakukan Gerakan berulang.
- f) Tahap VI (18 sampai 24 bulan) : Tahap ini merupakan representas simbolil, yaitu membayangkan objek yang tidak berada dihadapannya dalam pikiran dan kemampuan untuk mengganti objek tertentu dengan yang lain, seperti sendok jadi pesawat, batu jadi tank, atau banyal jadi gendong jadi bayi.⁴⁹

2) Tahap Praoperasional

Pada tahap praoperasional ini anak berada pada usia 2 sampai 6 tahun pada perkembangan kognitif. Adanya perbedaan daya pikirnya pada anak usia 2 sampai 6/7 tahun, Pada tahap ini Piaget membagi menjadi dua tahapan, yaitu periode symbolic function atau preconceptual subphase, yaitu periode 2 sampai 4 tahun dan periode intuitive thought atau intuitive subphase (periode usia 4-6/7 tahun). Adanya pemisahan dari dua kelompok bermain ini sangat bermanfaat bagi guru untuk lebih mempermudah pengajaran dan memahami perkembangan sesuai usianya.

Sifat paling menonjol pada usia 2-4 tahun adalah anak menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan ssuatu maksud. Simbol digunakan mewakili suatu objek, misal balok menjadi mobil, sendok menjadi pesawat, batu menjadi kuda, pasir menjadi air hujan. Bersamaan dengan itu, muncul sifat

⁴⁹ Masnipal, 135-136

egosentrisme dan animisme.

Egosentris membuat anak memandang segala sesuatu dari sudut kepentingannya sendiri, lebih suka berbicara tentang dirinya sendiri daripada anak lain. Pada sebuah lingkungan bermain didapati dua anak merebut mainan sambil menangis. Salah satu diantara mereka mengaku mainan yang ia mainkan kemarin itu miliknya dan tidak rela dimainkan abak lain, padahal mainan itu milik sekolah.

Animisme adalah suatu kepercayaan dalam pikiran anak yang menganggap benda-benda mati itu hidup dan mampu melakukan sesuatu, seperti “Pohon itu marah kepadaku, aku takut”, bahwa jika gelap ada hantunya, dan seterusnya.⁵⁰

Ciri perkembangan kognitif pada tahap praoperasional secara umum ada lima, yaitu :

- a) Ketergantungan anak terhadap refleks sensorimotor mulai berkurang. Pengetahuan anak terutama diperoleh dari hal yang ia lihat.
- b) Muncul kemampuan untuk memahami sesuatu dalam berfikir menggunakan simbol-simbol untuk mewakili benda, seperti sendok menjadi pesawat, bantal menjadi anak bayi, batu menjadi binatang, dan seterusnya.

⁵⁰ Masnopal, *Menjadi Guru Paud Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), 136-138.

- c) Menjadikan dunia mereka dunia fantasi. Anak sering berfantasi dan suka bermain pura-pura. Awalnya dengan bermain sendiri (soliter), berkembang jadi bermain kelompok. Dirumah anak sering berperan seperti ibu yang sedang menggendong bayi, sang ayah dengan memakai kopiah, menjadi dokter, atau pilot pesawat.
- d) Bersikap egosentris. Anak memandang segala sesuatu dari kepentingan sendiri. Egosentris menjadikan anak lebih senang berbicara tentang diri mereka sendiri daripada orang lain.
- e) Anak belum mampu menyiapkan ingatannya, cepat lupa. Kejadian hari ini tidak lagi diingat keesokan harinya.⁵¹
- d. Faktor yang memengaruhi kemampuan kognitif anak usia dini
- Kemampuan kognitif anak merupakan rangkaian caranya dalam berfikir. Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak diantaranya :

1) Hereditas/Keturunan

Teori hereditas berpendapat bahwa Setiap manusia dilahirkan akan selalu memiliki potensinya sendiri. Potensi yang dibawanya merupakan bawaan dari lahir yang tidak bisa dipengaruhi oleh lingkungan. Tingkat kecerdasan anak menunjukkan 75-80% dipengaruhi oleh faktor keturunan.

⁵¹ Masnipal, *Menjadi Guru Paud Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), 139.

2) Ingkungan

Seorang manusia dilahirkan dalam keadaan suci bersih dan belum ternoda. Maka, lingkungan menjadi komponen yang paling mempengaruhi untuk perkembangannya. Tinggi rendah tingkat kecerdasannya didapatkan dari pengalaman dilingkungan sekitar.

3) Kematangan

Kematangan anak berkaitan erat dengan bagaimana kesanggupan fisik maupun psikisnya yang sudah berfungsi dengan baik. Kematangan seseorang bisa ditunjukkan melalui usia kronologisnya.

4) Pembentukan

Pembentukan merupakan proses yang terjadi diluar diri seseorang. Pembentukan bisa terjadi karena pembiasaan. Ada dua pembentukan diri seseorang yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengasuh). Hal tersebut nantinya sangat berguna dalam keberlangsungan hidupnya ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

5) Minat dan Bakat

Minat merupakan sebuah arahan atau dorongan untuk menekuni sesuatu yang disukai. Sedangkan bakat merupakan sebuah kemampuan bawaan yang diperoleh sejak lahir yang perlu dikembangkan agar bisa terwujud dengan baik. Bakat bisa mempengaruhi keerdasan. Maka bisa diambil kesimpulan bahwa anak yang sudah memiliki bakat tertentu akan lebih mudah dan

cepat dalam menangkap sesuatu yang diajarkan.

6) Kebebasan.

Kebebasan manusia dalam berfikir, dan bertindak. Manusia bebas memilih apa yang ia sukai.⁵²

3. Metode Bermain Ludo

a. Pengertian Metode

Metode dari segi bahasa memiliki berasal dari dua kata, Meta dan Hodos. Meta memiliki arti "melalui, sedangkan diartikan sebagai "Jalan atau cara". Menurut KBBI metode dijelaskan sebagai cara kerja yang bersifat runtut untuk mempermudah suatu kegiatan agar tercapai sebuah tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, metode merupakan sebuah cara yang diterapkan guna mencapai sebuah tujuan tertentu, baik dalam bidang peniagaan, perusahaan, maupun dalam dunia pendidikan sebagai upaya mengupas tuntas pengetahuan, dll.⁵³

Metode merupakan sebuah cara kerja yang runtut, tersusun, dan umum, seperti halnya pengetahuan yang diawali dengan penjelasan dari pertanyaan "bagaimana". Menurut pendapat Sanjaya terkait metode bahwasannya metode merupakan sebuah cara yang digunakan untuk menerapkan sesuatu yang sudah direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu dan membuahkan hasil yang optimal.⁵⁴ Secara umum metode pengajaran mencakup keseluruhan cara ataupun teknik dalam hal

⁵² Khadijah, Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Kencana, 2020), 66-68.

⁵³ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2020), 18.

⁵⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana-Prenada Media Grup, 2018), 147.

menyajikan materi pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung serta bagaimana peserta didik diperlakukan saat pembelajaran. Dari penjelasan diatas, diketahui bahwa metode mengajar bukan hanya mengajarkan materi yang hendak diberikan dan mendiskusikannya namun juga berhubungan bagaimana peserta didik diperlakukan sesuai waktu yang sudah direncanakan.

b. Pengertian Permainan Ludo

1) Pengertian Bermain

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian lebih dari para ahli ilmu jiwa. Bermain belum dianggap penting untuk perkembangan anak karena terbatasnya pengetahuan pada saat itu tentang perkembangan anak. Plato adalah salah tokoh Filsafat Yunani yang dianggap berjasa dalam hal ini bahwa ia mempercayai adanya perubahan yang besar terkait bermain untuk usia dini.

Menurut pendapat plato, aritmatika akan lebih mudah dipahami saat apel itu dibagikan kepada anak-anak, seperti pemberian miniatur balok akan membangun cara berfikir anak untuk apa balok itu dan kegunaannya hingga pada akhirnya menghantarkan mereka menjadi seorang ahli bangunan. Ariatoteles juga berpendapan bahwa anak perlu diberikan rangsangan berupa mainan yang pada nantinya akan menjadi hal yang mereka tekuni.

Seorang filsuf bernama Karl Groos meyakini bahwa kegiatan bermain mampu mengasah dan memperkuat firasat yang pada nantinya digunakan untuk keberlangsungan hidupnya.

Charles darwin juga berpendapat terkait bermain menjadi perumpamaan sebuah binatang mampu bertahan hidup sebab keterampilannya dalam bermain. Bayi yang baru lahir dan makhluk hidup binatang memiliki insting yang masih belum kuat atau sempurna. Pada masa muda bermain bermanfaat untuk memperkuat instingnya. Maka, dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah sebagai upaya untuk melatih dan menstimulus keterampilan yang dibutuhkan dimasa mendatang,⁵⁵

Bagi anak usia dini, bermain bukan hal yang asing. Apabila ada seorang anak maka tidak bisa dipungkiri jika didapati mereka sedang melakukan kegiatan bermain. Anak dan bermain diibaratkan seperti mata uang, sisi satu dan lainnya tidak bisa dipisahkan sehingga jadilah sebuah uang yang sempurna. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan dunia anak.

Bermain merupakan kegiatan anak dalam melakukan aktivitas untuk bersenang-senang. Apapun aktivitasnya, apabila didalam kegiatannya menimbulkan perasaan senang, bahagia maka bisa dikatakan sebagai kegiatan bermain. Menurut KBBI, istilah bermain memiliki kata dasar main yang mengandung arti suatu kegiatan dilakukan untuk merasakan kesenangan. Dalam hubungannya bermain harus dipahami menjadi suatu bentuk upaya agar anak merasa bahagia, senang, dan ceria.⁵⁶

⁵⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Grasindo), 4-5

⁵⁶ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan* (Kencana, 2017), 6.

2) Permainan Ludo Geometri

Permainan Ludo diambil dari kata Ludoy yang berasal dari kata latin “*Ludus*” yang artinya permainan (game). Permainan ludo ini dimainkan dengan bersama-sama yaitu 2-4 orang. Ludo merupakan permainan yang berasal dari India dijuluki dengan nama “Pachisi”. Permainan pachisi diperkirakan muncul pada 500 Tahun sebelum masehi. Pada tahun 1896 Permainan ini muncul sehingga dipatenkan di Inggris menjadi permainan yang dinamai Ludo. Seiring berjalannya waktu permainan ludo mendapat sebuah modifikasi dari Alfred Collier dengan memodifikasi atau ditambah cangkir pengocok dadu. Kemudian Alfred Collier mematenkannya dengan menamai permainan tersebut “The Royal Ludo”. Pada saat itu permainan ludo dikenal dikalangan dunia, seperti halnya catur, ular tangga, dll.

Permainan ludo saat ini sudah berkembang sangat pesat.

Adanya perubahan permainan ludo cukup menonjol pada segi papan permainan. Permainan ludo saat ini didesain dengan praktis, ukuran lebih minimalis sehingga mempermudah untuk dibawa dan dimainkan. Hampir semua orang didunia ini pernah memainkannya. Melalui beriringnya waktu, zaman semakin maju. Sumber daya manusianya tentu mengikuti zaman yang semakin berkembang. Melalui perkembangan zaman permainan ludo ini didesain sesuai kebutuhan. Tentu tidak menutup kemungkinan ludo juga diminati dalam dunia pendidikan salah satunya menjadi media

permainan di lembaga taman kanak-kanak. Ludo didesain sesuai kebutuhan pendidikan salah satunya ludo geometri. Ludo geometri dirancang untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar pembelajaran kognitif bertemakan mengenal geometri.

Setiap pemain atau kelompok ingin menjadi yang tercepat mendapat giliran melangkah agar tiba digaris finish terlebih dahulu. Sedangkan dalam papan ludo terdapat 4 yang berisikan bentuk geometri seperti persegi empat, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga. Setiap kotak yang berisikan bentuk geometri memiliki warna yang berbeda-beda juga. Permainan ludo membutuhkan dadu untuk menentukan langkah pemain pada tengah papan yang mengantarkan ditujukan terakhir yaitu finish. Mengocok dadu secara bergantian setiap kelompok yang mendapat giliran bermain.⁵⁷

Ludo geometri terdapat tantangan berupa kartu kata. Kartu kata tersebut berisikan tantangan-tantang yang perlu diselesaikan anak untuk bisa ketahap selanjutnya. Tantangan tersebut bisa berisi pertanyaan maupun pekerjaan yang perlu diselesaikan. Permainan ludo geometri dalam mengoprasikannya juga berbeda dengan papan ludo yang pada umumnya dimainkan. Permainan ludo untuk anak kelompok B ini dimainkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Permainan ludo merupakan permainan turun temurun yang dimainkan sejak zaman dahulu. Permainan tradisional ini memiliki

⁵⁷ Paulus Ragil Adetya Putra, "Penerapan Augmented Reality Pada Permainan Ludo" (Skripsi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Yogyakarta, 2016), 8.

nilai positif bagi anak dalam melatih sikap sosial anak yang terjalin dengan teman sepermainannya sebab permainan ini tidak bisa dilakukan sendiri melainkan 2-4 orang. Selain itu, permainan ludo geometri melatih anak untuk mengenal lambang bilangan. Anak juga dilatih dalam membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Permainan ludo menggunakan karton sebagai bahan pembuatannya. Ukuran rancangannya 30 cm x 30 cm berbentuk persegi, membentuk 4 persegi didalamnya yang memiliki warna berbeda diantaranya : kuning, merah, hijau, biru.⁵⁸

c. Fungsi dan Manfaat Permainan Ludo

Adanya media pembelajaran seperti permainan ludo geometri memiliki fungsi tertentu yang dirancang dalam mendorong minat anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya dengan diselingi permainan yang menyenangkan. Fungsi dan manfaat dari permainan ludo berhubungan erat dengan konteks pengenalan warna dan bentuk dan jenis permainan ludo geometri memfokuskan anak terhadap perintah yang diberikan oleh guru.

Ada beberapa manfaat dari permainan ludo yaitu:

- 1) Dapat mengasah anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak
- 2) Dapat melatih dan mendorong kemampuan kognitif anak
- 3) Dapat mengasah kemampuan berfikir anak.

⁵⁸ Afrianti, Sulis, Musnar Indra Daulay, and Putri Asilestari, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo." *Aulad: Journal on Early Childhood* 1, no.1 (2018), 52-59.

4) Dapat melatih anak dalam mengenal warna, bentuk, dan bilangan.⁵⁹

d. Penggunaan Media Permainan Ludo Geometri

Ketentuan dalam penggunaan permainan ludo dengan menggunakan papan ludo geometri yang diterapkan untuk memudahkan belajar tema yang berkaitan dengan kognitif. Cara menggunakannya diantara lain :

- 1) Guru mengajak anak bermain ludo dengan membuat beberapa kelompok yang mana dalam satu kelompok berisikan 4 anak. Dalam memainkannya membutuhkan 2 kelompok.
- 2) Untuk bisa mengeluarkan pion, anak harus mengocok dadu
- 3) Guru mengajak anak untuk menjalankan pion tersebut sesuai dengan angka yang tercantum pada dadu hasil kocokan.
- 4) 1 orang anak melempar dadu, kemudian lihat bentuk geometri apa yang didapat anak. Misalnya salah satu anak mendapat giliran untuk mengocok dadu dan mendapatkan dadu yang bersimbolkan 4 maka anak tersebut diperbolehkan berjalan dengan menggerakkan pion sebanyak 4 langkah.
- 5) Sebelum anak beranjak keluar dari home, ada 1 tantangan yang sudah dipersiapkan oleh guru untuk diselesaikan oleh anak atau kelompok yang terpilih.

⁵⁹ Salam, Nurul Sakinah, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa" (Skripsi, 26.

6) Kemudian setelah dibacakan sebuah pertanyaan tersebut dan anak bisa menjawabnya maka anak diperbolehkan melangkah keluar sebanyak 4 kali dari gari start.

7) Permainan ini dilakukan secara bergiliran.

e. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan Ludo

1) Kelebihan permainan ludo

- a) Dapat mengasah kesanggupan anak dalam mengingat dan mengetahui (memahami).
- b) Dapat melatih kemampuan anak dalam mengkoordinir anggota tubuhnya. (kaki dan tangan).
- c) Dapat melatih kemampuan yang melibatkan rasa serta menjalin hubungan intrerpersonalnya dengan baik.
- d) Dapat mengasah anak dalam menuangkan idenya sesuai dengan konteks yang terkait.
- e) Dapat melatih kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

2) Kelemahan Permainan Ludo

- a) Memainkan bukan untuk perseorangan melainkan membutuhkan teman.
- b) Mmemakan waktu yang cukup lama.⁶⁰

⁶⁰ <http://mellaharita.blogspot.co.id/2014/06/permainan-ludo.html>

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode ilmiah pada awalnya adalah cara ilmiah agar memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Pada penelitian mengenai mengembangkan peningkatan kognitif anak usia 5-6 tahun kelompok B melewati media permainan ludo di TK Dharma Wanita Ajung Jember tersebut peneliti memakai beberapa metode penelitian dan teknik yaitu:

A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dipakai pada penelitian ini adalah kualitatif jenis penelitian deskriptif yang dimaksud agar dapat mendalami fenomena yang ada di lapangan, secara nyata, realistis, aktual pada saat ini, dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, lukisan atau gambaran secara terstruktur, akurat dan faktual mengenai sifat-sifat dan fakta-fakta, dengan hubungan fenomena yang diteliti.⁶¹

Adapun ciri-ciri penelitian deskriptif memfokuskan pada keadaan alamiah dan observasi (naturalistic setting). Sebagai peneliti harus terlibat kedalam keadaan yang sebetulnya, melihat keadaannya dan ikut berpartisipasi di situasi yang sebenarnya. Sementara itu jenis penelitian yang dipakai merupakan penelitian lapangan field research, yang artinya penelitian yang dilaksanakan di lapangan, ikut serta bersama masyarakat di lokasi. Penelitian yang dilakukan di lapangan pada umumnya membuat catatan lapangan dengan lengkap dan menyeluruh kemudian dianalisis dan dibuatkan kodenya

⁶¹ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018), 1.

dengan bermacam-macam cara.⁶²

Pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan jenis penelitian field research yaitu penelitian dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari sasaran penelitian yang disebut informan menggunakan Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Jenis penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan data dan analisis data yang dilakukan, karena penelitian yang mana dilakukan untuk memperoleh informasi lapangan terkait perkembangan kemampuan kognitif anak melalui Metode Bermain Ludo Geometri Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember. Data yang dihasilkan berupa kata-kata secara lisan dan tertulis dari orang-orang dan fenomena yang diamati secara intensif, terperinci, dan mendetail kemudian diinterpretasikan secara tepat.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lembaga TK Dharma Wanita Ajung Jember. Lembaga ini terletak di Jl. Otto Iskandar Dinata Nomor 35 RT 002 RW 006 Kecamatan Ajung Jember. Lokasi penelitian ini bersumber pada observasi yang peneliti laksanakan bahwa di TK Dharma Wanita Ajung menggunakan media permainan ludo untuk memudahkan perkembangan kognitif anak dalam berfikir, dan berkonsentrasi. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan kurang lebih 30 hari dengan mewawancarai informan pada tanggal 21 April sampai 26 April untuk menggali data dan informasi yang dibutuhkan. Penelitian memilih Lembaga TK Dharma Wanita dikarenakan

⁶² Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, 26.

peneliti menemukan media ludo geometri yang menarik untuk dijadikan pembelajaran mengoptimalkan kognitif anak kelompok B.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian disebut sebagai responden, merupakan seseorang yang dimintai respon pada sebuah perbuatan atau perkataan yang ditujukan kepada si responden. Di bagian penelitian kualitatif ini, subjek penelitian atau narasumber yang disebut sebagai informan. Informan ialah seseorang yang menyampaikan informasi mengenai data yang diperlukan dan bersangkutan pada penelitian yang sedang dilaksanakan.⁶³ Yang dijadikan sumber informasi terhadap penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Ibu Romdiyati sebagai Kepala sekolah TK Dharma Wanita Ajung, yang memahami secara keseluruhan mengenai manajemen sekolah.
2. Ibu Siti Hotijah sebagai guru Kelompok B1 TK Dharma Wanita Ajung Jember.
3. Siswa/Siswi Kelompok B TK Dharma Wanita Ajung Jember Zahra Humairoh dan Dzaky Almair Syukur.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu tata cara yang standart dan teratur agar mendapatkan data yang dibutuhkan. Adapun data merupakan bahan penjelasan tentang sebuah objek penelitian yang didapatkan di tempat penelitian. Ada beberapa cara pengumpulan data agar penelitian kualitatif

⁶³ Abdul Hakim, *Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus* (Sukabumi: Cv Jejak, 2017), 152.

terus berkembang.⁶⁴ Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Teknik Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data. Observasi yang dimaksud adalah mengumpulkan data yang didapat dilokasi penelitian yang dilakukan secara langsung. Pada umumnya kualitatif tidak dapat didapatkan di belakang meja, akan tetapi harus langsung turun ke lapangan, komunitas, organisasi, dan tetangga. Data yang diteliti bisa berbentuk gambaran mengenai perilaku, tindakan, sikap, kelakuan, dan segala hubungan antar manusia. data observasi juga bisa didapatkan dari hubungan pada sebuah organisasi ataupun pengalaman dari para anggota pada saat berorganisasi.⁶⁵ Pengertian observasi secara umum merupakan metode mempertemukan bahan-bahan penjelasan yang diwujudkan melalui penelitian dan mencatat secara terstruktur mengenai fenomena yang menjadi bahan penelitian.

Metode observasi yang dipakai pada penelitian ini merupakan observasi partisipatif dimana pada penelitian ini peneliti terlibat pada kegiatan rutinitas masyarakat yang sedang diteliti dan yang dijadikan untuk sumber penelitian. Dengan memakai observasi partisipasi tersebut, oleh karena itu data yang didapatkan menjadi lebih akurat, lengkap, dan memahami di setiap arti dari perilaku-perilaku yang terlihat. Metode observasi ini dipakai agar mendapatkan data.⁶⁴ Hal-hal yang dibutuhkan

⁶⁴ Mamik, *Metode Kualitatif* (Sidoarjo: Zifatama, 2015), 103.

⁶⁵ J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia),

untuk menunjang hasil penelitian ini yaitu penggunaan alat permainan edukatif *ludo*, dan berkaitan dengan peningkatan kemampuan koognitif anak. Adapun data yang akan diperoleh melalui Teknik observasi ini adalah :

- a. Perencanaan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
 - b. Penerapan pembelajaran mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
 - c. Evaluasi pembelajaran mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
2. Teknik Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi yang bertujuan untuk struktur tentang kegiatan, organisasi, kejadian, orang, motivasi, dan lain-lain yang dilaksanakan oleh dua orang yaitu interviewer ialah yang menanyakan kepada orang yang akan diwawancarai (interview).⁶⁶

Pada hal tersebut peneliti memakai wawancara semi terstruktur. Jenis wawancara tersebut merupakan kategori in-dept interview, pada saat pelaksanaannya lebih bebas jika perbandingannya pada wawancara terstruktur. Untuk tujuan dari permasalahan jenis ini merupakan agar mendapatkan masalah dengan lebih terbuka, yang mana pihak yang akan di wawancarai dimintai ide dan pendapatnya. Pada saat menjalankan wawancara, peneliti harus menulis dan mendengarkan apa saja yang disampaikan oleh narasumber.

⁶⁶ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 155.

Adapun data yang akan diperoleh melalui Teknik wawancara ini adalah :

- a. Perencanaan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
 - b. Penerapan pembelajaran mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
 - c. Evaluasi pembelajaran mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi yaitu satu dari sekian teknik pengumpulan data yang diperlukan pada penelitian kualitatif. Dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data melalui metode mendapatkan informasi dari berbagai macam narasumber dokumen ataupun tertulis yaitu subjek, responden, atau tempat. Dimana responden atau subjek berada atau melaksanakan rutinitas kegiatannya.⁶⁷ Teknik ini dikaitkan supaya mendapatkan data sebagai berikut:

- a. Data yang berupa tertulis, berguna untuk kondisi objektif diantaranya:

- 1) Profil TK Dharma Wanita Ajung Jember
- 2) Visi, misi, dan tujuan TK Dharma Wanita Ajung Jember
- 3) Data jumlah tenaga kependidikan dan guru dan data murid-murid kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember
- 4) Sarana dan prasarana TK Dharma Wanita Ajung Jember

⁶⁷ Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Persepektif Kualitatif* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2020), 59.

5) Struktur organisasi TK Dharma Wanita Ajung Jember

b. Data yang berupa gambar, diantaranya:

- 1) Foto kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran permainan ludo geometri
- 2) Kondisi gedung TK Dharma Ajung Jember

E. Analisis Data

Analisis data adalah prosedur mengelompokkan dan meruntutkan data pada kategori, satuan dasar, dan pola dengan begitu agar menciptakan tema dan bisa merumuskan hipotesis kerja yaitu petunjuk data. Analisis data kualitatif merupakan sebuah usaha yang dilaksanakan dengan mengelompokkan data, menentukan data menjadikan suatu yang dapat mengelola, menemukan dan mencari pola, mendapatkan apa yang dipelajari dan apa yang perlu dan menyimpulkan apa saja yang akan disampaikan kepada oranglain.⁶⁸

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis data Miles dan Huberman pada bukunya sugiyono dikemukakan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dari metode yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Semua jenis data ini memiliki satu aspek kunci umum, analisisnya terutama tergantung pada keterampilan integratif dan interpretative dari peneliti. Interpretasi diperlukan karena data yang dikumpulkan jarang berbentuk angka, data kaya rincian Panjang.

⁶⁸ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publising, 2015), 120.

2. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Dalam kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

a. Pemilihan (*Selecting*)

Peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan sebagai konsekuensinya informasi apa yang dapat disimpulkan dan dianalisis.

b. Pengerucutan (*Focusing*)

Miles dan Huberman menyatakan bahwa memfokuskan data merupakan bentuk pra-analisis. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan data yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap seleksi data. Peneliti hanya membatasi data yang berdasarkan dari rumusan masalah.

c. Peningkatan (*Abstracting*)

Peningkatan merupakan tahap membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada didalamnya. Pada tahap ini, data yang terkumpul dievaluasi khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan cakupan data.

d. Penyederhanaan dan Transformasi (*Data Simplifying dan Transforming*)

Data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara yakni melalui seleksi yang ketat melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

3. Penyajian data

Langkah berikut setelah kondensasi data adalah penyajian data yang dimaknai oleh Miles dan Huberman sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan Tindakan. Dengan mencermati penyajian data tersebut, peneliti akan lebih mudah memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Artinya apakah peneliti meneruskan analisisnya atau mencoba untuk mengambil sebuah tindakan dengan memperdalam temuan tersebut.

4. Penarikan (Kesimpulan/Verifikasi)

Proses selanjutnya pada kualitatif dan analisis menurut Miles dan Huberman yaitu penepatan verifikasi dan keputusan. Kesimpulan pertama yang disampaikan masih bersifat sementara, dan dapat beralih jika tidak didapatkan bahan-bahan yang akurat dan mendukung di bagian pengumpulan data selebihnya. Namun apabila kepastian yang digunakan di tahap pertama, dibantu oleh bahan-bahan yang konsisten dan akurat pada saat peneliti kembali ke lapangan untuk menyatukan data penelitian, oleh karena itu kepastian yang disampaikan adalah kesimpulan

yang valid.

Kesimpulan pada penelitian kualitatif yaitu kreasi baru yang awalnya belum pernah ditemukan. Temuan bisa berupa uraian atau pemahaman sebuah objek yang awalnya masih ragu-ragu dan yang akhirnya sesudah diteliti menjadi lebih akurat, dapat berupa kausal atau teori, hipotesis, atau interaktif.⁶⁹

F. Keabsahan Data

Keabsahan data diuji dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan sebuah jalan melihat keabsahan data atau informasi yang didapatkan peneliti dari berbagai arah pandangan yang berselisih. Triangulasi merupakan kebenaran data yang menggunakan sesuatu yang lain pada saat menyesuaikan kebenaran hasil dari wawancara pada objek penelitian. Teknik triangulasi yang dimanfaatkan pada penelitian ini sebagai berikut:⁷⁰

1. Triangulasi Sumber

Yaitu menyelidiki kebenaran data dilaksanakan menggunakan cara memeriksa data yang sudah didapatkan melewati sumber-sumber yang berbeda. Triangulasi sumber dilaksanakan menggunakan cara menyesuaikan kebenaran data tertentu yang didapatkan. Data yang sudah diselidiki oleh peneliti sehingga memperoleh sebuah kesimpulan selanjutnya dimintakan persetujuan dengan sumber data tersebut.⁷¹

Adapun sumber sumber yang dimintai informasi adalah sebagai berikut :

⁶⁹ Sugiyono, 253.

⁷⁰ Tim Peyusun, *Pedoman karya Ilmiah*, 95.

⁷¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 274.

- a. Ibu Romdiyati selaku Kepala Sekolah TK Dharma Wanita.
- b. Ibu Siti Hotijah selaku Wali Kelas B1 TK Dharma Wanita.
- c. Guru Kelompok B TK Dharma Wanita (Ibu Uswah Wedari, dan Ibu Muslihanah).

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik menggunakan Teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk memperoleh data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendetail, dan dokumentasi sebagai penguatan hasil penelitian⁷² Observasi dilakukan dengan melihat kondisi dilembaga dan menjajaki serta mengamati terkait perencanaan, penerapan, evaluasi pembelajaran yang diterapkan. Wawancara dilakukan dengan menanyakan kepada pihak-pihak terkait yang telah ditunjuk sebagai informan tentang sejarah TK, Visi Misi, kondisi lembaga, dan program pembelajaran yang diterapkan. Dokumentasi berupa dokumen-dokumen penting sebagai bukti data yang telah diperoleh peneliti.

G. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian memaparkan rencana pelaksanaan pada pembelajaran yang hendak dilaksanakan pada penelitian ini. Adapun beberapa rencana pelaksanaan yang hendak dilaksanakan oleh peneliti meliputi, pendahuluan, penrancangan pengembangan desain, penelitian lapangan,

⁷² Firdaus dan Fakhr Zamzam, *Aplikasi Metode Penelitian* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018), 110.

hingga pada penulisan laporan.⁷³

Pada penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian kualitatif peneliti menggunakan tiga tahapan sebagai berikut:

1. Tahapan Pra Penelitian Lapangan

Tahapan pra penelitian dilapangan terbagi menjadi 6 tahapan yang dilakukan peneliti. Berapa tahapan pra penelitian ini sebagai berikut :

a. Menyusun Rancangan Penelitian

Tahap menyusun rancangan penelitian ini peneliti membuat sebuah gambaran penelitian terlebih dahulu untuk memudahkan proses penelitian diantaranya : pengajuan judul yang disetujui oleh Dr. Istifadah, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), dilanjut dengan pembuatan matriks yang disetujui oleh dosen pembimbing yaitu Dr. Mohammad Zaini, M.Pd.I dan dilanjutkan dengan pembuatan proposal penelitian hingga diujikan berupa presentasi.

b. Memilih Lokasi Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian lebih lanjut, peneliti terlebih dahulu memilih lokasi penelitian yang hendak ditempati selama penelitian berlangsung. Disini tempat penelitian yang dipilih oleh peneliti yaitu TK Dharma Wanita Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.

⁷³ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah*, 96.

c. Mengurus Perizinan

Sebelum penelitian berlangsung, hendaknya peneliti mengurus surat izin penelitian melalui SALAMI UIN KH. Achmad Siddiq Jember sebagai syarat untuk memenuhi izin penelitian di lembaga yang diambil oleh peneliti. Setelah mendapatkan surat izin penelitian, peneliti menyerahkan surat perizinan kepada Ibu Romdiyati Selaku Kepala Sekolah TK Dharma Waita Ajung Jember.

d. Menjajaki dan Menilai Lokasi Penelitian

Apabila surat perizinan sudah diberikan pada lembaga yang bersangkutan dan mendapatkan umpan baik dari lembaga bahwasannya penelitian telah diberi izin oleh lembaga yang bersangkutan, yaitu langkah selanjutnya peneliti diharapkan untuk terjun langsung menilai dan mengamati kondisi dilapangan agar memperoleh latar belakang objek penelitian agar memudahkan selama penggalian data dilembaga tersebut.

e. Memilih dan memanfaatkan informan

Pada tahap ini, peneliti mulai memilih informan yang hendak diwawancarai yang berkenaan dengan penelitiannya. Informan yang dipilih dalam hal ini yaitu Ibu Romdiyati Selaku Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Ajung Jember, Ibu Siti Hotijah selaku Wali Kelas B1 dan WAKA Kesiswaan TK Dharma Wanita Ajung Jember, Ibu Ana dan Ibu Uswah selaku Wali Kelas B2 dan B3, dan anak-anak kelompok B1 yang dianggap mampu memberikan informasi dengan

baik dan layak sesuai yang dibutuhkan oleh peneliti.

f. Menyiapkan Perlengkapan Penelitian

Setelah beberapa tahapan diatas terlewati, maka peneliti memulai menyiapkan rancangan penelitian hingga pada tahap memilih informan, peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu menyiapkan perlengkapan penelitian berupa alat tulis, media pembelajaran, buku catatan, perekam suara, potret foto, dan lain sebagainya.

2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

Pada tahap ini peneliti mengadakan kunjungan dengan benar-benar terjun langsung ke lembaga penelitian untuk melakukan penelitian berupa Observasi, Wawancara.

3. Tahapan Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan atau proses yang dilakukan oleh peneliti dalam mencari sebuah informasi atau data secara sistematis. Analisis data diperoleh dari beberapa sumber diantaranya : wawancara, observasi, dokumentasi di lapangan. Pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan hal yang bisa dilakukan Ketika hendak menganalisis sebuah data.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Lokasi yang diambil oleh peneliti sebagai objek pada penelitian ini adalah TK Dharma Wanita yang bertempat di Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Peneliti perlu memahami keadaan yang terjadi di lokasi yang diambil untuk mendapatkan gambaran secara lengkap terkait objek penelitian yang hendak dilaksanakan, maka dari itu dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Sejarah singkat TK Dharma Wanita

Yayasan TK Dharma Wanita Ajung berdiri Tahun 1973 terletak di Jl. Otto Iskandar Dinata Nomor 35 RT 002 RW 006 Ajung Jember dan berdiri di Tanah milik Yayasan seluas 400 m². TK Dharma Wanita merupakan sebuah TK perkumpulan yang ada pada beberapa daerah dengan menggunakan nama satuan Dharma Wanita. TK Dharma Wanita diambil dari nama Dharma Wanita yang merupakan sebuah organisasi yang beranggotakan istri Pegawai Negeri Sipil (PNS). Awal mula berdirinya TK Dharma Wanita yaitu dengan menggunakan nama TK Pertiwi pada tahun 1973 yang didirikan oleh Ibu Musa'adah dibawah naungan Dharma Wanita. Pada Tahun 2003 TK Pertiwi diubah nama menjadi TK Dharma Wanita hingga saat ini.

TK Dharma Wanita Ajung didirikan pada tahun 1973 dibawah naungan desa dalam rangka merespon suara rakyat yang pada saat itu masih minimnya pendidikan anak usia dini. Diawal berdirinya TK Dharma

Wanita masih menyediakan 2 ruang kelas yang terdiri hanya kelompok A dan kelompok B saja. Bahkan sebelum dibagi menjadi 2 ruang kelas peserta didik yang berjumlah 100 anak di kumpulkan menjadi satu kelas dikarenakan tenaga pendidik yang belum memadai. Awal mula tenaga pendidik di TK Dharma Wanita hanya berjumlah 2 guru saja, yaitu Ibu Muniroh dan Ibu Romdiyati selaku kepala sekolah pada saat itu hingga saat ini. Kemudian selang beberapa waktu tenaga pendidik bertambah menjadi 7 guru sehingga memberikan kemudahan dalam pembelajaran.

Pada awal berdirinya TK Dharma Wanita Ajung Jember sarana dan prasarana belum memadai seperti sekarang. Pengalaman guru dan cakupan wawasan yang kurang jika dibandingkan saat ini sehingga belum mampu menciptakan APE yang beraneka ragam. Namun dengan beriringnya waktu melihat perkembangan akses internet memberikan kemudahan dalam berbagi dan menerima wawasan ilmu dan juga perihal sarana dan prasarana yang sudah memadai.⁷⁴

2. Profil TK Dharma Wanita

Nama Sekolah : TKS Dharma Wanita

Alamat : Otto Iskandar Dinata 35 RT /RW : 2/6

Dusun : Krajan

Kelurahan : Ajung

Dusun Kecamatan : Ajung

Kode Pos : 69175

Nomer Telefon : 085106017391

⁷⁴Romdiyati, diwawancara oleh Penulis, Jember 21 April 2022.

Status sekolah : Swasta
Pendirian sekolah : 1332/104 32/1/1996
Tanggal SK SK Pendirian : 24 April 1996
Status Kepemilikan : Yayasan
SK Izin Oprasional : 503/a.1/TK-P/0005/35.09.325/2019
Tanggal SK Izin Oprasional : 28 Januari 2019
NPSN : 2055871
Tahun berdiri : 1973
Luas Tanah Milik : 400 m²
Nama Kepala Sekolah TK : Romdiyati, S.Pd

3. Visi dan Misi TK Dharma Wanita

Visi : Terwujudnya anak kreatif, mandiri, cerdas, dan barahlaqul karimah

Misi :

- a. Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya
- b. Mengembangkan sikap sosial anak
- c. Mengenalkan kepada anak dengan dunia sekitar
- d. Mengenalkan aturan aturan dan membuat kebiasaan baik pada anak.
- e. Memberi kesempatan untuk bermain dan menikmati sarana dan prasarana yang memadai yang sudah disediakan untuk peserta didik
- f. Memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu dengan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM)

- g. Melaksanakan kegiatan berolahraga dan seni secara intensif dan menyenangkan
 - h. Meningkatkan dan mengembangkan sumberdaya manusia khususnya tenaga kependidikan
 - i. Memberdayakan kinerja pengurus yayasan
 - j. Meningkatkan peran komite sekolah dalam peningkatan pendidikan⁷⁵
4. Struktur Organisasi TK Dharma Wanita

Struktur Organisasi merupakan bagian penting di sebuah lembaga. Pembentukan organisasi lembaga menjadi bagian pedoman arah kepemimpinan untuk pembagian perannya dalam menjalankan tugas dilembaga. Maka, berdasarkan data yang didapat dari lembaga sekolah, maka dapat disajikan struktur organisasi TK Dharma Wanita adalah sebagai berikut :⁷⁶

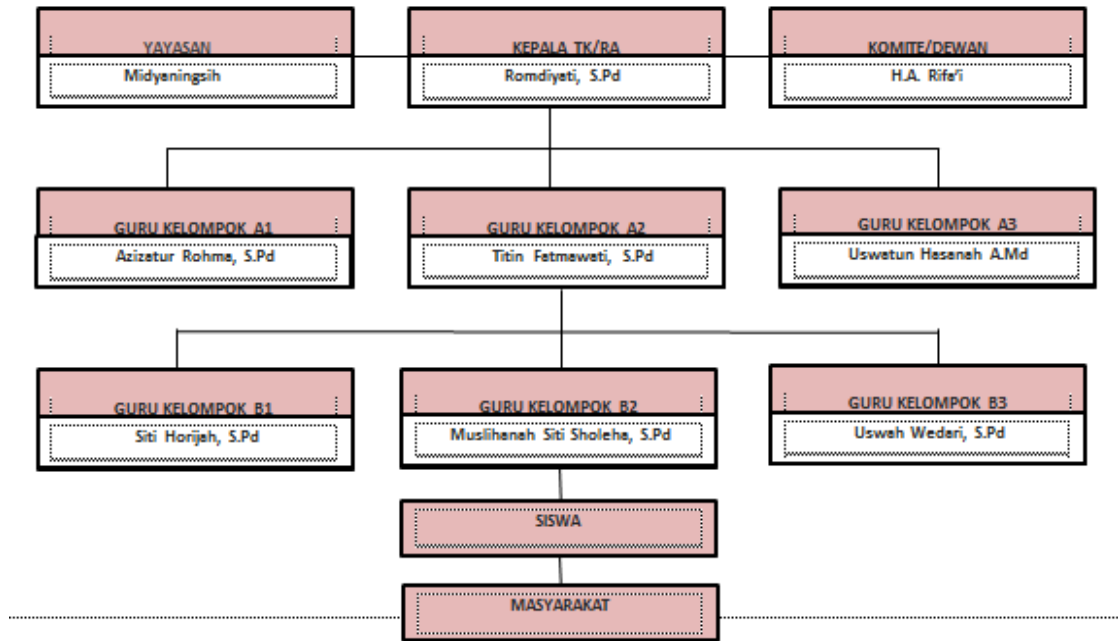


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁷⁵ TK Dharma Wanita Ajung, “Visi, Misi, dan Tujuan TK Dharma Wanita Ajung Jember,” 25 April 2022.

⁷⁶ TK Dharma Wanita Ajung, “Struktur Organisasi TK Dharma Wanita Ajung Jember,” 25 April 2022.

Struktur Organisasi
TK Dharma Wanita Ajung Jember
Tahun Ajaran 2021/2022
Tabel 4.1



5. Data Jumlah Peserta Didik TK Dharma Wanita

Tabel 4.2
Data Jumlah Peserta Didik TK Dharma Wanita
Periode 2021/2022

Kelas	JUMLAH PESERTA DIDIK		
	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
I	2	3	4
Kelas B1	10	10	20
Kelas B2	12	9	21
Kelas B3	10	11	21
JUMLAH	32	30	62

Sumber : Dokumentasi 2022

TK Dharma Wanita Ajung Jember⁷⁷

⁷⁷ TK Dharma Wanita Ajung, "Data Jumlah Siswa TK Dharma Wanita Ajung Jember," 25 April 2022.

6. Data Guru TK Dharma Wanita

Tabel 4.3
Data Guru TK Dharma Wanita
Periode 2021/2022

No.	Nama	L/P	Tempat Tanggal Lahir	Ijazah Terakhir	Jabatan
1	2	3	4	5	6
1.	Romdiati	P	Jember, 09-03-1962	S1	Kepala Sekolah
2.	Azizatur Rohma	P	Jember, 14-06-1977	S1	Guru
3.	Titin Fatmawati	P	Jember, 24-02-1981	S1	Guru
4.	Uswatun Hasanah	P	Jember, 01-01-1974	S1	Guru
5.	Siti Hotijah	P	Jember, 30-01-1969	S1	Guru
6.	Muslihanah Siti Sholehah	P	Jember, 12-06-1983	S1	Guru
7.	Uswah Wedari	P	Jember, 25-08-1971	S1	Guru

Sumber : Dokumentasi 2022

TK Dharma Wanita Ajung Jember⁷⁸

7. Sarana Prasarana Di TK Dharma Wanita

Tabel 4.4
Data Gedung TK Dharma Wanita Ajung Jember

No	Sarana	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	6	Baik
2.	Area Bermain	1	Baik
3.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4.	Ruang UKS	1	Baik
5.	Toilet	1	Baik
6.	Gudang	1	Baik

Sumber : Dokumentasi 2022

TK Dharma Wanita Ajung Jember⁷⁹

⁷⁸ TK Dharma Wanita Ajung, "Data Jumlah Guru TK Dharma Wanita Ajung Jember," 25 April 2022.

⁷⁹ TK Dharma Wanita Ajung, "Data Gedung TK Dharma Wanita Ajung Jember," 25 April 2022.

Tabel 4.5
Sarana Pendukung Pembelajaran
TK Dharma Wanita Ajung Jember

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1.	Papan Tulis	6	Baik
2.	Meja Murid	24	Baik
3.	Loker/Almari	6	Baik
4.	Wastafel	11	Baik
5.	Alat Permainan Edukatif Outdoor	12	Baik
6.	Stop kontak	3	Baik
7.	Print	1	Baik
8.	Komputer	1	Baik
9.	Alat Pengukur Tinggi Badan	1	Baik
10.	Alat Pengukur Berat Badan	1	Baik
11.	Alat Permainan Edukatif	8	Baik
12.	Souns System	1	Baik
13.	Jam Dinding	6	Baik
14.	Tiang Bendera	1	Baik
15.	Bak Sampah	6	Baik
16.	Sarana Olahraga	1	Baik
17.	Meja dan Kursi Guru	12	Baik
18.	Karpet	6	Baik
19.	Kursi Murid	116	Baik

Sumber : Dokumentasi 2022

TK Dharma Wanita Ajung Jember⁸⁰

B. Penyajian Data dan Analisis Data

Penelitian yang akurat perlu adanya penyajian data. Sebab melalui data yang akurat tersebut kemudian dianalisa sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan. Sehubungan dengan hal tersebut, penyajian data ini menggunakan Teknik observasi, wawancara, dokumentasi, untuk mendapatkan informasi yang diharapkan serta berkaitan sebagai pendukung fokus penelitian. Maka, peneliti memaparkan penyajian data serta analisa yang rinci dan runtut terkait objek yang diteliti.

⁸⁰ TK Dharma Wanita Ajung, "Sarana Pendukung TK Dharma Wanita Ajung Jember," 25 April 2022.

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam menyajikan data yaitu melaksanakan observasi di lembaga terkait. Observasi merupakan pengamatan dalam memahami fenomena yang terjadi dilapangan. Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui gambaran yang benar-benar terjadi dilokasi penelitian secara akurat. Peneliti secara langsung melihat, dan ikut serta dalam memperoleh data yang ada. Pengamatan dilapangan benar-benar dilakukan oleh peneliti dan memfokuskan pada perencanaan, penerapan, evaluasi guru terhadap pembelajaran menggunakan metode permainan ludo geometri yang diterapkan.

Observasi yang dilakukan penulis di TK Dharma Wanita Ajung Jember yaitu : Pertama, peneliti mengulik perencanaan yang diteapkan seperti RPPH, RPPM dilembaga tersebut. Kemudian peneliti melihat pelaksanaan pembelajaran geometri dengan menggunakan RPPH yang sudah dirancang. Observasi terakhir peneliti ikut serta menilai peserta didik yang mampu dan belum mampu untu membuat penilaian akhir. Setelah observasi dilaksanakan, maka selanjutnya peneliti melakukan kegiatan selanjutnya yaitu wawancara, sebagaimana dipaparkan dalam sebagai berikut :⁸¹

1. Perencanaan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember

Kelompok B merupakan anak yang dalam masa pembelajarannya memasuki tahap ke-2. Hal yang pertama kalai dilakukan agar tercapainya sebuah pembelajaran maka perlu menyusun perencanaan, seperti yang

⁸¹ Observasi di TK Dharma Wanita Ajung, 21 April 2022.

dikatakan oleh Ibu Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Ajung yaitu Ibu Romdiyati.

“Tanggapan saya selaku kepala sekolah dalam melakukan perencanaan pembelajaran permainan ludo geometri dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif khususnya kelompok B, tentunya diawali dengan membagi kelompok untuk guru kelas dikelompok B maupun kelompok A untuk membahas perencanaan yang akan diberikan kepada peserta didik. Pada awal program tentunya diawali dengan Rapat Kerja (RAKER) untuk menindak lanjuti perencanaan pembelajaran baik itu melalui RKM (Rapat Kerja Mingguan) ataupun RKH (Rapat Kerja Harian). Permainan tersebut di sesuaikan dengan materi atau tema yang bersangkutan. Perencanaan kami menerapkan permainan ini agar anak lebih mudah memahami dan mengenal bentuk geometri dengan pembelajaran yang menyenangkan. Tentunya dapat mengasah dan mengoptimalkan kemampuan anak dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif nya melalui pengenalan geometri”⁸²

Hasil wawancara dari Ibu Romdiyati selaku Kepala Sekolah terkait membuat perencanaan pembelajaran diawali dengan Rapat kerja. Sebagai bentuk menindak lanjuti perencanaan pembelajaran yang akan diterapkan dengan dilanjutkan Rapat Kerja mingguan dan harian untuk merancang pembelajaran yang lebih spesifik. Adanya rapat kerja untuk memudahkan menuangkan ide antar guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan efisien

⁸² Romdiyati, diwawancara oleh penulis, Ajung, 25 April 2022



Gambar 4.1
Wawancara Kepada Kepala Sekolah

Gambar 4.1 merupakan kegiatan wawancara kepada kepala sekolah terkait perencanaan pembelajaran yang disusun dilembaga terkait. Pada proses pembelajaran tema terdapat berbagai macam materi yang akan disajikan dalam proses pembelajarannya. Pada saat ini pembelajaran pada anak usia dini mengarah pada tematik yang pada dasarnya dalam setiap materi mencakup 6 perkembangan yang harus dikembangkan. Alat permainan edukatif menjadi sarana pembelajaran yang digemari anak sebab melalui permainan anak merasa senang. Namun, alat permainan yang disajikan harus mengandung pembelajaran yang terkait dengan materi yang hendak dipelajari.

Permainan ludo geometri ini dipilih menjadi salah satu alternatif mengoptimalkan kemampuan kognitif anak melalui permainan mengenal bentuk geometri yang didalamnya anak juga mengenal lambang bilangan, dan warna. Permainan ini disesuaikan dengan kemampuan anak dan kesesuaian materi pembelajaran.

Hal ini juga disampaikan oleh Ibu Siti Hotijah selaku wali/guru kelas B1, dalam wawancaranya Ibu Siti Hotijah memaparkan

pendapatnya sebagai berikut :

“Hal yang pertama dilakukan yaitu membuat RPPH mbak. Rencana Penerapan Pembelajaran Harian ini disusun sesuai bahan dan materi yang akan diajarkan. Hal-hal yang perlu kami pikirkan matang-matang dalam menentukan perencanaan pembelajaran menggunakan permainan tersebut dalam menerima pembelajaran kognitif. Anak rata-rata kemampuannya bagaimana dalam menerima pembelajaran kognitif, dan tingkat keberhasilannya bagaimana. Kedua yang perlu diperhatikan yaitu menyesuaikan dengan tema pada materi pembelajarannya Sehingga dari situ ada kesinambungan diantara kedua hal tadi, kami para guru dalam merancang permainannya jadi lebih mudah sebab sudah memiliki pandangan kedepan akan dibuat seperti apa dengan melihat situasi dan kondisi anak-anak tersebut. Ketiga melihat waktu, tempat, dan kondisi kapan permainan ini siap untuk diajarkan/dimainkan”.⁸³



Gambar 4.2

Wawancara Guru Kelas B1

Kegiatan pada gambar 4.2 merupakan wawancara pada guru kelas B1 terkait perencanaan pembelajaran dilakukan. Sebelum pada kegiatan pembelajaran berlangsung perlu adanya perencanaan yang disusun untuk memudahkan proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran yang dikatakan berhasil yaitu penyampaian kegiatan secara menyeluruh efektif dan efisien. Maka diperlukan adanya sebuah perencanaan.

⁸³ Siti Hotijah, diwawancara oleh Penulis, Ajung, 26 April 2022.

Jadi dalam setiap perencanaan pembelajaran yang harus dilakukan yaitu dengan mengumpulkan semua guru untuk saling memberikan pendapat, ide sehingga menjadi sebuah program awal yang disebut dengan PROTA (Program Kerja), melalui adanya program kerja kemudian muncul adanya Program semester, Rencana Penerapan Pembelajaran Semester, dan Rencana Penerapan Pembelajaran Harian.

Hal ini diperkuat dengan RPPH TK Dharma Wanita dalam pembelajaran ludo geometri.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KE - I

Semester / Minggu / Hari Ke :

Hari, Tanggal : Senin, 9 Mei 2022

Materi Pembelajaran : - Tema : Pekerjaan
 - Subtema : Tukang Kayu
 - Cakupan Tema : Alat Perlengkapan Tukang Kayu

Tujuan : Anak dapat berkreasi menggunakan media ludo geometri dengancara mengelompokkan balok kayu sesuai bentuk geometri

KI 3/KD 3.6 : Konsep dan lambang bilangan

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.2 – 2.6 – 2.10 – 3.1 – 4.1 – 3.2 – 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.12 – 4.12

Materi Kegiatan : - Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - Perilaku baik/buruk
 - Menyelesaikan tanpa bantuan
 - Cuci tangan, mandi, menggosok gigi
 - Menjelaskan hasil kerja tukang kayu

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan : - Gambar tukang kayu dan perlengkapannya, Balok geometri, miniatur alat pertukangan, media ludo geometri
- Buku seni, Tematik (CV. ALMAIDAH)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdo'a mulai pelajaran
2. Berdiskusi tentang alat perlengkapan tukang kayu
3. Berdiskusi tentang guna alat perlengkapan pekerjaan
4. Menyanyi lagu aku tukang kayu
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. KEGIATAN INTI

1. Menceritakan pekerjaan tukang kayu
2. Menyebut alat perlengkapan kerja tukang kayu
3. Mempraktekkan pekerjaan tukang kayu
4. Bermain ludo geometri
5. Mengajak anak mengumpulkan balok kayu geometri untuk membentuk bangunan

C. ISTIRAHAT

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdo'a
4. Makan

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari inib
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
4. Menginformasikan untuk besok
5. Doa'a penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Dapat memahami alat perlengkapan tukang kayu
 - b. Dapat memahami bentuk geometri
 - c. Dapat menuangkan idenya dalam bentuk bangunan

Kemudian terkait bagaimana sekolah merancang permainan ludo geometri yang diterapkan sebagai alternatif mengoptimalkan kognitif anak, Ibu Siti Hotijah menjelaskan sebagai berikut:

“Saya selaku guru kelas B1 dalam perencanaan merancang permainannya sudah tentu saling bermusyawarah dengan guru kelas lainnya terutama guru kelompok B. Namun dengan berpatokan dengan RPPM, RPPH yang telah ditentukan bersama. Dari situ kami guru kelas B saling sharing bagaimana enakunya agar permainan tersebut bisa mampu mendtimulus perkembangan kognitif anak khususnya pada kelompok B. Pertama dilihat dulu bagaimana perkembangan kognitif anak di kelompok B, seperti anak kelompok B ini kan sudah mampu mengenal warna, bilangan, dan bentuk. Meskipun memang tidak semuanya tapi rata-rata anak sudah bisa. Nah melalui hal yang kami perhatikan tersebut kemudian kami merancang dengan lebih luas dari ruang lingkupnya. Seperti halnya anak-anak rata-rata sudah bisa mengenal lambang bilangan namun lebih ke pada anak tersebut mampu mengingat nomor yang ditunjukan pada dia per individu. Anak mampu membedakan warna, dan mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang, silinder) itu yang kami ajarkan. Jadi nanti permainannya meliputi hal tersebut. Lebih luas cakupannya.”⁸⁴

Adapun pendapat dari informan yang diwawancara oleh peneliti yaitu kepada salah satu guru TK Dharma Wanita Ibu Uswah Wedari guru/wali kelas B3 terkait bagaimana peran guru dalam perencanaan pembelajaran kognitif melalui metode bermain ludo geometri. Beliau menyatakan terkait peran guru dalam perencanaan pembelajaran kognitif dengan menggunakan metode bermain ludo geometri yang diterapkan di lembaga terkait sebagai berikut :

“Saya selaku guru/wali kelas B3 menurut pendapat pribadi saya peran guru disini bisa diartikan sangat luas. Namun jika pada umumnya guru bisa menjadi motivator, fasilitator, evaluator. Mampu memotivasi, memberikan fasilitas, dan sebagai evaluator yang diharapkan. Guru juga harus memiliki nilai-nilai dan norma

⁸⁴ Siti Hotijah, *diwawancara oleh Penulis*, Ajung, 26 April 2022.

baik yang berlandaskan Pancasila. Dalam penerapan pada pembelajarannya guru juga harus memikirkan bagaimana kegiatan atau pembelajaran tersebut mampu berjalan dengan baik yaitu dengan diterapkannya perencanaan, penerapan, kemudian evaluasi tersebut. Menurut pendapat pribadi saya terkait pembelajaran kognitif melalui permainan ludo geometri ini khususnya pada kelompok B anak lebih mengedepankan konsentrasi, pemecahan masalah dan ke kreatifan anak tersebut. Anak dituntut mengembangkan 3 hal itu, sebab tingkatannya sudah kelompok B dalam artian pembelajarannya cakupannya lebih luas”.⁸⁵

Berdasarkan hasil wawancara diatas bahwasannya RPPH disusun diakhir pekan dalam penerapan kegiatan yang akan dilakukan pada hari hari selanjutnya. Rancangan RPPH di diskusikan bersama guru Kelompok B dalam memberikan ide serta menentukan alokasi waktu, materi, media dan penilaian yang akan diterapkan. Perencanaan dalam menerapkan permainan ludo sebagai alternatif untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak di TK Dharma Wanita menggunakan APE yang didesain sesuai kebutuhan pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan kognitifnya. Permainan adalah aktivitas yang membuat anak merasa senang. Oleh karena itu, guru mengambil cara dengan menerapkan permainan ludo geometri ini sebagai cara mengembangkan kecerdasannya terutama kecerdasan kognitif.

Demikian perencanaan ini dilakukan berdasarkan tujuan dan harapan sekolah untuk tercapainya pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan kegiatan bermain sambil belajar diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar anak sehingga kecerdasannya dapat berkembang secara optimal.

⁸⁵ Uswah Wedari, diwawancara oleh Penulis, Ajung, 26 April 2022.

Perkembangan anak yang optimal sesuai pencapaian perkembangan anak Kelompok B sehingga dapat meluluskan anak dan mampu meneruskan ke jenjang berikutnya.

2. Penerapan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember

Setelah perencanaan tersusun kemudian dilanjut dengan pelaksanaan pembelajaran sebagai bentuk penerapan perencanaan yang sudah tersusun sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada hari itu di jam belajar. Pelaksanaan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif dijelaskan menurut ibu Siti Hotijah bahwasannya :

“Pelaksanaan pembelajaran ludo geometri ini terutama di kelas B1 saya melihat buku panduan yang sudah dirancang satu semester atau buku pegangan guru. Pelaksanaan pembelajarannya ini dibagi menjadi tiga tahapan kegiatan mbak. Kegiatan pendahuluan berupa kegiatan pembuka, kemudian kegiatan inti, dan diakhiri dengan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka kami selaku guru TK Dharma Wanita memperkenalkan lagu terutama untuk kegiatan awal menggunakan lagu yang berisikan Nilai Agama dan Moral (NAM). Setelah memasuki pembelajaran juga tidak terlepas diberikan nyanyian nyanyian terkait materi yang akan diajarkan dengan memberikan contoh terlebih dahulu kemudian anak mengikuti. Kegiatan penutupnya berupa evaluasi bisa melalui tebak-tebak an diakhir sebelum pulang kemudian berdoa.”⁸⁶

pada kegiatan pembuka guru menyiapkan media pembelajaran yang akan diajarkan guna untuk mempermudah berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Kemudian, guru mengulang pembiasaan yang sudah

⁸⁶ Siti Hotijah, diwawancara oleh Penulis, Ajung, 26 April 2022.

diterapkan di lembaga seperti berdo'a sebelum belajar, membaca Pancasila, dan memberi hormat dan salam pada guru.



Gambar 4.3
Kegiatan Baris Berbaris

Kegiatan pada gambar 4.3 merupakan baris berbaris dilakukan setelah bel berbunyi menandakan waktu pelajaran akan dimulai. Sebelum pembelajaran berlangsung, guru mengarahkan anak menuju kedepan kelas dengan membuat dua barisan anak laki-laki dengan barisannya sendiri dan perempuan sendiri. Kegiatan ini bertujuan agar anak bisa tertib dengan meluruskan barisan dengan melihat teman didepannya.



Gambar 4.4
Berdo'a Sebelum Belajar

Kegiatan pada gambar 4.4 merupakan pembuka setelah memasuki kelas yaitu diawali dengan berdo'a. Berdo'a dilakukan

bersama-sama dan dipimpin oleh guru. Adapun do'a yang dibacakan yaitu, dua kalimat syahadat, membaca surah-surah pendek meliputi Surah Al-fatihah, An-nas, Al-Falaq, dan Al-Ikhlash, kemudian do'a sebelum belajar. Kegiatan berdo'a sebelum belajar dilakukan untuk meningkatkan spiritual anak dan membiasakan anak berdo'a sebelum melakukan kegiatan termasuk belajar.



Gambar 4.5
Pembacaan Pancasila

Kegiatan pada gambar 4.5 merupakan Pembacaan Pancasila yang dilakukan setelah berdo'a. dalam hal ini guru menawarkan atau menunjuk salah satu anak untuk memimpin pembacaan Pancasila kepada teman-temannya. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan pada anak Landasan Negara Indonesia sebagai bekal pada jenjang pendidikan selanjutnya. Melalui pembacaan Pancasila secara tidak langsung anak diajarkan sikap yang sesuai didalam Pancasila tersebut.

Adapun pendapat guru kelas B2 TK Dharma Wanita terkait pernyataan pelaksanaan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak kelompok B yang dijelaskan

oleh Ibu Muslihanah bahwasanya :

“jadi begini mbak, sebelum melakukan pembelajaran termasuk pelaksanaan pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain ludo ini tentu mengikuti RPPH yang dibuat untuk memudahkan pengajaran. Namun sebelum memasuki pembelajaran, ada beberapa kegiatan yang perlu diperhatikan yaitu adanya kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Kita dalam kegiatan pembuka seperti doa memang sudah ditetapkan doa apa saja yang dibacakan seperti syahadat, surah Al-ikhlas, Al-falaq dan An-nas dan kemudian membaca Pancasila serta memberi hormat. Masuk pada pembelajaran ludo ini anak diperkenalkan terlebih dahulu cara bermainnya. Cara bermainnya bervariasi tergantung bagaimana guru ingin memperkenalkan permainan tersebut namun juga tetap berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Ludo ini bermainnya tidak jauh dengan ular tangga didapati seperti bidak, kotak untuk dilewati. Namun bermainnya dibuat lebih simple melihat mereka masih pada tahap usia dini. Biasanya kami menyelipkan permainan ini sebagai permainan penghubung pada tantangan selanjutnya yang masih saling terkait. Jadi seperti rantai tantangan agar anak tidak bosan.”⁸⁷

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan dapat diketahui guru terlebih dahulu menyiapkan materi pembelajaran apa saja yang hendak diajarkan sesuai RPPH yang telah dibuat.

Hal ini juga ditegaskan oleh ibu Siti Hotijah selaku wali kelas B1 atau sekaligus waka kesiswaan TK Dharma Wanita sebagai berikut :

“Pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif itu ada bermacam-macam. Tapi kami memfokuskan permainan ludo geometri pada anak kelompok B sebagai alternatif mengoptimalkan kemampuan kognitifnya. Jadi untuk memainkannya itu ada banyak versi. Tergantung bagaimana guru ingin menyajikan permainan tersebut. Saya selaku wali kelas B1 dalam menerapkan permainan ini kondisional saja, melihat waktu dan kondisi. Jika dimungkinkan anak bermain agak lama maka melihat waktu yang tersisa namun jika materi yang akan diberikan lumayan banyak maka permainan tersebut dibuat simple. Semisal dalam sehari pembelajaran hanya ada beberapa materi yang tidak memerlukan waktu banyak, maka anak-anak saya ajak bermain

⁸⁷ Muslihanah, diwawancara oleh Penulis, Ajung, 26 April 2022.

mengenal ludo geometri ini. Saya suruh anak berhitung 1 sampai 4 secara bergantian sampai berkelanjutan. Kemudian anak yang mendapat nomor 1, 2, 3, dan 4 saya kumpulkan menjadi 4 kelompok sesuai kotak pada permainan ludo tersebut. Anak bermain bergantian dengan mengocok dadu untuk bisa sampai pada finish (home). Namun sebelumnya sudah disiapkan 4 kertas yang isinya berupa tantangan kemudian digulung dan dimasukkan kedalam gelas. Kelompok yang mendapat finish paling awal berhak mengocok gelas dan menuangkan satu kertas gulungan berisikan tantangan.”⁸⁸

Kemudian masuk kegiatan inti guru mengawali dengan mendiskusikan tema yang hendak dibahas hari itu dan melakukan sesi tanya jawab diawal kegiatan. Hal tersebut bertujuan untuk menggugah semangat anak diawal kegiatan agar semangat dalam belajar. Sebagaimana sudah dipaparkan oleh Ibu Siti Hotijah, S.Pd bahwa guru harus mempersiapkan secara matang apa saja yang akan diajarkan terutama media pembelajaran. Media pembelajaran harus benar-benar dipersiapkan sebelumnya agar memudahkan anak dalam mencapai perkembangan yang diharapkan terutama pada kemampuan kognitif.

Hal ini dapat dibuktikan dari media yang telah direncanakan oleh guru dan dipersiapkan dari hari sebelumnya. Saat proses belajar mengajar berlangsung guru menampilkan media yang telah dibuat berupa permainan ludo geometri yang dirancang sesuai kebutuhan perkembangan anak. Guru mengajak anak berkelompok menjadi 4 kelompok sesuai kotak yang tersedia kemudian mengajak mereka bermain bersama. Kemudian selain menjalankan permainan, guru telah menyediakan tantangan yang akan diberikan kepada anak.

⁸⁸ Siti Hotijah, diwawancara oleh Penulis, Ajung, 26 April 2022.



Gambar 4.6
Media Ludo Geometri

Kegiatan pada gambar 4.6 merupakan suasana kelas yang terjadi saat pengenalan pembelajaran ludo geometri. Antusias dan semangat yang tinggi ditunjukkan oleh wajah kelompok B1 yang sangat senang mengikuti pembelajaran ludo geometri. Mereka menerima dengan baik pelajaran yang disajikan dengan permainan oleh guru. Permainan ludo geometri menghantarkan anak pada pembelajaran yang menyenangkan.

Berikut pemaparan Ara kelompok B1 terkait permainan ludo yang diterapkan sebagai alternatif untuk mengembangkan kognitif anak

“Aku suka sekali dengan permainan ludo ini bu, karena bisa bermain bersama sambil mengenal bentuk geometri dan warna. Belajarnya jadi menyenangkan. Apalagi belum pernah dengan menggunakan dadu, jadinya nambah pengalaman permainannya.”⁸⁹

Selain Ara, peneliti juga mewawancarai siswa kelas B1 bernama Dzaky termasuk siswa yang aktif dikelas dan memiliki postur tubuh yang paling tinggi diantara teman lainnya

“Permainan ludo ini menyenangkan sekali bu, aku suka.

⁸⁹ Zahra Khumairoh, diwawancara oleh penulis, Ajung, 26 April 2022.

Bergantian yang disuruh ngocok dadunya buat mendapatkan tantangan yang diterima. Biasanya kalo disuruh gantian anak anak tidak sabar mendapatkan gilirannya. Tapi aku suka bu, bisa belajar bentuk bentuk geometri terus ada tantangannya juga.”⁹⁰

Berdasarkan keterangan diatas diketahui bahwa alasan guru menerapkan permainan ludo geometri dalam pembelajaran kognitif menarik perhatian agar peserta didik dapat bermain sambil belajar dengan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan memudahkan anak dalam menerima pembelajaran yang masuk. Hal ini bisa dilihat melalui pengamatan selama anak bermain ludo geometri antusiasnya sangat tinggi dalam menerima pembelajaran kognitif. Menstimulus anak agar kemampuan kognitifnya lebih optimal dan memberikan perhatian khusus bagi anak yang belum bisa mengembangkan kognitifnya dengan baik.

Selanjutnya adalah kegiatan penutup. Sebelum anak beranjak pulang, kegiatan diakhiri dengan penutup berupa do'a dan ulasan materi yang sudah dibahas selama kegiatan berlangsung. Kemudian guru mengajak untuk tanya jawab terkait permainan apa saja yang telah mereka dapatkan. Bukan hanya itu, guru menanyakan tentang perasaannya selama pembelajaran berlangsung dan memberitahu tema yang akan dipelajari selanjutnya.

Jadi penerapan pembelajaran dari permainan ludo geometri yaitu memberikan metode pengajaran yang menyenangkan pada peserta didik. Melalui permainan ludo geometri anak bisa belajar bentuk, warna, dan lambang bilangan dengan disajikan pembelajaran yang menarik untuk

⁹⁰ Dzaky, diwawancara oleh penulis, Ajung 26 April 2022.

mengembangkan kemampuan kognitifnya. Adapun penerapan pembelajaran di TK Dharma Wanita meliputi : Kegiatan pembuka, inti, dan penutup.

3. Evaluasi pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember

Setiap selesai melakukan penerapan pembelajaran sekolah, perlu adanya evaluasi. Evaluasi merupakan suatu bentuk penilaian dan pengukuran untuk melihat sejauh mana perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran menggunakan ludo geometri. Tujuan evaluasi yaitu untuk mengumpulkan, memberikan informasi yang berkenaan dengan pencapaian belajar anak, kemajuan dalam belajar, dan merupakan pembinaan kegiatan belajar. Adanya evaluasi juga ditujukan untuk mengamati cara pembelajaran yang diberikan sebagai perbaikan dan pengayaan bagi peserta didik, sehingga lebih mudah untuk menyesuaikan tingkat kemampuan yang dimilikinya.

Begitu juga evaluasi pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut disampaikan oleh Ibu Siti Hotijah selaku wali kelas B1 mengenai evaluasi pembelajaran kognitif melalui permainan ludo geometri

“Evaluasi bisa lakukan kapanpun dengan berdasarkan waktu yang ditentukan. Seperti evaluasi harian, mingguan, bulanan atau tiap semester itu mbak. Jadi evaluasi bisa terjadi setiap saat berdasarkan kebutuhan penilaian. Sebelum beranjak pada evaluasi, guru harus memiliki catatan sebelumnya terkait perkembangan anak setiap individu. Kita sebagai guru yang harus memahami setiap anak, anak tersebut bagaimana perkembangannya dalam setiap bidang.

Melihat perkembangan anak yang berbeda-beda, catatan guru itu sangat penting sebagai evaluasi kedepan sebagai bentuk stimulasi bagi anak.”⁹¹

Hal ini diperjelas dengan penjelasan Ibu Romdiyati selaku Kepala

Sekolah TK Dharma Wanita Ajung Jember :

“Pada pembelajaran kognitif anak melalui permainan ludo geometri ini menjadi salah satu alternatif untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak. Evaluasi terkait pembelajaran tersebut seorang guru harus menerapkan standar apa yang perlu dicapai anak sehingga kemampuan kognitif anak dinyatakan optimal. Evaluasi bisa dilakukan melalui observasi, catatan anekdot, penugasan, percakapan, hasil karya dan lain lain. Jika melihat pembelajaran kognitif dengan menggunakan permainan ludo geometri ini guru bisa menerapkan evaluasi menggunakan tehnik observasi. Guru ikut terlibat dalam permainan saya menggunakan tersebut sebagai pengamat terkait perkembangan anak pada saat observasi guru bisa membuat penilaian daftar ceklis membantu untuk melancarkan penilaian.”⁹²

Adapun penjelasan tambahan oleh Ibu Siti Hotijah selaku wali kelas B1 dan WAKA Kesiswaan di TK Dharma Wanita terkait tehnik evaluasi yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran kognitif melalui permainan ludo geometri sebagai berikut :

“Terkait evaluasi yang tepat untuk digunakan pada permainan ludo geometri ini saya menggunakan tehnik observasi terlebih dahulu, ikut terjun langsung dalam melakukan kegiatan bermain ludo geometri. Observasi tersebut bertujuan untuk mengamati anak-anak yang mampu atau belum mampu melakukan kegiatan tersebut. Setelah itu anak diajak bercakap cakap yaitu masuk pada tehnik percakapan melihat bagaimana anak memahami cara bermainnya dan mengenal bentuk geometri. Permainan ludo geometri ini merupakan permainan yang menjadi penghubung pada kegiatan selanjutnya. Maka dari itu, melalui permainan tersebut melihat dengan kesesuaian RPPH yang telah dirancang kegiatan selanjutnya merupakan pembuatan hasil karya yang dilakukan dengan berkelompok.”

⁹¹ Siti Hotijah, diwawancara oleh Penulis, Ajung, 26 April 2022.

⁹² Romdiyati, diwawancara oleh Penulis, Ajung, 26 April 2022.

Hasil evaluasi pembelajaran ludo geometri yang diterapkan pada lembaga terkait sesuai hasil wawancara oleh Ibu Siti Hotijah selaku WAKA Kurikulum bahwasannya evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan 3 cara. Evaluasi yang pertama menggunakan model observasi terjun langsung memainkan permainan ludo geometri dengan menggunakan cheklis. Guru mengamati 6 perkembangan anak yaitu : sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motoric, seni, agama dengan mencantumkan pengamatan anak yang berkembang, belum berkembang, dan berkembang sesuai harapan. Evaluasi yang kedua yaitu dengan menggunakan model hasil karya, melihat hasil karya anak menjadi penilaian tersendiri bagi guru sesuai standar kreativitas penilaian yang ditetapkan oleh guru. Evaluasi yang terakhir yaitu dengan menggunakan model catatan anekdot. Catatan anekdot berpusat pada penilaian sikap anak selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.6

Observasi akhir penelitian perkembangan kognitif anak melalui permainan ludo geometri pada kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember

No	Nama Anak	Aspek yang diamati				Hasil Akhir
		1	2	3	4	
1.	Adhyasta Nauval Cetta	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
2.	Afzal Zharma	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
3.	Alya Azizah	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
4.	Anindita Reysha Zahra	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
5.	Azkiya Syifana	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
6.	Dinda Kirana Sanjita	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
7.	Dzaky Almair Syukur	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
8.	Muhammad Fahmi Pratama	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
9.	Reynand Arkha Febrianto	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
10.	Zahra Khumairoh	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB

Keterangan aspek yang diamati :

1. Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri
2. Anak mampu mengenal lambang bilangan
3. Anak mampu mengeluarkan idenya
4. Anak mampu memecahkan masalah

Kriteria Penilaian :

BB : Belum Berhasil

MB : Mulai Berhasil

BSH : Berhasil Sesuai Harapan

BSB : Berhasil sangat baik

C. Pembahasan Temuan

Salah satu tujuan lembaga mengadakan pembelajaran kognitif melalui metode bermain ludo geometri di Kelompok B adalah agar anak menguasai dan sudah siap untuk melanjutkan ke pendidikan selanjutnya karena Kelompok B ini anak memang benar-benar harus sering dirangsang perkembangannya, terutama perkembangan kognitif.

Hasil dari paparan data yang disajikan oleh peneliti, maka akan dibahas kaitan hasil temuan yang diperoleh peneliti di lapangan dengan teori yang dipaparkan oleh para tokoh sesuai dengan fokus masalah sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember

Sebelum memulai pembelajaran perlu diadakan sebuah perencanaan. Perencanaan adalah tahap awal untuk mengambil gambaran bagaimana kegiatan pembelajaran itu akan dilakukan dengan tujuan menghantar anak untuk mencapai perkembangannya, sehingga perlu

adanya perencanaan agar penerapan pembelajaran terjadi secara efektif dan efisien.

Berdasarkan wawancara yang diperoleh peneliti kepada informan terkait perencanaan pembelajaran dengan menggunakan ludo geometri sebagai sarana mengoptimalkan kemampuan kognitif anak meliputi beberapa hal yang dilakukan oleh guru diantaranya : sebelum guru memulai pembelajaran hendaknya guru menyusun perencanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan materi, dan memikirkan mengatur permainan ludo geometri yang akan diajarkan sesuai kebutuhan pembelajaran.

Pertama yang harus dilakukan yaitu membuat rencana pembelajaran menggunakan permainan ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif yaitu diawali dengan dibuatnya program kerja (PROKER) dengan membuat program semester (PROMES) yang berisikan pokok bahasan, waktu yang direncanakan, tingkat pencapaian perkembangan, indicator yang disusun secara sistematis. Seperti yang dilakukan di lembaga TK Dharma Wanita Ajung Jember ini, melakukan adanya program pembelajaran diawal program semester agar pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan.

Dari pernyataan diatas bahwa hasil temuan tentang perencanaan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak dengan teori dari George R. Terry berjalan dengan baik, karena dalam membuat perencanaan pembelajaran memerlukan adanya usaha perkiraan, perumusan, dan peramalan tentang keadaan dimasa mendatang setelah perencanaan tersebut dilakukan sehingga menghendaki hasil yang

dikehendaki.⁹³

2. Penerapan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh peneliti dilapangan terdapat beberapa materi dari beberapa tema yang cocok digunakan dengan permainan ludo geometri pada kelompok B. satu tahun terdapat banyak tema dan dari beberapa tema menggunakan ludo sebagai alternatif mengoptimalkan kemampuan kognitif. Setiap penerapan ludo pada tema yang berbeda guru memvariasikan permainan ludo dengan berbagai macam cara yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran anak.

Penerapan pembelajaran dengan menerapkan permainan ludo pada kelompok B memiliki beberapa tahapan kegiatan. Tahapan kegiatan tersebut meliputi : kegiatan pembuka, inti, penutup. Kegiatan pembuka diisi dengan pengenalan materi, dan lagu-lagu yang masih berhubungan dengan materi yang hendak diajarkan. Masuk pada kegiatan inti yaitu memainkan permainan ludo geometri dengan arahan guru sesuai kebutuhan materi pembelajaran. Pada kegiatan inti, setelah melakukan kegiatan bermain permainan ini anak diberikan tantangan yang diberikan guru. Tantangan tersebut bermacam-macam, anak bisa diberikan intruksi untuk mengelompokkan kayu berbentuk geometri. Kemudian anak diperintahkan untuk membuat rumah dan semacamnya sesuai keinginannya. Kegiatan penutup berisikan ulasan materi yang

⁹³ George R Terry, *Prinsip-Prinsip Manajemen* (Jakarta: Penerbit Bumi Aksara, 2016), 45.

sudah dipelajari bersama. Guru mengajak anak mengulang kembali dan memberi pertanyaan sesuai materi pada hari tersebut.

Berdasarkan pernyataan diatas hasil temuan penerapan pembelajaran sesuai dengan pendapat Mulyasa berjalan dengan baik, karena dalam penerapan pembelajarannya benar-benar menerapkan rencana yang sudah disusun menjadi keiatan pembelajarn yang sesungguhnya dengan tujuan menjadikan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penerapan pembelajaran meliputi kegiatan pembuka, inti, dan penutup.⁹⁴Teori tersebut ssesuai yang diamati dilapangan oleh peneliti selama penerapan pembelajaran berlangsung. Materi yang telah disusun kemudian diterapkan agar mempermudah proses belajar.

3. Evaluasi pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember

Evaluasi bukan hanya memperbaiki satu aspek perkembangan saja, melainkan semua aspek perkembangan anak juga di nilai dalam penilaian evaluasi pembelajaran. Penilaian yang merata bertujuan untuk mengetahui setiap kendala dan kemampuan anak sehingga mampu diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya. Tujuandari adanya kegiatan evaluasi yakni menghasilkan sebuah putusan. Evaluasi merupakan komponen penting dalam menentukan dan melihat keberhasilan anak selama pembelajaran disekolah dan dapat memberikan informasi keberhasilan anak kepada guru, orang tua, sekolah, masyarakat, dan seseorang yang memerlukan. Adapun

⁹⁴ E. Mulyasa, *Managemen Berbasis Sekolah* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 36.

evaluasi mampu bekerja guna mendudukkan sekolah pada posisi tertentu, apabila sekolah tersebut disejajarkan dengan sekolah yang lain.⁹⁵

Evaluasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita Ajung Jember ada 3 hal yaitu penilaian berupa observasi dengan menggunakan cheklis, guru dan anak terjun langsung dalam melakukan permainan ludo. Dimana guru menilai perkembangan fisik motoric, dan kognitif masing masing anak yang mampu dan belum mampu. Kemudian, guru menggunakan Teknik penilaian hasil karya berupa penugasan yang diberikan oleh guru. Melalui hasil karya yang dibuat oleh anak akan menjadi penilaian tersendiri oleh guru dengan standart kreativitas yang telah ditetapkan. Evaluasi selanjutnya menggunakan catatan anekdot untuk melihat gejala tingkah laku anak yang khusus, baik positif maupun negatif.

Hasil pembelajaran permainan ludo yang diterapkan pada Kelompok B sebagai alternatif pengoptimalan kemampuan kognitif anak yaitu melihat dari setiap aktivitas anak masing-masing. Perkembangan pada setiap anak berbeda-beda , melihat hal tersebut maka tugas guru dalam menstimulasi pada anak yang belum berkembang lebih ditekankan sehingga strategi evaluasi yang diberikan oleh anak tidak sama. Evaluasi yang diberikan pada anak bertujuan untuk memberikan informasi baik pada peserta didik, orang tua, guru, bahkan masyarakat terkait perkembangan anak. Evaluasi pada peserta didik menjadikan motivasi bagi anak untuk terus belajar berkembang sesuai yang diharapkan.

⁹⁵ Leli halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan anak usia dini*, 244.

Sesuai yang dikemukakan oleh Bjorklund bahwa “Guru berperan penting sebagai pengamat, melakukan perencanaan, dan melakukan evaluasi”. guru sebagai pengamat dalam tugasnya yaitu terlebih dahulu melakukan observasi untuk melihat interaksi anak satu dengan lainnya. Kemudian mengamati setiap individu dalam segala aspek perkembangannya.⁹⁶Teori ini berjalan dengan baik dari hasil temuan yang diperoleh peneliti dilapangan bahwa seorang guru perlu memahami dan menilai setiap perkembangan anak mulai dari keberhasilan dan tidaknya sehingga guru memiliki bahan perbaikan terhadap peserta didik untuk meningkatkan aspek kecerdasannya.



⁹⁶ Bjorklund, *Childrens Thinking, Cognitive Development and Individual Deferences* (Belmont, Thompson Learning), 52.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perencanaan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptalkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember

Perencanaan pembelajaran ludo geometri yang diterapkan pada awal program pembelajaran yaitu membuat PROKER. Program Kerja sekolah dimusyawarahkan bersama-sama dengan ide dan gagasan dari guru TK Dharma Wanita. Kemudian setelah PROKER terbentuk, dibuat menjadi Tim guru kelompok A dan B. tujuan membentuk tim guru yaitu memudahkan pembuatan RPPH yang akan diimplementasikan pada pembelajaran mendatang. RPPH. RPPH dibuat dengan beberapa hal yang harus ada meliputi : tema, media, metode, dan materi yang akan diajarkan.

2. Penerapan pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember.

Penerapan pembelajaran di TK Dharma Wanita terkait pembelajaran melalui bermain ludo geometri pada anak kelompok B Kelas B1 dibagi menjadi 3 kegiatan, yaitu : kdiawali dengan kegiatan pembuka seperti doa, pembacaan Pancasila, dan diskusi tema. Kemudian kegiatan inti yang didalamnya berupa kegiatan belajar seperti strategi

menggunakan ludo geometri yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kegiatan terakhir yaitu diakhiri dengan kegiatan penutup berupa doa, ulasan, dan pemberian tugas.

3. Evaluasi pembelajaran ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember

Evaluasi pembelajaran permainan ludo geometri pada penelitian ini menggunakan beberapa Teknik evaluasi yaitu : observasi dengan menggunakan cheklis, hasil karya, dan catatan anekdot. Ketiga penilaian dirasa cocok untuk digunakan pada pembelajaran permainan ludo geometri ini. Cheklis digunakan untuk mengamati anak berkembang, atau belum. Hasil karya digunakan untuk melihat hasil kreativitas anak dalam mengerjakan tugas dari guru. Catatan anekdot digunakan untuk mengamati sikap baik ataupun tidak selama pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian di TK Dharma Wanita Ajung dengan menerapkan permainan ludo maka perlu adanya sebuah perbaikan. Perbaikan tersebut bisa menjadi sebuah saran yang diperlukan untuk memperbaiki pada penelitian yang akan datang. Beberapa saran dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah atau lembaga, diharapkan dalam pembelajaran melalui permainan ludo geometri untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak benar-benar memperhatikan setiap hasil dari program kerja yang dibuat di awal untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak dalam melaksanakan pembelajaran serta memberikan penguatan dan

dorongan untuk memperbaiki program kerja yang belum berhasil.

2. Bagi Waka Kurikulum, sebagai Waka Kurikulum yang memegang peranan penting dalam menjalankan kurikulum agar tercapainya pembelajaran yang diharapkan maka harus benar-benar memaksimalkan segala bentuk pembelajaran, dan mengetahui celah dan kendala setiap kelas untuk menjadi bahan evaluasi sebagai perbaikan kepada Kepala Sekolah.
3. Bagi Guru Kelas B, sebagai seorang guru dan menjadi orang tua kedua siswa di sekolah diharapkan menjadi panutan yang baik, mengayomi serta bertanggung jawab penuh akan tugasnya, dan tak lupa memperhatikan perkembangan dan kelemahan siswanya dalam setiap aktivitas di dalam pembelajaran maupun diluar.
4. Bagi anak-anak TK Dharma Wanita, lebih semangat dalam menimba ilmu, selalu patuh dan mendengarkan nasehat guru dan orang tua.
5. Bagi walimurid/orang tua, sebagai orang tua yang memiliki ikatan dekat dengan anak diharapkan untuk selalu memperhatikan perkembangan dan kesusahannya dalam belajarnya.

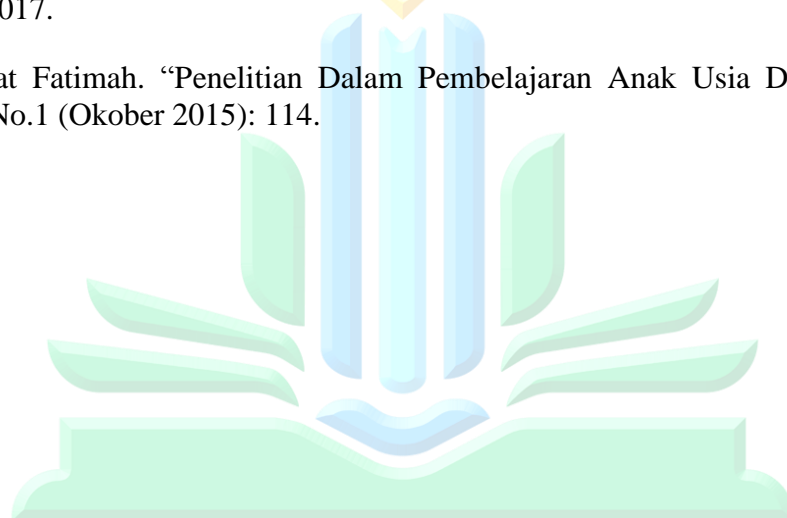
DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Sulis, Musnar Indra Daulay, and Putri Asilestari. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo." *Aulad: Journal on Early Childhood* 1.1 (2018), 52-59.
- Akbar, Eliyyil. *Metode Belajar Anak Usia Dini*, Jakart : Kencana, 2020.
- Ambarwati, Deby, Abdul Karim. "Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Bergambar," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (Jun 2022): 38-48.
- Astuti, Fitri. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga." Skripsi, STKIP Kusuma Negara, 2020.
- Bjorklund, *Childrens Thinking, Cognitive Development and Individual Deferences* Belmont, Thompson Learning.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Darmadi. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: CV Budi Utama, 2017.
- Djaali, Puji Muljono. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Fadillah M. *Bermain dan Permainan*. Kencana, 2017.
- Edi, Fandi Rosi Sarwo Edi. *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2016.
- Febriana, Rina. *Kompetensi Guru* Jakarta Timur: PT Bumi Aksarra, 2021.
- Firdaus, Fakhr Zamzam. *Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018.
- Florida, Nancy Siaga. *Guru dan Perubahan : Peran Guru di Dunia Pendidikan dan Pembangunan*. Sumatra Utara : Pematangsiantar.
- Guslinda, Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : CV Jagad Publishing, 2018.
- Hakim, Abdul. *Penelitian Kualitatif,Tindakan Kelas, & Studi Kasus*. Sukabumi: Cv Jejak, 2017.

- Hanafi, Hafid., La Adu, H Muzakkir. *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Sleman : Cv Budi Utama, 2019.
- Hamzah, Nur. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak : Press, 2015.
- Haryani, Chica. “Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Megenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini.” Skripsi, Universitas Bengkulu, 2014.
- Hatta, M. *Empat Kompetensi Untuk Membangun Profesionalisme Guru*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center, 2018.
- Istiqomah, Siti. “Penerapan Metode Bermain Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur.” Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta Timur: Laknah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Khadijah, Nurul Amelia, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : Kencana, 2020.
- Kore, desna., dkk, “Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”, *Cahaya Paud : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no.1 : 116.
- Kusumoputro, Sidiarto, dkk. *Modul Neurobehaviour*, 2008.
- Latif, Mukhtar, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Lestarinigrum, Anik. *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Nganjuk: CV Adjie Media Nusantara, 2017.
- Maemunawati, Siti, Muhammad Alif. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran : Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Banten : 3M Media Karya Serang, 2020.
- Mamik. *Metode Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama, 2015.
- Masnipal. *Menjadi Guru Paud Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018.
- Mardawani. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Persepektif Kualitatif*. Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2020.
- Maulidyaulfa, Suyadidan. *Konsep Dasar PAUD I*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

- Mulyasa, E. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 2014.
- Mulyasa, E. *Managemen Berbasis Sekolah* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*.
- Nadhiroh, Nia. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini di RA Diponegoro 96 Banjaranyar Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2019/2020." Skripsi IAIN Purwokerto, 2020.
- Napitupulu, Dedi Sahputra. *Kepribadian Guru Upaya Meningkatkan Ranah Afektif Siswa*. Pati: Fire Publisher, 2017.
- Novitasari, Yesi. "Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", *PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no.1, 1 (Oktober 2018).
- Putra, Paulus Ragil Adetya. "Penerapan Augmented Reality Pada Permainan Ludo." Skripsi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Yogyakarta, 2012.
- Raco, J.R. Raco. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Rifma, *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru*. Jakarta : Kencana, 2016.
- Salam, Nurul Sakinah. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa." Skripsi, UNMUH Makassar, 2021.
- Sanjaya, Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta :Kencana-Prenada Media Grup, 2010.
- Sekretariat Negara Republik Indoesia. Undang-Undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Subakri, "Peran Guru Dalam Pandangan Al-Ghozali" *Jurnal Pendidikan Guru* 1, no.2 (Juli, 2020): 74-75.
- Sulyandari, Ari Kusuma. *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Guepedia, 2021.
- Siyoto, Sandu, Ali Sodik. *Dasar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publising, 2015.

- Susanti, Eva. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Balok di PAUD Ceria Banjar Rejo Lampung Timur." Skripsi IAIN Metro, 2020.
- Tarigan, Evariyanti. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mengayam Dasar dengan Menggunakan Metode Demonstrasi di TK Namorambe Medan." *Jurnal Bahas Unimed* 8, no.5 (Oktober 2016): 121.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Grasindo.
- Terry, George R. *Prinsip-Prinsip Manajemen* Jakarta: Penerbit Bumi Aksara, 2016.
- Tim Penyusun. *Pedoman Karya Ilmiah*. Jember: UIN KHAS Jember, 2021.
- Usman, Moh. Uzer. *Menjadi Guru Profesional* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Zahro, Ifat Fatimah. "Penelitian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", Vol.1 No.1 (Oktober 2015): 114.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kharisma Nikmatul Hidayah
Fakultas/Program Study : FTIK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tempat/Tanggal Lahir : Waena, 30 Januari 2000
Alamat : Dusun Bregoh RT 002 RW 026 Ds. Sumberrejo - Kec. Ambulu –
Kab. Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Ludo Geometri Pada Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember” adalah benar-benar karya asli saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 29 September 2022

Yang Menyatakan



Kharisma Nikmatul Hidayah
NIM. T20185072

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODOLOGI	FOKUS PENELITIAN
PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI METODE BERMAIN LUDO PADA KELOMPOK B DI TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2021/2022	Peran guru Kemampuan kognitif Metode bermain ludo geometri	1. pendidik 2. fasilitator 3. evaluator	<p>a. memiliki kemampuan pedagogik</p> <p>b. memiliki kemampuan profesional</p> <p>c. memiliki kemampuan sosial</p> <p>d. memiliki kepribadian yang baik</p> <p>a. Kemampuan anak dalam mengenalkan bilangan matematika sederhana</p> <p>b. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk</p> <p>c. Kemampuan anak dalam berkonsentrasi dan menyelesaikan masalah</p> <p>a. Dapat memantau proses pembelajaran peserta didik dan hasil belajar yang di capainya</p> <p>b. Memberikan evaluasi perbaikan terhadap proses belajar pada peserta didik.</p> <p>c. Dapat menstimulus dan memahami kecerdasan yang dimiliki anak</p>	<p>1. Subjek penelitian</p> <p>a. guru</p> <p>b. siswa kelas B</p> <p>2. Informan</p> <p>a. kepala sekolah</p> <p>b. tenaga pendidik</p> <p>c. wali murid atau orang tua peserta didik.</p>	<p>1. Jenis penelitian</p> <p>Studi kasus</p> <p>Studi kasus</p> <p>2. pendekatan penelitian</p> <p>kualitatif deskriptif</p> <p>3. metode pengumpulan data</p> <p>a. observasi</p> <p>b. wawancara</p> <p>c. dokumentasi</p> <p>4. Metode Analisis Data</p> <p>a. reduksi data</p> <p>b. penyajian data</p> <p>c. penarikan kesimpulan</p>	<p>1. Bagaimana peran guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain ludo di TK Dharma Wanita Ajung Jember?</p> <p>2. Bagaimana pelaksanaan guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain ludo di TK Dharma Wanita Jember?</p> <p>3. Bagaimana evaluasi guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain ludo di TK Dharma Wanita Ajung Jember?</p>

PEDOMAN PENELITIAN

a. Kepala Sekolah

1. Bagaimana sejarah berdirinya TK Dharma Wanita?
2. Apa Visi dan Misi berdirinya TK Dharma Wanita?
3. Kegiatan apa saja yang dilakukan kepada peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak Kelompok B?
4. Bagaimana perencanaan guru dalam pembelajaran mengoptimalkan kemampuan kognitif anak kelompok B?
5. Bagaimana penerapan guru dalam pembelajaran mengoptimalkan kemampuan kognitif anak kelompok B?
6. Bagaimana evaluasi guru dalam pembelajaran mengoptimalkan kemampuan kognitif anak kelompok B?

b. Wali Kelas

1. Bagaimana perencanaan guru dalam pembelajaran mengoptimalkan kemampuan kognitif anak kelompok B?
2. Bagaimana penerapan guru dalam pembelajaran mengoptimalkan kemampuan kognitif anak kelompok B?
3. Bagaimana evaluasi guru dalam pembelajaran mengoptimalkan kemampuan kognitif anak kelompok B?

c. Peserta Didik

1. Apakah kalian senang belajar menggunakan permainan ludo geometri?
2. Apakah kalian paham belajar menggunakan sarana permainan ludo geometri ini?

Dokumentasi

1. Sejarah berdirinya TK Dharma Wanita Jember.
2. Visi dan Misi TK Dharma Wanita Ajung Jember.
3. Struktur Organisasi TK Dharma Wanita Ajung Jember.
4. Data Guru dan Siswa TK Dharma Wanita Ajung Jember.
5. Kegiatan pembelajaran dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.

Observasi

1. Letak geografis dan letak TK Dharma Wanita Ajung Jember.
2. Keadaan bangunan TK Dharma Wanita Ajung Jember.
3. Keadaan guru dan siswa kelompok B TK Dharma Wanita Ajung Jember.
4. Perencanaan pembelajaran ludo geometri TK Dharma Wanita Ajung Jember.
5. Penerapan pembelajaran ludo geometri TK Dharma Wanita Ajung Jember.
6. Evaluasi pembelajaran ludo geometri TK Dharma Wanita Ajung Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3180/In.20/3.a/PP.009/04/2022

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK Dharma Wanita
 Ajung-Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20185072
 Nama : KHARISMA NIKMATUL HIDAYAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Ludo Geometri Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember Tahun Ajaran 2021/2022" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Romdiyati, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 April 2022

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
TKS. DHARMA WANITA
KECAMATAN AJUNG

Jl. Otto Iskandar Dinata No. 35 Ajung Kode Pos 68175 Jember



SURAT KETERANGAN

NOMOR : 14 /TK.DW/VI/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ROMDIYATI, S.Pd.
 Jabatan : Kepala Sekolah TK Dharma Wanita
 Instansi : TK Dharma Wanita
 Alamat : Jl. Otto Iskandar Dinata No.35 Ajung

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Kharisma Nikmatul Hidayah
 NIM : T20185072
 Fakultas/jurusan : FTIK/PIAUD
 Universitas : UIN KH. Achmad Shiddiq Jember

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Metode Bermain Ludo Geometri Pada Kelompok B di TK Dharma Wanita Ajung Jember sejak 21 April 2022 sampai 26 Mei 2022, dan telah pula membahas materi hasil penelitiannya dengan kami.

Jember, 26 Mei 2022

Kepala TK Dharma Wanita

Romdiyati, S.Pd

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI TK DHARMA WANITA JEMBER**

NO	TANGGAL	KEGIATAN	PENERIMA	PARAF
1.	21 April 2022	Silaturahmi dan memberikan surat izin penelitian	Romdiyati, S.Pd.	
2.	25 April 2022	Memulai wawancara dengan kepala sekolah	Romdiyati, S.Pd.	
3.	26 April 2022	Wawancara dengan guru kelas	Siti Hotijah,	
4.	9 Mei 2022	Wawancara dengan wakakesiswaan	Siti Hotijah,	
5.	11 Mei 2022	Tindak Lanjut dari Wawancara dari data yang kurang lengkap	Romdiyati, S.Pd.	
6.	13 Mei 2022	Wawancara dengan guru kelas B dan konsultasi terkait dengan perkembangan anak	Siti Hotijah,	
7.	16 Mei 2022	Meminta data-data peningkatan siswa kelas B	Siti Hotijah,	
8.	18 Mei 2022	Meminta dokumentasi kegiatan yang berhubungan dengan peran guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui ludo geometri di kelas B	Siti Hotijah,	
9.	26 Mei 2022	Meminta surat selesai penelitian	Romdiyati, S.Pd.	

Jember, 26 Mei 2022

Kepala TK Dharma Wanita

Romdiyati, S.Pd.

**PROGRAM TAHUNAN
TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER
TAHUN AJARAN 2021/2022
SEMESTER I**

	Tema	Sub Tema	Perkiraan waktu/minggu
	Diri Sendiri	<ul style="list-style-type: none"> - Identitas diri - Anggota tubuh - Panca Indera 	3
	Lingkunganku	<ul style="list-style-type: none"> - Keluargaku - Rumahku - Sekolahku 	3
	Kebutuhanku	<ul style="list-style-type: none"> - Makanan - Minuman 	3

	Binatang	<ul style="list-style-type: none">- Binatang peliharaan/ternak- Binatang di air	4
	Tanaman	<ul style="list-style-type: none">- Tanaman berbuah- Tanaman hias/bunga- Tanaman Apotek hidup- Tanaman Perdu dan Sayuran	4
	Jumlah		17



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

SEMESTER II

	Tema	Sub Tema	Perkiraan waktu / minggu
	Tamasya/rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> – Tempat rekreasi – Perlengkapan rekreasi – Kendaraan/transportasi 	3
	Profesi	<ul style="list-style-type: none"> – Jasa (Guru, Dokter, Polisi, TNI, dll) – Pedagang, Petani, Nelayan, Pengemudi, dll – Kantor dan Perusahaan 	3
	Air, Udara, Api	<ul style="list-style-type: none"> – Air (Manfaat, Asal dan Bahaya air) – Udara (Manfaat, Asal dan Bahaya udara) – Api (Manfaat, Asal dan Bahaya api) 	3
	Alat Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> – Alat komunikasi tradisional (Kentongan, Gong, Peluit, dll) – Alat Komunikasi modern (Televisi, Radio, Hp, dll) 	3

	Tanah Airku	<ul style="list-style-type: none">– Negaraku dan Lagu kebangsaan/daerah– Hari-hari besar dan pahlawanku– Desa, Kota dan Pesisir	3
	Alam Semesta	<ul style="list-style-type: none">– Matahari, Bulan, Bintang– Gejala Alam– Musim	3
	Jumlah		18



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PROGRAM SEMESTER
TK DHARMA WANITA AJUNG JEMBER
TAHUN AJARAN 2021/2022

	Tema	Sub Tema	Perkiraan waktu / Minggu
1	Tamasya / Rekreasi	- Tempat Rekreasi - Perlengkapan Rekreasi	3
2	Profesi	- Jasa (Guru, Dokter, Polisi, TNI, dll) - Pedagang petani nelayan pengemudi dll	3
3	Air, Udara, Api	- Air (manfaat, asal dan bahaya air) - Udara (manfaat, asal dan bahaya udara)	3
4	Alat Komunikasi	- Alat komunikasi tradisional (kentongan, gong, peluit, dll) - Alat komunikasi moderen (Televisi, Radio, Hp, dll)	3
5	Tanah Airku	- Negaraku dan lagu kebangsaan/ daerah - Hari-hari besar dan pahlawanku	3

6	Alam semesta	- Matahari, bulan, bintang - Gejala alam,	3
			18



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KE - I

Semester / Minggu / Hari Ke :

Hari, Tanggal : Senin, 9 Mei 2022

Materi Pembelajaran : - Tema : Pekerjaan
 - Subtema : Tukang Kayu
 - Cakupan Tema : Alat Perlengkapan Tukang Kayu

Tujuan : Anak dapat berkreasi menggunakan media ludo geometri dengancara mengelompokkan balok kayu sesuai bentuk geometri

KI 3/KD 3.6 : Konsep dan lambang bilangan

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.2 – 2.6 – 2.10 – 3.1 – 4.1 – 3.2 –
 4.2 – 3.5 – 4.5 – 3.12 – 4.12

Materi Kegiatan : - Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - Perilaku baik/buruk

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

- Menyelesaikan tanpa bantuan
 - Cuci tangan, mandi, menggosok gigi
 - Menjelaskan hasil kerja tukang kayu

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan
 - Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan : - Gambar tukang kayu dan perlengkapannya, Balok geometri, miniatur alat pertukangan, media ludo geometri

- Buku seni, Tematik (CV. ALMAIDAH)

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdo'a mulai pelajaran
2. Berdiskusi tentang alat perlengkapan tukang kayu
3. Berdiskusi tentang guna alat perlengkapan pekerjaan
4. Menyanyi lagu aku tukang kayu
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain.

B. KEGIATAN INTI

1. Menceritakan pekerjaan tukang kayu
2. Menyebut alat perlengkapan kerja tukang kayu
3. Mempraktekkan pekerjaan tukang kayu
4. Bermain ludo geometri
5. Mengajak anak mengumpulkan balok kayu geometri untuk membentuk bangunan

C. ISTIRAHAT

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdo'a
4. Makan

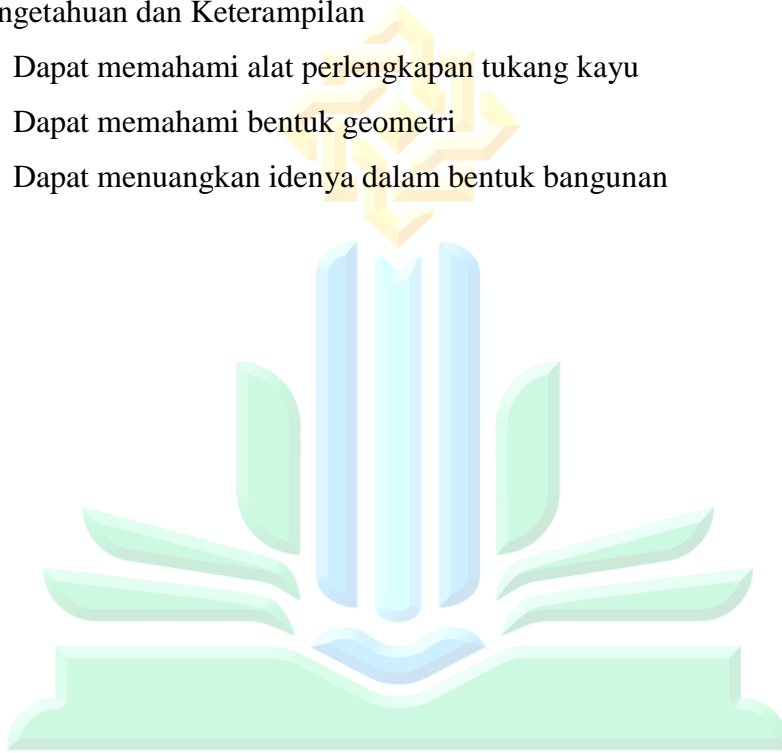
D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaanya selama hari inib
2. Berduskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.

4. Menginformasikan untuk besok
5. Doa'a penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Dapat memahami alat perlengkapan tukang kayu
 - b. Dapat memahami bentuk geometri
 - c. Dapat menuangkan idenya dalam bentuk bangunan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KE - II

Semester / Minggu / Hari Ke :

Hari, Tanggal : Senin, 16 Mei 2022

Materi Pembelajaran : Tema : Air, Api, Udara

- Subtema : Air

- Cakupan Tema : Sifat Air

Tujuan : Agar anak dapat mengenal sifat air

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.2 – 2.6 – 2.12 – 3.2 – 4.2 – 3.2 –
4.2 – 3.4 – 4.4 - 3.12 – 4.12 - 3.8

Materi Kegiatan : - Bersyukur atas nikmat Tuhan

- Air ciptaan Tuhan

- Bersyukur atas nikmat Tuhan

- Menjaga kebersihan lingkungan

- Mengetahui sebab akibat

- Perilaku baik/buruk

- Menyelesaikan pekerjaan tanpa

bantuan

- Simpati terhadap orang yang terkena

musibah

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan

- Mengucapkan salam

- Do'a sebelum belajar dan mengenal

aturan

- Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan

: - Air

- Kertas origami
- Lem
- Pelepah pisang
- Pewarna makanan

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdo'a mulai pelajaran
2. Menyanyi lagu Allah Maha Segalanya
3. Berdiskusi tentang air (manfaat, dan alat, dan macam-macam air)
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan selama pembelajaran

B. KEGIATAN INTI

1. Menyanyi lagu "Disana air, disini air"
2. Menjiplak gambar orang menyiram tumbuhan (LKS)
3. Mengkolase gambar dengan potongan kertas bentuk-bentuk geometri (LKS)
4. Guru mengajak anak terlibat menyiram tanamannya (bayam)

C. ISTIRAHAT

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdo'a
4. Makan

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
4. Menginformasikan untuk besok

5. Doa'a penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menumbuhkan sikap peduli sosial
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Dapat menceritakan sifat air
 - b. Dapat mengenal bentuk dan warna
 - c. Dapat menjiplak dengan teratur
 - d. Dapat belajar menanam biji bayam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KE - III

Semester / Minggu / Hari Ke :

Hari, Tanggal : Jum'at, 20 Mei 2022

Materi Pembelajaran : Tema : Diri Sendiri - Subtema :

Kesukaanku

- Cakupan Tema : Berkreasi kelompok sesuai tema

Tujuan : Agar anak dapat terampil mengenal bentuk dan mengkreasiannya

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1 – 2.9 – 3.3 – 4.3 – 3.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12 – 3.15 – 4.2 – 4.15

Materi Kegiatan : - Bersyukur atas nikmat Tuhan
 - Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakan.
 - Perilaku baik/buruk

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Materi Pembiasaan : - Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 - Mengucapkan salam
 - Doa sebelum belajar dan mengenal aturan

- Mencuci tangan dan menggosok gigi

Alat dan Bahan

- : - Ludo geometri
- Kertas Manila
 - Kertas bentuk geometri
 - Lem

A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berdo'a sebelum memulai pelajaran
2. Menyanyi lagu Allah Maha Segalanya
3. Berdiskusi tentang diri sendiri
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan selama pembelajaran

B. KEGIATAN INTI

1. Menyanyi lagu "Aku diriku sendiri"
2. Berdiskusi kesukaan masing-masing
3. Bermain Ludo Geometri (membentuk kelompok)
4. Berkreasi dengan menggunakan kertas geometri sesuai tema

C. ISTIRAHAT

1. Bermain bebas
2. Cuci tangan
3. Berdo'a
4. Makan

D. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
4. Menginformasikan untuk besok
5. Doa'a penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Menghargai hasil karya orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Dapat menceritakan dirinya sendiri
 - b. Dapat menceritakan kesehariannya
 - c. Dapat mengeluarkan idenya sesuai yang diinginkan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

TK DHARMA WANITA AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022
PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Hari, Tanggal : Senin, 9 Mei 2022
 Tema/Subtema : Pekerjaan/Tukang Kayu

Kelompok : B/5-6 Tahun

NO	NAMA ANAK	KEMAMPUAN YANG DIHARAPKAN																												
		NAM				FISIK MOTORIK				SOSIAL EMOSIONAL				KOGNITIF				BAHASA				SENI				KET				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Adhyasta Naufal Cetta				√				√				√				√				√				√				√	
2	Afzal Zharma			√				√				√				√				√				√				√		
3	Alya Azizah																													Bepergian
4	Anindhita Reysha Zahra			√					√			√				√				√				√				√		
5	Azkiya Syifana			√					√			√				√				√				√				√		
6	Dinda Kirana Sanjita			√				√				√				√				√				√				√		
7	Dzaky Almair Syukur			√					√			√				√				√				√				√		
8	Imelda Dwi Aprilia																													Sakit
9	Kurnia Andi Wijaya			√					√			√				√				√				√				√		
10	Nadia Ainun Mahya			√				√				√				√				√				√				√		
11	Nadya Alissa			√				√				√				√				√				√				√		
12	Mohammad Aska Rafathar			√					√			√				√				√				√				√		
13	Muhammad Byan Alamsyah			√					√			√				√				√				√				√		
14	Muhammad Fahmi Pratama			√					√			√				√				√				√				√		
15	Muhammad Gibran Alfatir																													Sakit
16	Mochammad Rafka Dwi			√				√				√				√				√				√				√		
17	Radivya Mutiara Rahmadanti			√					√			√				√				√				√				√		
18	Reynand Arkha Febrianto			√					√			√				√				√				√				√		
19	Syafa Nur Nadhiroh			√					√			√				√				√				√				√		
20	Zahra Khumairoh			√					√			√				√				√				√				√		

TK DHARMA WANITA
TAHUN AJARAN 2021/2022
CATATAN ANEKDOT

Kelompok : B/5-6 Tahun

Hari, Tanggal : Senin, 9 Mei 2022

Nama Guru : Siti Hotijah

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa atau Perilaku
Reyssha	Ruang Kelas B1	Pukul 07. 30	Reyssha memperlihatkan wajah murung saat pembelajaran akan berlangsung karena tidak diberi uang jajan oleh orang tuanya
Ainun	Tempat Bermain	Pukul 09.15	Ainun merebut tempat bermain alya, karena Ainun ingin naik Ayunan tapi tidak sabar mengantri
Syifa	Halaman Sekolah	10.30	Syifa mencium mamanya dan memperlihatkan hasil karyanya

Guru Kelas B1



Siti Hotijah, S.Pd

TK DHARMA WANITA
TAHUN AJARAN 2021/2022
CATATAN ANEKDOT

Kelompok : B/5-6 Tahun

Hari, Tanggal : Senin, 16 Mei 2022

Nama Guru : Siti Hotijah

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa atau Perilaku
Nayla	Halaman Sekolah	Pukul. 07.00	Nayla diantar ke sekolah oleh mamanya dan wajah nayla terlihat murung
Dzaky	Ruang Kelas B1	Pukul 07. 45	Dzaky mengacungkan tangan untuk memimpin pembacaan paqncasila didepan kelas
Cetta	Halaman Sekolah	Pukul 08.30	Cetta membantu menyiram tanaman temannya yang tidak masuk sekolah

Guru Kelas B1



Siti Hotijah, S.Pd

TK DHARMA WANITA
TAHUN AJARAN 2021/2022
CATATAN ANEKDOT

Kelompok : B/5-6 Tahun

Hari, Tanggal : Jum'at, 20 Mei 2022

Nama Guru : Siti Hotijah

Nama Anak	Tempat	Waktu	Peristiwa atau Perilaku
Ara	Ruang Kelas B1	Pukul 07.45	Ara berani menceritakan kesehariannya dan kesukannya di depan kelas
Fahmi	Tempat bermain	Pukul 09.00	Fahmi bermain dan melihat reynand terjatuh dari jungkat jungkt kemudian Fahmi lekas menolong reynand
Andi	Ruang Kelas B1	Pukul. 09.30	Andi menangis didalam kelas karena dijaili oleh Rafka

Guru Kelas B1




Siti Hotijah, S.Pd

TK DHARMA WANITA AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022
CATATAN PENILAIAN HASIL KARYA

Hari, Tanggal : Senin, 9 Mei 2022

Kelompok : B/5-6 Tahun

Tema/Subtema : Pekerjaan/Tukang Kayu


Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
	<ul style="list-style-type: none"> ● Nadia Alissa mewarnai gambar dengan perpaduan warna yang bagus, sehingga hasilnya sangat indah ● Gibran mewarnai gambar dengan tergesa-gesa, sehingga hasilnya kurang rapi ● Dzaky mewarnai gambar profesi tukang kayu dengan sangat teliti, sehingga tidak meninggalkan ruang kosong pada gambar ● Afzal belum bisa memadukan warna dengan baik, sehingga hasilnya belum begitu indah

**TK DHARMA WANITA AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022
CATATAN PENILAIAN HASIL KARYA**

Hari, Tanggal : Senin, 16 Mei 2022

Kelompok :

Tema/Subtema : Air/Sifat air

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
	<ul style="list-style-type: none"> ● Ara menempel kertas dengan sangat teratur dan teliti, hasilnya sangat memuaskan. ● Ainun terlalu banyak mengambil lem, sehingga kertasnya basah dan kurang rapi. ● Rafa memberikan lemnya kurang, sehingga banya kertas yang tidak begitu menempel. ● Syifa menempel dan menempatkannya sudah bagus, hasilnya terlihat indah.

**TK DHARMA WANITA AJUNG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022
CATATAN PENILAIAN HASIL KARYA**

Hari, Tanggal : Jum'at, 20 Mei 2022

Kelompok : B/5-6 Tahun

Tema/Subtema : Diri Sendiri/Kesukaanku

Hasil Karya Anak	Hasil Pengamatan
	<ul style="list-style-type: none"> ● Reynand mengelompokkan kertas berbentuk geometri dengan sangat baik. ● Cetta Menempel kertas berbentuk geometri dengan sangat rapi. ● Gibran memberi lem dengan pas, tidak kebanyakan dan tidak terlalu sedikit. ● Dzaky menempatkan geometri dengan sangat cerdas, sehingga isi tema tersampaikan

DOKUMENTASI PENELITIAN

Gambar 1
Gedung TK Dharma Wanita Ajung Jember



Gambar 2
Tempat Bermain



Gambar 3

Wawancara Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Ajung



Gambar 4

Wawancara Guru Kelompok B

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN LUDO GEOMETRI



Gambar 1
Pengenalan Pembelajaran Ludo Geometri



Gambar 2
Pelaksanaan Pembelajaran Ludo Geometri



Gambar 3
Antusias Anak Dalam Pembelajaran Ludo Geometri



Gambar 4
Hasil Karya Anak Mewarnai Profesi Tukang Kayu



Gambar 5
Hasil Karya Kelompok Membuat Bangunan dan Menyusun Bentuk Geometri Menjadi Hasil karya



Gambar 6
Tugas Mengkolase Gambar (LKS)



Gambar 7
Buku Pembelajaran dan buku Tugas TK Dharma
Wanita Ajung



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

BIODATA PENULIS

Nama : Kharisma Nikmatul Hidayah
NIM : T20185072
Tempat, Tanggal Lahir : Waena, 30 Januari 2000
Alamat : Dusun Bregoh RT 002 RW 026
Ds. Sumberrejo
Kec. Ambulu Kab. Jember
No Telepon : 081238320620
Email : risma.nikmatul3001@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

TK : TK Kartika Waena – Jayapura (2004-2006)

SD : SD Islam Bustanul Ulum Sumberrejo - Ambulu (2006-2012)

MTs : MTs. Al-Amien Sabrang - Ambulu (2012-2015)

MA : MA Al-Amien Sabrang - Ambulu (2015-2018)

Pengalaman Organisasi :

Jam'iyah Hadrah Muhibbul Musthofa