

**IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK
B DI RAUDHATUL ATHFAL AL-HIDAYAH PRONOJIWO LUMAJANG
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI



Oleh:

**Ayu Putri Safitri
NIM: T20165075**

IAIN JEMBER

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
SEPTEMBER 2020**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK
B DI RAUDHATUL ATHFAL AL-HIDAYAH PRONOJIWO LUMAJANG
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Ayu Putri Safitri
NIM : T20165075

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing



Drs. H. Mahrus, M. Pd.I
NIP. 196705252000121001

**IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK
B DI RAUDHATUL ATHFAL AL-HIDAYAH PRONOJIWO LUMAJANG
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

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

Hari : Senin

Tanggal : 31 Agustus 2020

Tim Penguji

Kema

Dr. H. Mashudi, M. Pd
NIP. 19720918 2005 01 1 003

Sekretaris

Yanti Nur Hayati, S.Kep. Ns., MMRS
NIP. 19760611 2003 12 2 006

Anggota:

1. Drs. Sarwan, M. Pd.I

()

2. Drs. H. Mahrus, M. Pd.I

()

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 19640511 199903 2 001

ABSTRAK

Ayu Putri Safitri, 2020: “Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Ranah kognitif pada anak usia dini perlu mendapat perhatian, karena merupakan bekal utama dalam kehidupan anak kelak, terlebih kemampuan kognitif menjadi kekuatan anak dalam menciptakan sebuah karya sekaligus menjadi solusi dalam memecahkan masalah yang lebih kompleks ketika memasuki pada tingkat pendidikan lanjut. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak adalah bermain ular tangga. Permainan ini dipilih selain medianya mudah didapatkan juga sangat efektif dalam menciptakan suasana interaktif antar anak.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020? 2) Bagaimana implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020?

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020. 2) Mendeskripsikan implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, sedangkan jenis penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif. Lokasi penelitian ini di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang. Penentuan informan menggunakan: teknik *purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi partisipan, wawancara tak berstruktur, dan dokumen. Adapun analisis data menggunakan: *data reduction*, *data display*, dan *verification*. Sedangkan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi tehnik.

Penelitian ini menghasilkan: 1) Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang dilakukan dengan cara menciptakan situasi belajar menjadi menyenangkan dan mendidik. Belajar dilakukan dengan cara bermain ular tangga yang didesain sesuai karakteristik anak. Permainan ular tangga diarahkan untuk mengenal tentang dasar-dasar lambang bilangan dan lambang huruf seperti, mengenal konsep pada tahap abstrak menuju tahap yang konkret, serta mampu mengamati dan mengelompokkan berbagai pola, jenis bentuk, dan ukuran menjadi satu konsep yang utuh. 2) Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang dilakukan melalui pemberian stimulus berupa bermain ular tangga sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Melalui permainan ular tangga, guru mendidik anak agar dapat belajar berhitung permulaan, seperti mampu mengenal lambang bilangan, dapat membilang urutan bilangan dari 1 - 10, mampu membilang dengan menunjuk benda, dan mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda konkret.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	16
1. Konsep Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	16
2. Konsep Permainan Ular Tangga	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian.....	40
C. Subyek Penelitian.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Analisa Data.....	45
F. Keabsahan Data.....	47
G. Tahap Tahap Penelitian.....	49

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian	52
B. Penyajian Data	59
C. Pembahasan Temuan.....	74

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA	81
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Matrik Penelitian

Lampiran 2: Pedoman Penelitian

Lampiran 3: Surat Tugas Penelitian

Lampiran 4: Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5: Jurnal Penelitian

Lampiran 6: Surat keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 7: Keaslian tulisan

Lampiran 8: Biodata Penulis



DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal.
1.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	15
1.2	Data Pendidik Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang	56
1.3	Data Anak Didik Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang	56
1.4	Data Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang	59



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang mendasar dalam pembangunan dan meningkatkan kesejahteraan suatu bangsa. Tujuan pembangunan nasional adalah untuk mewujudkan suatu masyarakat adil makmur yang merata, baik itu berupa materil maupun spiritual yang berdasarkan pancasila, yang pada hakikatnya adalah pembangunan seluruh masyarakat Indonesia.

Menurut UNESCO seperti dikutip Asep Umar Fahkrudin, pendidikan hendaknya dibangun dengan empat pilar, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*, dimana empat pilar tersebut jika diambil poinnya merupakan proses belajar yang berlangsung sepanjang hidup.¹ Melihat pendidikan sebagai kebutuhan hidup, maka guna menciptakan generasi yang berkualitas, kreatif, dan memiliki karakter yang kuat, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini melalui lembaga formal atau non formal termasuk lembaga pendidikan anak usia dini Raudhatul Athfal.

Raudhatul Athfal (RA) merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, Raudhatul Athfal memiliki peran yang cukup besar dalam proses optimalisasi segala potensi yang dimiliki anak. Maka dari pada itu, keberadaan guru profesional pada bidang

¹ Asep Umar Fahkrudin, *Mendidik Anak Menjadi Unggulan* (Yogyakarta: Manika Books, 2010), 4.

pendidikan anak usia dini menjadi suatu keharusan. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar. Oleh karena itu, keberadaan guru yang profesional merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil-tidaknya anak dalam proses belajar.

Di lain sisi, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi nilai moral keagamaan, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik, dan motorik.² Hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab 1 pasal 1 butir 14 yang mengemukakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut”.³

² Masitoh Dkk, *Strategi Pembelajaran TK* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017),1.8.

³ Tim Penyusun, *Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Tahun 2003* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), 5.

Guna mewujudkan harapan tersebut, bentuk pendidikan anak usia dini harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak yang memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Dalam konteks penelitian ini, dari berbagai aspek kemampuan anak yang perlu ditingkatkan adalah mengenai kemampuan kognitif anak.

Ranah kognitif pada anak usia dini perlu mendapat perhatian, karena merupakan bekal utama dalam kehidupan anak kelak, terlebih kemampuan kognitif menjadi kekuatan anak dalam menciptakan sebuah karya sekaligus menjadi solusi dalam memecahkan masalah yang lebih kompleks ketika memasuki pada tingkat pendidikan lanjut.

Menurut Yuliani Nurani Sujiono, intelegensi atau kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir individu dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dimana proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar.⁴

Adapun menurut Dahlia, kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir, dimana perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik, misalnya kemampuan menolak dan menerima.⁵

Dalam kajian Islam, kemampuan kognitif juga mendapat sorotan dan perlu untuk terus ditingkatkan agar anak mempunyai kemampuan intelektual

⁴ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Banten: Universitas Terbuka, 2014), 1.3

⁵ Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 60.

yang mampu membedakan benar dan salah. Sebagaimana yang tertulis dalam Al-Quran surat An-Nahl ayat 12:

وَسَخَّرَ لَكُمُ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ وَالنُّجُومَ مُسَخَّرَاتٍ بِأَمْرِهِ
 إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٢﴾

Artinya: Dan Dia menundukkan malam dan siang, matahari dan bulan untukmu. dan bintang-bintang itu ditundukkan (untukmu) dengan perintah-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar ada tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memahami (Nya). (QS. An-Nahl;12).⁶

Ayat di atas menegaskan bahwa nikmat-nikmat yang telah diciptakan Allah dengan beraneka ragam bentuk terdapat tanda-tanda kekuasaan Allah bagi orang-orang yang mengambil pelajaran. Tentunya manusia sebagai makhluk yang berakal seyogyanya memikirkan tanda-tanda kekuasaan Allah dan memahami betapa besarnya nikmat Allah yang telah diberikan kepada manusia.

Betapa besarnya peranan berfikir bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari, maka menjadi mutlak jika guru sebagai fasilitator memilih dan menggunakan strategi pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak. Guru harus mampu memilih dan menggunakan strategi yang memungkinkan anak belajar sesuai dengan tumbuh kembang anak.

Guru hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran, karena fungsi edukatif permainan selain untuk memenuhi naluri bermain anak juga sebagai sumber

⁶ Departemen Agama, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Semarang: CV.Toha Putra,1989), 319.

belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak adalah bermain ular tangga. Permainan ini dipilih selain medianya mudah didapatkan juga sangat efektif dalam menciptakan suasana interaktif antar anak. Melalui permainan ular tangga dapat tercipta suasana yang menyenangkan sekaligus mendidik kemampuan anak usia dini

Permainan ular tangga sendiri adalah sejenis kegiatan permainan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.⁷ Karakteristik dari permainan ini, para pemain dapat belajar penambahan dan pengurangan serta adanya kombinasi yang menarik pada tiap kotak sehingga menjadikan permainan ini layak digunakan media anak dalam bermain sambil belajar meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka dan penghitungan dasar .

Berdasarkan observasi awal di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang ditemukan, bahwa sebagian anak masih terlihat bingung dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan beserta lambang bilangan. Anak-anak cenderung diam bahkan menjawab dengan lama ketika ditanya sejumlah benda dengan lambang bilangannya. Faktor lain adanya problem tersebut, disebabkan oleh media yang digunakan guru kurang bervariasi dan kurang

⁷ Komang Cahya Swastrini, "Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di Tk Widya Sesana Sangsit", e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, No 2 (Januari, 2016), 4.

menarik bagi anak khususnya untuk mengajarkan anak dalam memahami konsep bilangan beserta lambangnya. Akhirnya indikator pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan masih belum berkembang dengan baik.⁸

Dari alasan tersebut, maka peneliti mempunyai ketertarikan dengan melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul yaitu “Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian konteks penelitian di atas, maka dapat disimpulkan fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

⁸ *Observasi*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 02 Desember 2019

1. Mendeskripsikan implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020;
2. Mendeskripsikan implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi semua pihak. Khususnya bagi pihak-pihak yang terkait dan dengan penelitian serta memperkaya wawasan dan menambah ilmu pengetahuan mengenai perkembangan kognitif melalui permainan ular tangga.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dari suatu karya ilmiah dan sebagai bekal awal untuk penelitian lain di masa mendatang.

b. Bagi orang tua anak didik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi orang tua sehingga dapat memaksimalkan keterlibatannya dalam meningkatkan potensi kognitif anak didik.

c. Bagi Lembaga Penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau masukan yang positif terkait tentang peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan ular tangga.

d. Bagi IAIN Jember

Penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan literatur atau referensi bagi lembaga IAIN Jember dan mahasiswa yang ingin mengembangkan kajian tentang peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan ular tangga.

F. Definisi Istilah

Ada beberapa definisi istilah dalam judul penelitian ini yang perlu ditegaskan, agar diperoleh kesepahaman antara peneliti dengan pembaca.

1. Implementasi

Implementasi yang dimaksud peneliti adalah suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberi dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai, dan sikap.

2. Permainan Ular Tangga

Adapun permainan ular tangga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan dengan media berbentuk papan berisi 1-25 petak gambar yang harus dilewati dengan bidak dan memiliki peraturan yang telah disepakati bersama.

3. Kognitif

Kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir atau kemampuan anak untuk mempelajari dan memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

4. Anak Kelompok B

Anak didik dalam penelitian ini adalah anak pada masa pra-Sekolah Dasar yang berusia 5 - 6 tahun.

Dari berbagai pengertian tentang definisi istilah di atas, maka yang dimaksud dengan implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B dalam penelitian ini adalah kegiatan belajar sambil bermain dalam rangka meningkatkan kecerdasan anak pada aspek visual dan aspek aritmetika melalui media permainan ular tangga di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun pelajaran 2019/2020.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.⁹ Keseluruhan penulisan skripsi ini terdiri atas beberapa bab, dan setiap bab terbagi menjadi beberapa sub-bab, hal ini merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh. Oleh karena itu kami akan diskripsikan secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan.

Bab pertama adalah Pendahuluan. Bab ini berusaha memberikan gambaran secara singkat mengenai keseluruhan pembahasan sekaligus memberikan rambu-rambu untuk masuk pada bab-bab berikutnya. Bab ini dimulai dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi tentang kajian terdahulu dan kerangka teoritik yang berusaha menyajikan landasan teori tentang permainan ular tangga beserta ruang lingkungannya dan kajian teori tentang kemampuan kognitif.

Bab ketiga berisi metode penelitian. Dalam bab ini dibahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab keempat berisi mengenai gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data, serta pembahasan temuan. Bagian ini adalah pemaparan

⁹Tim Penyusun Revisi IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember* (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 45.

data yang diperoleh di lapangan dan juga menarik kesimpulan dalam rangka menjawab masalah yang telah dirumuskan.

Bab kelima berisi tentang kesimpulan dan saran-saran. Kesimpulan ini berisi tentang berbagai temuan hasil analisa dari bab-bab sebelumnya, sedangkan saran-saran merupakan tindak lanjut dan bersifat konstruktif.

Selanjutnya skripsi ini diakhiri dengan daftar pustaka dan beberapa lampiran-lampiran sebagai pendukung pemenuhan kelengkapan data skripsi.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.

Adapun kajian yang mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini antara lain:

1. Skripsi Nurul Amelia tahun 2017 meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017”.¹⁰

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari data yang dihasilkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal dengan jumlah siswa 16 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif

¹⁰ Nurul Amelia, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017), iii.

anak pada materi mengenal bentuk geometri meningkat setelah adanya tindakan melalui model pembelajaran Make A Match. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase perkembangan kognitif sebesar 43,75%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 62,67% dan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 81,51%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga perkembangan kognitif anak meningkat: kegiatan pra- pengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup. Pemberian pengarahan aktif dilakukan pada saat kegiatan pengembangan dan pada saat kegiatan penutup.

2. Skripsi Laksmiati Martha Cahyana tahun 2018 yang meneliti “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan”.¹¹

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang melibatkan satu orang guru. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumen analisis. Data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui media papan flanel adalah sebagai berikut: a) Memilih tema dan kegiatan yang akan

¹¹ Laksmiati Martha Cahyana, “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), iii.

dilakukan, b) Memilih dan menyiapkan item papan flanel yang sesuai, (c) Mengatur letak atau posisi papan flanel agar terlihat jelas oleh anak, dan d) Mencontohkan kegiatan yang akan dilakukan serta memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba. Ini menunjukkan bahwa keempat cara mengembangkan kognitif anak melalui media papan flanel dapat diterapkan pada anak usia dini.

3. Skripsi Siti Istiqomah tahun 2017 meneliti tentang “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018”.¹²

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subyek informan menggunakan tehnik *purposive*. Tehnik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun analisis data menggunakan Miles and Huberman yaitu: reduksi data, display data, dan verifikasi data.

Penelitian ini menghasilkan bahwa: kemampuan kognitif anak berkembang lebih optimal jika guru lebih memaksimalkan metode bermain dalam penerapan pada permainan ular tangga dengan berdasarkan langkah-langkah serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Perkembangan kognitif anak melalui metode bermain ular tangga di PAUD Sriwijaya Lampung Timur dapat dikatakan baik dengan melihat data perkembangan kognitif

¹²Siti Istiqomah, “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017), iii.

anak yaitu anak yang mulai berkembang (MB) mencapai 15%, (BSH) berkembang sesuai harapan 55% dan (BSB) berkembang sangat baik 30%.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Nurul Ameli (2017)	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017	Sama-sama meneliti aspek kognitif anak, pendekatan penelitian, subyek informan, tehnik pengumpulan data.	Fokus penelitian, tahun penelitian, lokasi penelitian, jenis penelitian, analisis data, keabsahan data, dan hasil temuan
2	Laksmiati Martha Cahyana (2018)	Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan	Sama-sama meneliti kognitif pada anak, pendekatan penelitian, subyek informan, dan tehnik pengumpulan data, dan analisis data.	Fokus penelitian, tahun penelitian, lokasi penelitian, jenis penelitian, keabsahan data, dan hasil temuan
3	Siti Istiqomah (2017)	Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan	Sama-sama meneliti kognitif pada aspek berhitung,	Fokus penelitian, tahun penelitian, pendekatan

1	2	3	4	5
		Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018	subyek informan, dan tehnik pengumpulan data, dan analisis data	penelitian, lokasi penelitian, keabsahan data, dan hasil temuan

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi pembahasan tentang teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam penelitian. Pembahasan teori yang terkait dengan penelitian secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Posisi teori dalam penelitian kualitatif diletakkan sebagai perspektif, bukan untuk diuji sebagaimana dalam penelitian kuantitatif.¹³

1. Konsep Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini

Istilah *cognitive* menurut Neiser seperti dikutip Khadijah berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, yaitu mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.¹⁴ Sejalan dengan pengertian tersebut, Khadijah juga menyatakan kemampuan kognitif adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, orang lain, hewan

¹³ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Jember*, 74.

¹⁴ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 31.

dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.¹⁵

Menurut Yuliani Nurani Sujiono, intelegensi atau kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir individu dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dimana proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide belajar.¹⁶

Adapun menurut Dahlia, kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan proses berpikir, dimana perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya secara baik, misalnya kemampuan menolak dan menerima.¹⁷

Dari berbagai pengertian di atas, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif anak usia dini adalah suatu kemampuan anak dalam berpikir seperti mengetahui, menalar memahami, serta berusaha memecahkan suatu masalah melalui tahapan pembelajaran agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya.

Pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-harinya, mengembangkan daya ciptanya dan mengenal kondisi-kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

¹⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 34.

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, 1.3

¹⁷ Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, 60.

Pengertian tersebut memberikan pemahaman, bahwa kemampuan kognisi pada anak setidaknya memiliki 2 sifat inteligensi:

- 1) Daya reaksi anak dalam menyesuaikan diri secara cepat dan tepat, baik secara fisik maupun mental terhadap pengalaman baru.
- 2) Kemampuan anak dalam menimbang-nimbang, menguraikan, menghubungkan, sampai pada tahap memutuskan suatu pemecahan masalah.

b. Karakteristik Pengembangan Kemampuan Kognitif bagi Anak

Anak usia dini berada pada tahapan pra-operasional dimana pada masa tersebut, anak belum menguasai mental secara logis.

Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Sependapat dengan pernyataan di atas, menurut Yusuf seperti dikutip Masitoh, mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak masa prasekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu berpikir dengan menggunakan simbol;
- 2) Berpikirnya masih dibatasi oleh persepsi. Mereka meyakini apa yang dilihatnya dan berfokus pada satu dimensi terhadap satu

objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat;

- 3) Berpikir masih kaku, dimana cara berpikirnya terfokus pada keadaan awal akhir suatu informasi;
- 4) Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.¹⁸

Melihat karakteristik kemampuan kognitif anak di atas, maka dalam membangun pengetahuan pada anak tidak terlepas dari peran guru. Peran guru yang diharapkan adalah guru yang mampu membangun pengetahuan pada anak dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk bereksplorasi, sehingga anak mampu membangun pengetahuan dari apa yang dilakukannya

c. Tujuan Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak dapat mengeksplorasi dirinya terhadap lingkungan sekitar dengan semua panca indra yang dimilikinya. Dari pengetahuan yang anak dapat, diharapkan anak akan mampu melangsungkan kehidupannya serta menjadi manusia yang seutuhnya sesuai dengan kodrat yang diberikan Allah.

Adapun tujuan utama dari pengembangan kemampuan kognitif bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

¹⁸ Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, 2.14.

- 1) Anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, dengar, rasakan, dan lakukan. Dari situ pemahaman yang didapat anak utuh dan komprehensif.
- 2) Anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang dialaminya.
- 3) Anak mampu mengkonstruksi informasi, pemikiran, dan peristiwa yang sudah ada dengan informasi, pemikiran, dan peristiwa yang sedang terjadi.
- 4) Anak mampu mengenal simbol-simbol besar yang ada di dunia.
- 5) Anak mampu menalar perubahan yang ada, baik yang melalui proses (secara alami) atau yang menggunakan percobaan.
- 6) Anak mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya, untuk menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.¹⁹

d. Aspek-Aspek Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dalam membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif menjadikan anak sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia. Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan kemampuan mental dan fisik untuk mengetahui

¹⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2012), 48.

objek tertentu, memasukkan informasi ke dalam pikiran, mengubah pengetahuan yang telah ada dengan informasi yang baru diperoleh, dan perubahan tahapan-tahapan berpikir.

Dalam klasifikasi pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini, ada beberapa aspek yang dikembangkan antara lain aspek auditory, aspek visual, aspek taktil, aspek kinestetik, aspek aritmetika, aspek geometri, dan aspek sains permulaan.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi terhadap dua aspek pengembangan kognitif anak, yaitu aspek visual dan aspek aritmetika sebagai fokus penelitian. Fokus pembahasan ini dilakukan agar dapat memberikan pemahaman yang spesifik terkait dengan variabel penelitian tentang implementasi permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

1) Aspek Visual

Pengembangan visual anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Kemampuan dari aspek visual anak yang dikembangkan, antara lain:

- a) Mengenali benda-benda sehari-hari
- b) Membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks;
- c) Mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya;

- d) Mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah gambar yang belum sempurna atau janggal;
- e) Menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar seri dan atau lainnya;
- f) Menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit, mengenali namanya sendiri bila tertulis;
- g) Mengenali huruf dan angka.²⁰

Merujuk pada uraian di atas, maka peningkatan kemampuan visual anak merupakan kegiatan yang sangat penting dalam proses belajar anak. Pengamatan menjadi dasar dalam menuntun proses berpikir anak. Pengamatan bukan sekedar kegiatan melihat yang melibatkan mata. Pengamatan melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan yang lebih lama dan mendalam sehingga informasi yang didapat akan membekas lebih lama dalam memori anak.

Proses pengamatan inilah yang akan membentuk skema-skema dalam otak anak. Skema yang ada dalam otak anak akan mengalami adaptasi, di mana skema yang telah terbentuk dalam otak akan menyesuaikan dengan situasi baru yang ada di lingkungannya.

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 61.

Menurut Khadijah, kemampuan visual anak berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya.²¹

Menurut Piaget seperti dikutip Muhammad Fadillah ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif khususnya pada aspek visual yang perlu dikembangkan antara lain sebagai berikut:

a) Mengetahui dan memahami Simbol

Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorik-motorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk dapat mengartikan simbol. Contoh: anak dapat menggunakan kursi sebagai perumpamaan angka empat terbalik.

b) Mampu mengklasifikasi

Anak mengorganisir objek, orang, dan peristiwa ke dalam kategori yang memiliki makna. Contoh: anak dalam memilah benda dalam kelompok ukuran besar dan kecil;

²¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 51.

c) Mengetahui dan memahami angka

Anak dapat berhitung dan bekerja dengan angka. Contoh: anak membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.²²

Indikator di atas menggambarkan bahwa peningkatan kognitif pada aspek visual perlu untuk dilakukan dalam rangka agar anak mampu memahami berbagai simbol yang terkandung dalam suatu objek. Pemahaman ini berangkat dari acuan di mana anak yang berusia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional konkrit.

Ciri utama perkembangan kognitif usia pada tahap pra operasional konkrit ini yaitu anak mulai mempresentasikan benda-benda menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan pemikiran logis, dan menganggap setiap benda yang tak hidup memiliki perasaan.²³

Dalam proses peningkatan kognitif pada aspek visual hendaknya proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Di mana setiap anak usia dini mempunyai masing-masing keunikan (karakteristik) yang membedakan dirinya dengan anak yang lain, baik itu dalam hal pola pertumbuhan dan perkembangan

²² Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 58.

²³ Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, 58.

(koordinasi motorik halus) dan motorik kasar), inteligensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, maupun dalam berkomunikasi.

Pada kajian teori yang lain, Lilis Madyawati menyebutkan bahwa kemampuan kognitif aspek kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan anak memvisualisasikan gambar untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan jawaban.²⁴ Adapun cara mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih anak untuk belajar mengatur dan merancang sesuatu;
 - 2) Melakukan permainan yang konstruktif dan kreatif;
 - 3) Mengunjungi berbagai tempat yang dapat memperkaya pengalaman visual anak;
 - 4) Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan;
 - 5) Menggambar dan melukis;
 - 6) Mencoret-coret;
 - 7) Kegiatan membentuk.²⁵
- 2) Aspek Aritmetika

Pengembangan aritmatika anak usia dini pada aspek ini diarahkan untuk kemampuan matematika. Beberapa hal yang

²⁴ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 24.

²⁵ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa*, 24.

perlu diperhatikan oleh orang tua dan guru sebelum mengajarkan matematika pada anak-anak, terutama pada anak usia dini adalah:

- a) Matematika itu bukanlah hanya sekedar berhitung angka-angka;
- b) Matematika adalah bagian dari kehidupan sehari-hari dan bukanlah sesuatu yang abstrak;
- c) Untuk membuat anak usia dini cinta matematika, orangtua tidak boleh takut pada matematika;
- d) Belajar tidak harus dipisahkan dari bermain.

Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain sebagai berikut:

- a) Mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda;
- b) Memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda;
- c) Mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dengan menggunakan konsep dari kongkrit ke abstrak;

- d) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.²⁶

Dengan demikian, agar dapat meningkatkan kemampuan aritmetika sesuai dengan target yang diinginkan maka dibutuhkan upaya dari seorang pendidik untuk tidak lagi menggunakan cara yang sulit. Dengan artian, peningkatan kemampuan aritmetika bisa diterapkan melalui suatu permainan yang di dalamnya berisi tentang permainan berhitung dengan benda-benda, terdapat lambang bilangan, menumbuhkan interaksi antar anak, serta menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan kebebasan kepada anak untuk memecahkan masalahnya sendiri.

Peran guru hanya mengawasi kegiatan bermain anak, dari hal tersebut guru dapat mengevaluasi perkembangan terhadap kriteria yang harus dicapai dalam setiap perkembangan anak pada saat kegiatan bermain. Adapun prinsip-prinsip dalam meningkatkan kemampuan aritmetika menurut Ahmad Susanto adalah sebagai berikut:

- a) Dimulai dengan menghitung benda;
- b) Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit;

²⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 62.

- c) Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri;
- d) Suasana yang menyenangkan;
- e) Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh;
- f) Anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya;
- g) Evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan.²⁷

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

1) Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

2) Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal

²⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 67.

dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3) Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6) Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebarkan) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam

memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.²⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, dalam membentuk kemampuan kognitif anak, bahwa antara satu faktor dengan faktor yang lainnya saling berkaitan. Misalnya, dari interaksi anak dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak usia dini, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila berbagai faktor menyatu menjadi satu, terlebih apabila anak sudah mencapai perkembangan tahap remaja atau dewasa.

2. Konsep Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Sebagai upaya untuk memudahkan pemahaman pembaca dan menjadikan pembahasan ini agar lebih sistematis, maka perlu kiranya di sini peneliti membahas satu persatu mulai dari pengertian permainan dan pengertian tentang ular tangga Dengan demikian, dapat ditentukan secara pasti apa yang dimaksud dan terkandung dalam permainan tangga.

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.²⁹ Adapun menurut Santrock

²⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 59-60.

seperti dikutip Euis Kurniati menjelaskan bahwa pengertian permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.³⁰

Senada dengan pengertian di atas, Dockett dan Fleer seperti dikutip oleh Euis Kurniati juga menjelaskan permainan adalah suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama.³¹

Adapun pengertian dari ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil dengan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan antara kotak satu dengan kotak yang lainnya.

Menurut Maisyaroh seperti dikutip Komang Cahya Swastri, permainan ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.³²

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan ular tangga adalah sejenis permainan berbentuk satu petak papan yang berisi kotak bergambar antara 1 – 25 bahkan ada yang sampai 1 – 100 yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan

²⁹ M. Fadlilah, *Bermain dan Permainan Anak usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), 56.

³⁰ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 1.

³¹ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional*, 1.

³² Komang Cahya Swastri, *Penerapan Bermain Ular Tangga*, 4.

bidak setelah memutar dadu terlebih dahulu. Biasanya, permainan ular tangga dimainkan antara dua sampai empat orang dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai pemain.

Adapun bentuk gambar dari setiap kotak dimodifikasi sedemikian rupa agar menarik perhatian dan minat anak dalam bermain, sehingga meskipun anak gagal akan tetap bersemangat untuk mencoba kembali karena selalu penasaran oleh permainan ini.

b. Tujuan Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga dapat digunakan oleh pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak dan dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi kegiatan belajar anak didik. Selain itu, teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan khususnya pada materi pengembangan kemampuan motorik kasar dan kemampuan kognitif pada aspek berhitung.

Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu

menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.

Secara lebih jelas, terkait dengan manfaat dari permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Ketika anak bermain, tentunya akan bermain secara bergiliran untuk mendapatkan kesempatan. Hal tersebut dapat memberikan manfaat baginya untuk melatih kesabaran dan bersosialisasi;
- 2) Ketika bermain ular tangga, anak-anak akan selalu belajar kerjasama;
- 3) Mengasah kemampuan kognitif pada anak, yaitu saat menghitung langkah dan titik-titik yang terdapat pada dadu, konsistensi dalam mengikuti aturan main, dan belajar memecahkan masalah juga merupakan hal yang tidak kalah pentingnya bagi anak;
- 4) Mengajarkan sportivitas dalam bentuk mengakui kemenangan teman bermain. Hal ini penting didapatkan oleh anak;
- 5) Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus juga diperoleh anak saat melempar dadu. Stimulasi untuk motorik kasar diperoleh anak saat menjadi pion
- 6) Permainan ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar yang ada dalam kotak permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar tersebut berfungsi untuk

menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi;

- 7) Permainan ular tangga berisi kotak-kotak yang dilengkapi dengan deretan angka dan gambar, atribut permainan tersebut akan melatih kemampuan berhitung anak dan melatih kemampuan visual anak;
- 8) Dengan adanya media pion sebagai biduk pemain, maka permainan ular tangga dapat melatih kemampuan motorik kasar dan motorik halus anak didik.³³

c. Prosedur Permainan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki tata cara masing-masing, tanpa terkecuali permainan ular tangga. Adapun tata cara permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 sampai pada kotak selanjutnya;
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan;
- 3) Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan;

³³ Komang Cahya Swastrini, Penerapan Bermain Ular Tangga, 4.

- 4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak;
- 5) Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang;
- 6) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama;
- 7) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1;
- 8) Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu;
- 9) Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali;
- 10) Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak;
- 11) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik pada petak puncak tangga tersebut;
- 12) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut;

13) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mendapatkan bintang terbanyak, dan permainan berakhir jika terdapat pemain yang pertama kali berhasil mencapai kotak nomer terakhir.³⁴

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Bermain menggunakan media ular tangga memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan. Selain itu, bermain menggunakan media ular tangga yang dibuat semenarik mungkin akan mengaktifkan anak dalam proses pembelajaran. Anak lebih bersemangat dalam belajar karena suasana belajar lebih menyenangkan sehingga anak akan lebih tertarik dengan aktivitas belajarnya.

d. Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Pada umumnya, permainan ular tangga adalah permainan bebrbentuk papan datar yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak yang berisi gambar atau angka-angka yang dapat menarik perhatian anak.

Dengan memodifikasi permainan ular tangga sedemikian rupa, maka permainan ini dapat dijadikan sebagai suatu media mendidik kemampuan dasar anak seperti menghitung, mengenalkan

³⁴ Nola Sanda Rekysika, "Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", *Cakrawala Dini*, No. 1 (Mei, 2019), 14.

nama-nama objek gambar, ataupun istilah-istilah baru yang belum dikenal anak didik. Gambar yang terdapat pada kotak-kotak permainan diganti dengan soal-soal bilangan. Selain soal, diselipkan pula kotak yang berisi maju dan mundur. Maksudnya adalah ketika anak didik berhenti dikotak maju, maka ia harus melangkah sebanyak yang tertera pada kotak tersebut dan ketika peserta didik berhenti di kotak mundur, maka ia pun harus mundur sebanyak yang tertera pada kotak tersebut.

Dengan demikian menjadi jelas, permainan ular tangga dapat menciptakan motivasi belajar kepada anak didik agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga membantu anak didik mudah dalam memahami pelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Memperhatikan penjelasan tentang penerapan permainan ular tangga di atas, maka nilai-nilai pengembangan kognitif yang terdapat pada permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan ular tangga dapat membiasakan anak didik untuk bermain langsung dengan pengalamannya.
- 2) Variasi gambar dan angka yang terdapat pada permainan ular tangga dapat melatih keterampilan membaca dan berhitung dasar.

- 3) Anak dapat belajar penambahan dan pengurangan melalui tata cara permainan ular tangga seperti giliran anak ketika naik dan giliran ketika turun.
- 4) Anak dapat mengenal dan mengingat berbagi bentuk, ukuran, dan jenis dari objek tertentu.
- 5) Anak dapat memecahkan permasalahan berhitung secara mandiri
- 6) Membantu anak membandingkan benda-benda yang sejenis.
- 7) Anak mampu menghubungkan antara konsep bilangan dengan gambar.
- 8) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 9) Permainan ular tangga dapat memberikan umpan balik langsung.

IAIN JEMBER

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena, tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian yakni seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Disini subjek dipandang secara holistik (menyeluruh) dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode.³³

Sedangkan jenis penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat obyek tertentu. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memaparkan, menggambarkan, dan memetakan fakta-fakta berdasarkan cara pandang atau kerangka berfikir tertentu. Metode ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan kondisi, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, efek yang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang.³⁴

Selain itu, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif karena peneliti ingin melakukan penelitian secara rinci dan mendalam

³³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 6.

³⁴ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 100.

terhadap kegiatan peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan ular tangga.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu:

- a) Adanya persetujuan dari lembaga RA terkait ijin penelitian;
- b) Adanya kurikulum tentang pengembangan kemampuan kognitif bagi anak didik;
- c) Adanya upaya peningkatan yang dilakukan guru terkait dengan kemampuan anak dalam mengenal objek baik dari bentuk, ukuran, dan warna;
- d) Adanya upaya peningkatan yang dilakukan guru terkait dengan kemampuan anak dalam mengenal dasar-dasar penambahan dan pengurangan;
- e) Adanya media permainan ular tangga sebagai media dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak didik;
- f) Peneliti ingin melihat semua proses kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B.

C. Subyek Penelitian

Dalam menentukan subjek penelitian atau untuk menentukan siapa yang menjadi sumber data yang peneliti tuju, maka peneliti menggunakan tehnik *Purposive*. Adapun *Purposive* adalah teknik pengambilan sampel

sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin orang tersebut seorang penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek atau situasi sosial yang diteliti.³⁵

Adapun subjek yang dijadikan informan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Febri Kurniawati Zahro selaku Kepala Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo, dengan alasan karena kepala Raudhatul Athfal sebagai pemimpin di lembaga tersebut pastinya mengetahui kegiatan yang dilakukan;
2. Guru kelompok B, dengan pertimbangan guru tersebut terlibat langsung dalam peningkatan kemampuan kognitif anak didik melalui permainan ular tangga;

Adapun guru kelompok B yang dijadikan informan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Fitria
 - b. Siti Maf'ula
 - c. Ita Uyunur Rahma
3. Orang tua anak didik, dalam konteks penelitian ini yaitu orang tua anak didik yang terlibat dalam kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak didik.

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 218.

Orang tua anak didik yang dijadikan informan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

- a. Linda Ernawati
 - b. Sulistyowati
4. Anak didik kelompok B, dengan pertimbangan anak didik yang bersangkutan memiliki prestasi dengan menjuarai perlombaan tingkat anak usia dini.

Anak didik yang dijadikan informan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

- a. Rahmad Dwi Baskoro sebagai juara dalam lomba hafalan juz 30
- b. Adam Ardhian Nichola sebagai juara dalam lomba Kaligrafi
- c. Nadila Syakira Putri sebagai juara dalam lomba hafalan hadits pendek.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumen. Adapun rincian teknik pengumpulan data tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Teknik Pengamatan (Observasi)

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan bersifat nonpartisipan, yaitu suatu bentuk observasi di mana peneliti tidak terlibat

langsung melainkan hanya sebagai pengamat.³⁶ Jadi peneliti hanya mengamati dan tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.

Data yang akan diperoleh dari metode observasi adalah sebagai berikut:

- a. Kondisi objektif RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
- b. Kegiatan peningkatan kemampuan kognitif pada aspek visual dan aritmetika melalui permainan ular tangga yang meliputi:
 - 1) Kegiatan salam pagi bagi guru dan anak didik di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
 - 2) Kegiatan pengarahan permainan ular tangga di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
 - 3) Kegiatan pengawasan dan bimbingan dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual dan aritmetika melalui permainan ular tangga;
 - 4) Keadaan sarana dan prasarana di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
 - 5) Letak geografis penelitian.

2. Wawancara (*Interview*)

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak berstruktur, yaitu wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan

³⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 145.

hanya berupa garis-garis besar sesuai fokus yang diteliti.³⁷

Adapun data yang diperoleh dari wawancara ini terkait dengan kegiatan peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan ular tangga anak kelompok B, yang meliputi:

- a. Implementasi permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020
- b. Implementasi permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020?

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambaran atau karya-karya monumental dari seseorang.³⁸ Dengan demikian menjadi jelas, metode dokumen yang dipakai dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk mencari data-data yang sudah didokumentasikan seperti buku-buku, laporan, arsip, foto, dan lain sebagainya.

Adapun data yang akan diperoleh dari dokumentasi ini adalah sebagai berikut:

³⁷ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 74.

³⁸ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 82.

- a. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
- b. Profil Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
- c. Visi dan misi Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
- d. Struktur organisasi Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
- e. Data guru Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
- f. Data siswa Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
- g. Sarana dan prasarana di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis data dengan teknik analisis deskriptif kualitatif, artinya analisis data yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara memberikan predikat kepada variabel yang diteliti sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman seperti dikutip oleh Sugiono adalah sebagai berikut:³⁹

1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan dicari tema dan polanya.

³⁹ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 92-99.

Dengan demikian, data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Reduksi data dalam konteks penelitian ini adalah proses pengumpulan data penelitian. Setelah peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumen, kemudian peneliti memilah, merangkum, mengkode, dan / atau mengabstraksikan data yang terkait dengan peningkatan pelibatan orang tua dalam meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan ular tangga anak kelompok B.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk teks naratif. Dalam penelitian ini, data-data tentang upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak sangat banyak. Data-data tersebut tidak mungkin dipaparkan secara keseluruhan, melainkan dipaparkan sesuai dengan fokus penelitian. Untuk itu, dalam penyajian data penelitian kualitatif, data yang berkaitan dengan aspek kerjasama dan aspek berbagi harus dianalisis oleh peneliti untuk disusun secara sistematis, sehingga data yang diperoleh dapat menjelaskan atau menjawab masalah yang diteliti.

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Mengambil kesimpulan merupakan analisis lanjutan dari reduksi data, dan penyajian data sehingga data dapat disimpulkan, dan peneliti masih ada peluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara masih dapat diuji kembali dengan data di lapangan. Dengan cara merefleksi kembali, peneliti dapat bertukar pikiran dengan teman sejawat atau dengan cara triangulasi sehingga kebenaran ilmiah dapat tercapai. Selanjutnya, peneliti berusaha dan mencoba mengambil kesimpulan. Kesimpulan yang diperoleh dituangkan menjadi laporan penelitian.

F. Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini dicapai dengan jalan di antaranya:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Membandingkan dengan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif orang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain.

5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.⁴⁰

Trianggulasi sumber digunakan peneliti untuk meneliti tentang apa saja yang dilakukan oleh Kepala RA terkait dengan perkembangan kognitif melalui permainan ular tangga, kemudian peneliti juga menanyakan hal yang sama kepada guru kelompok B. Setelah selesai peneliti juga menggali data dari orang tua anak didik.

Sedangkan yang dimaksud dengan triangulasi metode yaitu teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan tehnik yang berbeda. Misalnya, data yang diperoleh melalui wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Bila dengan tehnik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, guna untuk menghasilkan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar karena sudut pandangnya berbeda-beda.⁴¹

Trianggulasi metode digunakan untuk membandingkan hasil wawancara antara beberapa informan, kemudian peneliti juga membandingkan data hasil wawancara dengan hasil observasi. Selanjutnya membandingkan data hasil wawancara dan hasil observasi dengan isi dokumen.

⁴⁰ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 241.

⁴¹ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 241.

G. Tahap-tahap Penelitian

Tahap-tahap ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan. Dalam penelitian ini terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap pra penelitian lapangan

Dalam tahap penelitian lapangan, terdapat enam tahapan. Tahapan tersebut juga dilalui oleh peneliti sendiri. Adapun enam tahapan penelitian tersebut antara lain:

a. Menyusun rancangan penelitian

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan matrik, penelitian yang selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan dilanjutkan penyusunan proposal penelitian hingga sampai pada seminar proposal penelitian.

b. Memilih lapangan penelitian

Sebelum melakukan penelitian, seorang peneliti harus terlebih dahulu memilih lapangan penelitian. Lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang.

c. Mengurus perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu harus mengurus dan meminta surat izin penelitian dari lembaga kampus.

Setelah meminta surat izin penelitian, peneliti menyerahkan kepada pihak Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang.

d. Menjajaki dan menilai keadaan lapangan

Setelah memperoleh izin, peneliti mulai melakukan penjajakan dan menilai lapangan untuk lebih mengetahui latar belakang obyek penelitian, lingkungan pendidikan, dan lingkungan sosial. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menggali data.

e. Memilih dan memanfaatkan informan

Pada tahap ini, peneliti mulai memilih informan untuk mendapatkan informan yang dipilih. Informan yang diambil dalam penelitian ini adalah Kepala RA, Guru RA Kelompok B, dan orang tua anak didik RA di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang.

f. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Setelah semua selesai mulai dari rancangan penelitian hingga memilih informan, maka peneliti menyiapkan perlengkapan penelitian sebelum terjun ke lapangan yakni mulai dari alat tulis seperti pensil, buku catatan, alat perekam, potret foto, dan lain sebagainya.

2. Tahapan Lapangan

Pada tahap ini, peneliti mulai mengadakan kunjungan langsung ke lokasi penelitian, namun di samping itu, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Tahapan Analisis Data

Dalam tahap terakhir, peneliti mulai melakukan analisis data dari data yang telah diperoleh di lapangan. Analisis data dapat dilakukan dengan cara data *reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan melakukan *verification data* (penarikan kesimpulan).



BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo

Lumajang

Berawal dari pemikiran Ketua Yayasan Hidayatul Mubtadi'in yaitu Kyai Hasan Bisri yang merupakan Alumni dari Ponpes Lirboyo Kediri tentang belum adanya Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di Desa Pronojiwo yang di dalamnya tidak hanya menstimulasi 6 aspek perkembangan tapi juga menyajikan pembelajaran yang syarat akan nilai-nilai ibadah sehari-hari (seperti mengaji, tahfidz dan sholat), maka di pertengahan tahun 2014, melalui rapat dengan masyarakat sekitar dan beberapa kader posyandu sepakat untuk mendirikan lembaga RA Al-Hidayah Pronojiwo yang sampai saat ini merupakan satu-satunya lembaga PAUD di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia yang ada di Desa Pronojiwo.⁴²

Pada awal mula berdiri, RA Al-Hidayah masih memakai gedung Madrasah Diniyah dari Yayasan Hidayatul Mubtadi'in dengan mengangkat 3 orang guru Madin sebagai Guru RA dengan jumlah peserta didik awal sebanyak 15 anak dan hal ini berlangsung selama 2 tahun dan pada akhirnya Yayasan menyediakan gedung secara terpisah

⁴² Febri Kurniawati Zahro, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang,

antara Madin dan RA Al-Hidayah yang berdiri di atas tanah waqof dari Bapak H. Muhammad Rosyid.⁴³

RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang mulai beroperasi pada 14 Juli 2014 dengan surat ijin operasional turun pada akhir Desember 2014 dan dikeluarkan oleh Kemenag Kab. Lumajang. Karena ada kebijakan peraturan yang menyatakan bahwa ijin operasional pada akhir tahun tersebut harus dikeluarkan oleh Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Jawa Timur, maka RA Al-Hidayah Pronojiwo diharuskan mengurus ijin operasional untuk kedua kalinya dan dikeluarkan secara resmi oleh Kakanwil Provinsi Jawa Timur pada bulan Agustus 2017.⁴⁴

2. Profil Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

Profil dari lembaga pendidikan dasar Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang adalah sebagai berikut:

- | | |
|-----------------------|--|
| a. Nama lembaga | : RA Al-Hidayah Pronojiwo |
| b. Alamat lengkap | : Jl. Malahayati RT.06 RW.03
Desa Pronojiwo, Kecamatan Pronojiwo,
Kabupaten Lumajang Provinsi Jawa Timur |
| c. Luas bangunan | : 30,6 m ² x 10 m ² |
| d. Luas tanah | : 631 m ² |
| e. Telepon | : 082257811812 |
| f. Status kepemilikan | : Waqaf |

⁴³ Febri Kurniawati Zahro, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang,

⁴⁴ Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

- g. Mulai operasi : 2014
- h. Ijin operasional : RA/08.0180/2017
- i. Tanggal SK : 15 Agustus 2017
- j. Ijin Pendirian : B-521/Kw.13.2/5/PP.00/08/2017
- k. Tanggal SK : 14 Agustus 2017
- l. NPSN : 69977591
- m. NSM : 101235080180
- n. Status Akreditasi : Belum Terakreditasi
- o. Yayasan Penyelenggara : Yayasan Hidayatul Mubtadi'in Pronojiwo
- p. Ketua Yayasan : Hasan Bisri
- q. Akta Yayasan : Akta Nomor AHU-0016120.AH.01.12
Tahun 2015 Notaris TAUFIQ HIDAYAT,
SH.,M.KN⁴⁵

3. Visi, Misi, dan Tujuan Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

Setiap lembaga pendidikan pasti memiliki visi, misi, tujuan, dan strategi pembelajaran sebagai identitas dari lembaga yang diembannya.

Adapun visi, misi, dan tujuan dari lembaga Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, adalah sebagai berikut:

⁴⁵ Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

a. Visi

Visi dari lembaga Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo yaitu “Mewujudkan generasi yang beriman, berakhlak, berilmu dan kreatif”.⁴⁶

b. Misi

Misi dari lembaga Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan aktifitas dan kegiatan yang bernuansa agamis
- 2) Menanamkan sikap-sikap positif sebagai dasar konsep dari anak
- 3) Melakukan pembelajaran yang baik dan berkualitas
- 4) Melakukan kegiatan yang variatif dan menyenangkan.⁴⁷

c. Tujuan

Tujuan dari didirikannya Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan generasi yang taat dalam melaksanakan kegiatan keagamaan sebagai wujud keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT
- 2) Menghasilkan generasi sopan santun dan taat peraturan serta berbudi mulia
- 3) Menghasilkan generasi yang berkualitas.
- 4) Menghasilkan generasi yang terampil dan kompetitif.⁴⁸

⁴⁶Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

⁴⁷Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

⁴⁸Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

4. Data Guru Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

Di dalam lembaga pendidikan dimanapun, mutlak dibutuhkan adanya tenaga pendidik sebagai sumber utama dalam melakukan proses pembelajaran. Adapun data tenaga pendidik di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang tahun pelajaran 2019-2020 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Pendidik Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang⁴⁹

No	Nama	Jabatan	TTL	Alamat
1	2	3	4	5
1	Febri Kurniawati Zahro, S.E	Kepala RA	Jember, 07 Februari 1992	Kalibening RT.04 RW.02 Pronojiwo Kec.Pronojiwo
2	Ita Uyunurrohmah	Guru	Lumajang, 20 Februari 1987	Jl. Malahayati RT.06 RW.03 Pronojiwo Kec.Pronojiwo
3	Fitria	Guru	Malang, 10 Februari 1988	Darungan RT.23 RW.08 Pronojiwo Kec.Pronojiwo
4	Siti Maf'ula	Guru	Lumajang, 14 Januari 1996	Darungan RT.23 RW.08 Pronojiwo Kec.Pronojiwo

⁴⁹Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

5. Data Anak Didik Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

Data anak didik kelompok B di Raudhatul Athfal Pronojiwo Lumajang tahun ajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Data Anak Didik Kelompok B1 Raudhatul Athfal Pronojiwo Lumajang⁵⁰

No	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1	2	3	4	5
1	Safira Putri Jaslin	Lumajang	29/11/2013	P
2	Rahmad Dwi Bhaskoro	Jombang	24/03/2013	L
3	Widad Habibi Setyo Adi	Lumajang	03/04/3013	L
4	Nadila Syakira Putri	Lumajang	21/02/2014	P
5	May'cha Nahda Erizza	Lumajang	10/05/2014	P
6	Ghozellia Anjani Yurutun	Lumajang	07/03/2014	P
7	Aila Bertha Nugroho	Lumajang	12/06/2013	P
8	Muhammad Noval Azril	Lumajang	27/06/2013	L
9	Egatarius Momokeyto	Pasuruan	07/12/2013	L
10	Farah Oktavia Lorenza	Lumajang	11/10/2013	P
11	Viola Habibatul Wildayn	Lumajang	16/07/2013	P
12	Adam Ardian Nichola	Lumajang	29/07/2013	L
13	Syifa'a Putri Anggraeni	Lumajang	12/05/2013	P

⁵⁰ Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

1	2	3	4	5
14	Shilfia Ayu Lestari	Surabaya	15/05/2013	P
15	Daffa Ierlangga Wahyudianto	Malang	10/01/2013	L
16	Na'il Asfi Haya	Lumajang	06/03/2013	P

Tabel 4.3
Data Anak Didik Kelompok B2 Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang⁵¹

No	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1	2	3	4	5
1	Azalia Chelsea Widyadhana	Malang	06/09/2013	P
2	Agatha Theana Rucita	Lumajang	21/09/2013	P
3	Ivanatul Azzahra	Lumajang	13/10/2013	P
4	Adam Faizal Hakimi	Lumajang	04/09/2013	L
5	Syifa Nur Rifdah	Lumajang	13/07/2013	P
6	Al Faqih Marga Baihaqi	Lumajang	03/11/2013	L
7	Neftafiren Gennis Kahlearza	Lumajang	20/06/2013	P
8	Alifa Naufalyn Fikria	Lumajang	23/04/2014	P
9	Alvian Fernando Ardani	Lumajang	11/01/2014	L
10	Dylan Bara Agatha	Lumajang	16/12/2013	L
11	Athifa Farhana Wahda	Lumajang	07/12/2013	P
12	Zhafira Ayudia Inara	Lumajang	03/12/2013	P

⁵¹ Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

1	2	3	4	5
13	Ahmad Fatoni	Lumajang	07/03/2014	L
14	Ardine Krisna Fairuz	Lumajang	06/05/2014	L
15	Febian Farhan Arif	Lumajang	26/02/2014	L

6. Data Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

Sarana dan prasarana digunakan dalam rangka mendukung kegiatan belajar mengajar agar berjalan maksimal. Adapun sarana dan prasarana di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Lumajang adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4
Data Sarana dan Prasarana Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang⁵²

No	Jenis Ruang	Jml	Kondisi			
			Baik	Rusak		
				Berat	Sedang	Ringan
1	2	3	4	5	6	7
1	Ruang Kelas	5	√			
2	Ruang Guru	1	√			
3	Ruang Kepala RA	-				
4	Ruang Perpustakaan	-				
5	Ruang Tata Usaha	-				
6	Ruang Laboratorium	-				
7	Ruang Keterampilan	1	√			
8	Kamar kecil	2	√			
9	Masjid/ Musholla	1	√			
10	Aula	1	√			

B. Penyajian dan Analisis Data

Penyajian data dan analisis memuat tentang uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan seperti bab tiga. Uraian ini terdiri dari deskripsi data yang dipaparkan sesuai

⁵²Dokumentasi: Sumber Data RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

dengan fokus penelitian. Hasil analisis data merupakan temuan penelitian yang disajikan dalam bentuk pola, tema, kecenderungan, dan motif yang muncul dari data. Di samping itu, temuan data berupa penyajian kategori, sistem klasifikasi, dan tipologi.

Penyajian data dalam penelitian ini, diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan dokumen. Dalam penelitian ini, penyajian data didasarkan pada fokus penelitian, yaitu: 1) Bagaimana implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020. 2) Bagaimana implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020.

1. Implementasi Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Aspek Visual pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020

Setiap anak dilahirkan dengan membawa potensi yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Potensi anak dapat tumbuh dan berkembang berkat adanya interaksi yang dinamis antara keunikan individu dengan stimulus yang diterima di lingkungannya. Dengan arti lain, anak akan memiliki kemampuan berfikir standar atau lebih

tergantung pada lingkungan, baik itu lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga tempat anak tinggal dan dibesarkan.

Terkait dengan peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek visual, ditemukan bahwa guru menggunakan permainan ular tangga sebagai media yang tepat. Permainan ular tangga sengaja digunakan guru karena banyak memiliki nilai edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan visual anak dalam mengenal, mengamati, dan memahami suatu objek tertentu.

Proses pembelajaran di RA harus sesuai dengan usia anak, jadi dibuat dengan bermain memakai ular tangga. Kenapa harus bermain ular tangga? Karena banyak memiliki simbol yang berhubungan dengan kemampuan berfikir anak. Semisal simbol angka yang bisa mengajari anak penambahan pengurangan, simbol huruf yang bisa mengajari anak menyusun pola huruf atau menyebut nama anggota tanaman.⁵³

Senada dengan keterangan wawancara di atas, Ita Uyunurrohmah juga menambahkan:

Kita sengaja memesan permainan ular tangga yang terbuat dari banner ini untuk memberi stimulus anak dalam mengenal dan memahami deretan angka dan huruf. Pengenalan berhitung dan menyusun pola huruf ini perlu ditanamkan sejak dini agar anak memiliki bekal ketika memasuki sekolah dasar kelak.⁵⁴

Data wawancara di atas juga diperkuat oleh keterangan Siti Maf'ula selaku guru kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang:

Dari dadu anak bisa mengenal deretan angka, dari kotak-kotak ular tangga anak juga bisa mengenal angka dan huruf, bagaimana ketika anak berada dikotak tangga anak bisa

⁵³ Febri Kurniawati Zahro, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 13 Januari 2020

⁵⁴ Ita Uyunurrohmah, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 20 Januari 2020

mengenal penjumlahan sebaliknya kalau ada di kotak ular anak bisa mengenal pengurangan. Jadi banyak sekali penggunaan ular tangga, targetnya bisa melatih pengamatan anak pada pengenalan dasar berhitung dan membaca.

Di dalam kegiatan belajar dan mengajar, peran guru mutlak dibutuhkan sebagai fasilitator sekaligus sebagai pendidik dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Pada konteks penelitian ini, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan bermain ular tangga sebagai upaya mengembangkan kemampuan anak dalam aspek visual, yaitu bagaimana anak dapat mengenal, mengamati, dan mampu mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.

Terkait dengan permainan ular tangga sebagai upaya mengembangkan kemampuan visual anak, Rahmad Dwi Baskoro selaku anak didik kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang menyatakan:

Saya senang bermain ular tangga karena bisa mengenal gambar dan angka bu.⁵⁵

Pernyataan di atas sesuai dengan yang disampaikan oleh Nadila Syakira Putri selaku anak didik kelompok B RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang:

Gambar-gambarnya bagus-bagus bisa membuat saya mengenal dan ingat pelajaran berhitung.⁵⁶

⁵⁵ Rahmad Dwi Baskoro, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 13 Januari 2020

⁵⁶ Nadila Syakira Putri, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 13 Januari 2020

Keterangan data wawancara di atas didukung oleh pernyataan

Fitria bahwa:

Pembelajaran dengan bermain ular tangga ini dilakukan karena sebagian anak-anak masih ada yang tidak mengenal angka dengan baik, seperti sulit membedakan angka 6 dan 9, masih lemah dalam berhitung dan mengurangi, dalam mengucapkan suatu nama masih acak tidak benar.⁵⁷

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti mengenai implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan visual anak, awal dalam bermain guru mengucapkan salam terlebih dahulu dan memberi pengarahan tentang tata cara bermain ular tangga secara berkelompok. Selanjutnya tiap kelompok melakukan *hompipah* sebagai bentuk siapa yang berhak memulai permainan terlebih dahulu. Setelah itu, baru anak melempar dadu berbentuk kotak berukuran 15 cm yang terbuat dari kain flannel berwarna warni dengan berisikan angka dan titik – titik berjumlah 1 - 6, dimana pada permainan tersebut anak-anak menjadi pionnya. Nampak pula media permainan ular tangga terbuat dari banner berukuran 1,5 m x 1,5 m yang bertuliskan angka 1 - 25 dan abjad A - Z dengan masing-masing kotak berukuran 30 cm.⁵⁸ Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

⁵⁷ Fitria, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 24 Januari 2020

⁵⁸ *Observasi*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 15 Februari 2020



Gambar 4.1
Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif
aspek visual Pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah
Pronojiwo Lumajang



Gambar 4.2
Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Aspek Visual pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal AL-Hidayah
Pronojiwo Lumajang

Di lain pihak, Sulistyowati selaku wali anak didik kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang menyatakan:

Sae bu, permainan ular tangga niki saget ngajarake anak kulo maca kale itung-itungan. Ten griyo nggih ngeten kulo sareng bapak pas enten waktu nganggur ngajari anak kulo berhitung membaca.

(Bagus Bu, permainan ular tangga dapat mendidik anak berlatih membaca dan berhitung, ketika di rumah juga begitu, kalau ada

waktu senggang saya dan bapak juga mendidik anak berhitung dan membaca).⁵⁹

Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh Linda Ernawati selaku wali anak didik kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang:

Anak usia 5-6 tahun pastinya masih senang dengan bermain. Jadinya tepat kalau dalam masa ini guru menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berfikir dasar anak entah itu mengingat dan mengenal dasar-dasar huruf angka. Hal ini dapat membantu anak dalam perkembangan berfikir dan dan mengingat.⁶⁰

Dengan demikian menjadi jelas, bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Upaya-upaya pembelajaran yang diberikan guru hendaknya dilakukan dalam situasi belajar yang menyenangkan sekaligus mendidik. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Dalam hal ini, permainan ular tangga dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain dan permainan tersebut banyak mengandung nilai-nilai edukatif yang mengarahkan anak pada pengenalan dasar tentang lambang bilangan dan lambang huruf. Dengan mendesain media sedemikian rupa, diharapkan anak didik dapat belajar mengenal konsep pada tahap abstrak menuju tahap yang konkret, serta mampu mengamati atau mengelompokkan berbagai pola, jenis bentuk, dan ukuran menjadi satu konsep yang utuh.

Target yang bisa dicapai anak dalam bermain ular tangga ini setidaknya mencakup kompetensi dasar yaitu mengenal

⁵⁹ Sulistyowati, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 10 Februari 2020

⁶⁰ Linda Ernawati, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 07 Februari 2020

perbedaan berdasarkan ukuran, mengenal sebab-akibat, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, mengenal pola ABCD, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau malah sebaliknya.⁶¹

Dari tehnik wawancara, observasi, dan dokumentasi di atas, maka dapat disimpulkan jika implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang dilakukan dengan cara menciptakan situasi belajar menjadi menyenangkan dan mendidik. Belajar dilakukan dengan cara bermain ular tangga yang didesain sesuai karakteristik anak, dimana permainan tersebut diarahkan untuk mengenal tentang dasar-dasar lambang bilangan dan lambang huruf. Tegasnya, melalui permainan ular tangga diharapkan anak didik dapat belajar mengenal konsep pada tahap abstrak menuju tahap yang konkret, serta mampu mengamati dan mengelompokkan berbagai pola, jenis bentuk, dan ukuran menjadi satu konsep yang utuh.

2. Implementasi Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Aspek Aritmetika pada Anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk meningkatkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Salah satu potensi yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Usaha untuk menggali kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak dapat dilakukan

⁶¹ Fitria, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 24 Januari 2020

dengan berbagai cara termasuk melalui kegiatan peningkatan kemampuan berhitung.

Kegiatan peningkatan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain. Mengajak bermain anak-anak pada usia prasekolah tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional.

Peningkatan kemampuan berhitung di RA dilakukan melalui kegiatan berhitung permulaan dan pemecahan masalah. Misalnya, anak mampu membilang 1 – 10, anak mampu menyebut angka 1 – 10, anak dapat mengenal konsep dan simbol angka, dan diharapkan anak mampu menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan dasar.⁶²

Apa yang disampaikan oleh Febri Kurniawati Zahro juga diperkuat oleh keterangan Ita Uyunurrohmah:

Aspek peningkatan kognitif pada standart pendidikan anak usia dini dibagi menjadi sejumlah kompetensi dasar bagi anak seusia 5 – 6 tahun. Target pencapaian bisa mengenal lambang bilangan, membilang urutan bilangan dari 1 - 10, membilang dengan menunjuk benda, dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda.⁶³

Menurut Siti Maf'ula selaku guru kelompok B di RA Al-Hidayah

Pronojiwo Lumajang menyatakan:

Dalam bermain ular tangga, muatan materi berhitung dasar yang paling menonjol nampak ketika anak melempar dan menghitung isi titik dadu lantas menyesuaikan dengan lompatan-lompatan pada kotak ular tangga. Selain itu, materi tentang menghubungkan lambang bilangan dengan benda ada ketika anak di kelompok pertama selesai melempar kemudian digantikan dengan pemain kedua. Saat giliran pemain kedua, anak melempar dadu lalu anak

⁶² Febri Kurniawati Zahro, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 15 Februari 2020

⁶³ Ita Uyunurrohma, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 15 Februari 2020

tersebut menuju angka sesuai lanjutan dari pemain pertama, dan pemain pertama kembali ke barisan paling belakang dikelompoknya. Begitu seterusnya sampai permainan selesai.⁶⁴

Deskripsi di atas menegaskan bahwa, pencapaian peningkatan yang diharapkan dari kegiatan pembelajaran anak usia dini adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Melalui pemberian stimulus berupa permainan ular tangga, diharapkan anak dapat belajar berhitung permulaan, seperti mampu mengenal lambang bilangan, dapat membilang urutan bilangan dari 1 - 10, mampu membilang dengan menunjuk benda, dan mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda konkret.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ketika berada di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang ditemukan, Permainan ular tangga dilakukan dengan membagi menjadi 2 sampai 5 kelompok, jumlah masing-masing kelompok disesuaikan dengan jumlah anak yang masuk pada hari tersebut. Permainan ini membutuhkan seorang pemimpin yang bertugas sebagai kepala kelompok, peran guru hanya menjadi pembimbing yang bertugas mengatur tata cara permainan.⁶⁵

Setelah disepakati beberapa aturan permainan, maka permainan dimulai dengan terlebih dahulu melempar dadu. Apabila pemain memperoleh gambar tangga, maka pemain berhak naik ke angka yang sesuai dengan gambar tangga dengan syarat pemain harus memilih kertas

⁶⁴ Siti Maf'ula, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 29 Januari 2020

⁶⁵ *Observasi*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 15 Februari 2020

yang berisi tugas sesuai tema yang harus diselesaikan. Tugas tersebut yaitu, memilih angka sesuai jumlah gambar atau menghitung gambar apel sesuai angka yang diberikan. Apabila kelompok berhasil menyelesaikan dalam hitungan 10 detik maka pemain berhak naik. Begitu pula sebaliknya, apabila pemain memperoleh gambar ular, maka pemain harus menyelesaikan tugas tersebut terlebih dahulu, jika pemain tidak bisa mengerjakan tugas dengan baik maka sanksinya harus turun namun jika mampu menyelesaikan tugas maka pemain tetap berada pada kotak tersebut. Pemenang diperoleh apabila suatu kelompok telah mencapai angka 25. Pemenang dari permainan ini diberikan reward berupa stempel bintang pada tangan kanannya.⁶⁶ Keterangan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3
Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Aspek Aritmetika pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-
Hidayah Pronojiwo Lumajang

⁶⁶ *Observasi*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 15 Februari 2020



Gambar 4.4
Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif
Aspek Aritmetika pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-
Hidayah Pronojiwo Lumajang

Deskripsi di atas menegaskan, bahwa permainan ular tangga yang dilakukan oleh anak kelompok B di RA Al-Hidayah sarat akan muatan pelajaran berhitung permulaan. Adanya kotak bertanda tangga anak akan belajar penambahan dasar, sebaliknya jika anak berada pada kotak bertanda ular maka anak akan belajar pengurangan dasar. Selain itu, kombinasi permainan yang selaras dengan pembelajaran ada ketika anak harus menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Misalnya, memilih angka sesuai jumlah gambar atau menghitung gambar apel sesuai angka, secara tidak langsung anak akan belajar menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda konkret. Keterangan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.5

Variasi permainan ular tangga dalam menghitung jumlah gambar sesuai dengan angka guna meningkatkan kemampuan kognitif anak aspek aritmetika pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

Terkait dengan kemampuan kognitif anak aspek aritmetika, lebih lanjut Febri Kurniawati Zahro menambahkan:

Yang dibangun pertama kali dalam permainan ular tangga itu materi berhitung dasar. Mengenalkan angka tiga dengan mengenalkan tiga benda, kemudian lima benda sampai seterusnya. Dari sini anak tidak hanya bisa belajar dengan konsep bilangan saja, tetapi langsung dihubungkan dengan pengalaman yang nyata.⁶⁷

Keterangan wawancara di atas didukung oleh pernyataan yang disampaikan Adam Ardhian Nichola selaku anak didik kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang:

Dari bermain ular tangga saya dan teman-teman bisa belajar berhitung penambahan dan pengurangan.⁶⁸

⁶⁷ Febri Kurniawati Zahro, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 13 Januari 2020

⁶⁸ Adam Ardhian Nichola, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 13 Januari 2020

Senada dengan keterangan data wawancara di atas, Fitria selaku guru kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang menambahkan:

Banyak pelajaran yang bisa diambil melalui bermain ular tangga, anak bisa mengenal konsep angka 1 sampai 25, serta anak bisa mengenal bentuk dari ukuran kecil sampai pada ukuran yang besar, ini semua masuk dalam materi kognitif anak dalam mengenal hitungan dasar. Selain itu guru bisa menjelaskan ide secara konseptual dengan sangat mudah bisa dipahami oleh anak usia dini.⁶⁹

Senada dengan pernyataan di atas, Linda Ernawati selaku wali anak didik di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang:

Anak dalam bermain secara tidak langsung belajar berhitung awal, sambil belajar dan bermain anak-anak memperoleh pengetahuan dari pengalamannya. Permainan ini menarik, selain bisa menghibur juga bisa melatih anak berfikir. Jadi, ketika anak kelak masuk Sekolah Dasar (SD) anak sudah memiliki bekal pengetahuan matematika.⁷⁰

Tujuan inti dilakukannya permainan ular tangga di RA Al-Hidayah adalah untuk meningkatkan potensi kognitif anak terutama pada aspek berhitung mulai dari mengenal lambang bilangan, banyaknya benda sesuai lambang bilangan ke tahap jumlah, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, dan anak terbiasa untuk mengenal konsep berhitung walaupun masih sederhana. Pada konteks penelitian ini, kegiatan berhitung pada anak usia dini sangat diperlukan untuk mengembangkan keterampilan yang apabila dilakukan secara terus

⁶⁹ Fitria, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 24 Januari 2020

⁷⁰ Linda Ernawati, *Wawancara*, RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, 07 Februari 2020

menerus, kegiatan berhitung ini sangat diperlukan dalam kehidupan anak sehari-hari terutama dalam mengenal konsep pengurangan dan penambahan yang merupakan bagian dari pengembangan kemampuan matematika maupun persiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Dari tehnik wawancara, observasi, dan dokumentasi di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang dilakukan melalui pemberian stimulus berupa bermain ular tangga sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Melalui permainan ular tangga, guru mendidik anak agar dapat belajar berhitung permulaan, seperti mampu mengenal lambang bilangan, dapat membilang urutan bilangan dari 1 - 10, mampu membilang dengan menunjuk benda, dan mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda konkret.

Tabel 4.5
Hasil Temuan Penelitian

No	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1	2	3
1	Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan tersebut diarahkan untuk mengenal tentang dasar-dasar lambang bilangan dan lambang huruf 2. Anak didik dapat belajar mengenal konsep pada tahap abstrak menuju tahap yang konkret 3. Anak didik mampu mengamati dan mengelompokkan berbagai pola, jenis bentuk, dan ukuran menjadi satu konsep yang utuh

1	2	3
2	Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak didik dapat belajar berhitung permulaan, seperti mampu mengenal lambang bilangan, dapat membilang urutan bilangan dari 1 – 10 2. Anak didik mampu membilang dengan menunjuk benda 3. Anak didik mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda konkret

C. Pembahasan Temuan

Pada bagian ini akan membahas tentang keterkaitan antara data yang telah ditemukan di lapangan dengan teori yang relevan. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis melalui pembahasan temuan dan disesuaikan dengan teori yang relevan. Pembahasan akan dirinci sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditentukan agar mampu menjawab permasalahan yang ada di lapangan. Adapun pembahasan temuan sebagai berikut:

1. Implementasi Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Aspek Visual pada Anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan cara

menciptakan situasi belajar menjadi menyenangkan dan mendidik. Belajar dilakukan dengan cara bermain ular tangga yang didesain sesuai karakteristik anak, dimana permainan tersebut diarahkan untuk mengenal tentang dasar-dasar lambang bilangan dan lambang huruf seperti, mengenal konsep pada tahap abstrak menuju tahap yang konkret, serta mampu mengamati dan mengelompokkan berbagai pola, jenis bentuk, dan ukuran menjadi satu konsep yang utuh.

Menurut Yusuf seperti dikutip Masitoh, perkembangan kognitif anak masa prasekolah adalah mampu berpikir dengan menggunakan simbol, berpikirnya masih dibatasi oleh persepsi, meyakini apa yang dilihatnya dan berfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama, anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.⁷¹

Temuan data di atas ketika dikaitkan dengan teori, maka menjadi tepat jika belajar yang dikemas melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada aspek visual. Dimana simbol-simbol bilangan yang terdapat pada permainan ular tangga dapat menarik minat belajar anak dalam mengenal dasar-dasar bilangan awal.

Menurut Khadijah, kemampuan kognitif aspek visual berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan

⁷¹ Masitoh, *Strategi Pembelajaran TK*, 2.14.

persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya, dan lain sebagainya.⁷²

Dengan demikian menjadi jelas, penerapan permainan ular tangga yang dilakukan guru dapat memberikan peran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Apabila anak secara terus menerus dibimbing dan diberi arahan untuk mengenal dasar-dasar lambang bilangan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti, mengenal konsep pada tahap abstrak menuju tahap yang konkret, mengamati dan mengelompokkan berbagai pola, jenis bentuk, dan ukuran menjadi satu konsep yang utuh, maka kemampuan visual anak akan terlatih sehingga anak memiliki bekal pengetahuan ketika memasuki pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

2. Implementasi Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Aspek Aritmetika pada Anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, bahwa implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan

⁷² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 51.

kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang dilakukan melalui pemberian stimulus berupa bermain ular tangga sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Melalui permainan ular tangga, guru mendidik anak agar dapat belajar berhitung permulaan, seperti mampu mengenal lambang bilangan, dapat membilang urutan bilangan dari 1 - 10, mampu membilang dengan menunjuk benda, dan mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda konkret.

Menurut Ahmad Susanto, kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Salah satu aspek yang perlu ditingkatkan dalam kemampuan tersebut yaitu mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, dan mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dengan menggunakan konsep dari kongkrit ke abstrak.⁷³

Terdapat kesesuaian antara temuan data dengan teori yang dinyatakan oleh Sugiono seperti dikutip Kadek Yuli Antari, bahwa pembentukan konsep bilangan pada anak usia dini usia 5 – 6 tahun meliputi pengenalan bilangan dengan menggunakan benda-benda konkret, menyebutkan urutan bilangan, membuat urutan bilangan, membedakan dan membuat dua kumpulan benda (yang sama jumlahnya, tidak sama jumlahnya), bahkan pada usia tersebut, anak sudah dapat

⁷³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 62.

diajarkan mengenai penjumlahan dan pengurangan melalui benda-benda konkrit.⁷⁴

Dengan demikian, penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, melalui permainan guru dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan bermakna serta menjamin partisipasi penuh dari anak dalam kegiatan pembelajaran. Dimana permainan ular tangga menekankan pada pentingnya pengenalan bilangan dan kemampuan untuk mengimprovisasi anak dalam mengenalkan bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu bahkan mengenal penambahan dan pengurangan secara sederhana.



⁷⁴ Kadek Yuli Antari, “Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditory, Kinesthetic Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Konsep Bilangan”, e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 4, (Januari, 2016), 5.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan atas kajian tentang implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang tahun pelajaran 2019/2020, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal AL-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan cara menciptakan situasi belajar menjadi menyenangkan dan mendidik. Belajar dilakukan dengan cara bermain ular tangga yang didesain sesuai karakteristik anak, dimana permainan tersebut diarahkan untuk mengenal tentang dasar-dasar lambang bilangan dan lambang huruf seperti, mengenal konsep pada tahap abstrak menuju tahap yang konkret, serta mampu mengamati dan mengelompokkan berbagai pola, jenis bentuk, dan ukuran menjadi satu konsep yang utuh.
2. Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang dilakukan melalui pemberian stimulus berupa bermain ular tangga sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Melalui permainan ular tangga, guru mendidik anak agar

dapat belajar berhitung permulaan, seperti mampu mengenal lambang bilangan, dapat membilang urutan bilangan dari 1 - 10, mampu membilang dengan menunjuk benda, dan mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda konkret.

B. Saran

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang tahun pelajaran 2019/2020, ada beberapa hal yang mendorong peneliti untuk memberikan saran yang dapat dijadikan masukan, diantaranya:

1. Bagi Kepala dan guru di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang, disarankan untuk lebih maksimal menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung kegiatan belajar sambil bermain guna meningkatkan kemampuan kognitif anak didik.
2. Bagi wali anak didik, seyogyanya untuk lebih meningkatkan partisipasinya baik berupa masukan dan gagasan yang membangun dengan pihak lembaga pendidikan Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang.
3. Bagi Kementerian Agama Kabupaten Lumajang, sebaiknya lebih meningkatkan perannya dalam dalam menyusun program-program bagi guru dan anak usia dini, terlebih program terkait peningkatan kognitif anak di satuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Nurul. 2017. *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017”*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Antari, Kadek Yuli. 2016. *“Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditory, Kinesthetic Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Konsep Bilangan”*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha: Januari, Volume 4.
- Cahyana, Laksmiati Martha. 2018. *“Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Papan Flanel Di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kampung Kalipapan Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan”*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Dahlia. 2018. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Agama. 1989. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Semarang: CV.Toha Putra.
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadlilah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fahkrudin, Asep Umar. 2010. *Mendidik Anak Menjadi Unggulan*. Yogyakarta: Manika Books.
- Istiqomah, Siti. 2017. *“Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018”*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniati, Euis. 016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.

- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Masitoh Dkk. 2017. *Strategi Pembelajaran TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Moleong, Lexy J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rekysika, Nola Sanda. 2019. “*Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*”. Cakrawala Dini: Mei, No. 1.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Banten: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Swastrini, Komang Cahya. 2016. “*Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di Tk Widya Sesana Sangsit*”, e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha: No 2. Januari.
- Tim Penyusun Revisi IAIN Jember. 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember*. Jember: IAIN Jember Press.
- Tim Penyusun. 2014. *Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Sinar Grafika.

IAIN JEMBER

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL AL-HIDAYAH PRONOJIWO LUMAJANG TAHUN PELAJARAN 2019/2020	1. Perkembangan Kognitif	1. Visual	a. mengenali benda-benda sehari-hari b. membandingkan benda-benda sederhana menuju ke yang lebih kompleks c. mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya,	1. Sumber informan: a. Kepala RA Al-Hidayah Guru Kelompok B Al-Hidayah b. Orang tua Anak didik 2. Dokumentasi 3. Kepustakaan	1. Pendekatan dan jenis Penelitian Kualitatif Deskriptif 2. Subyek Penelitian: Teknik <i>Purposive</i> 3. Teknik Pengumpulan Data: - Observasi - Interview - Dokumentasi 4. Teknik Analisis Data: - Reduksi - Display - Verification 5. Keabsahan Data: - Triangulasi Sumber - Triangulasi Teknik	1. Bagaimana implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020? 2. Bagaimana implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020?
	2. Permainan Ular Tangga	1. Konsep Permainan Ular Tangga	a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan a. Pengertian Permainan Ular Tangga b. Fungsi Permainan Ular Tangga c. Cara Permainan Ular Tangga			

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

1. Untuk mengetahui kondisi objektif Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang.
2. Untuk mengetahui kegiatan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020, yang meliputi:
 - a. Kegiatan salam pagi bagi guru dan anak didik di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang.
 - b. Kegiatan pengarahan permainan edukatif ular tangga di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang.
 - c. Kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ular tangga, baik pada aspek visual maupun aritmetika.

B. Pedoman Wawancara

1. Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020;
2. Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020.

C. Pedoman Dokumentasi

1. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
2. Profil Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang ;
3. Visi dan misi Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
4. Data pendidik di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
5. Data anak didik kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang;
6. Sarana dan prasarana permainan di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang.
7. Dokumen lain yang relevan

Nomor : B. 3984./In.20/3.a/PP.00.9/01/2020
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

11 Januari 2020

Yth. Kepala RA Al-Hidayah
Kecamatan Pronojiwo Lumajang

Assalamualaikum Wr Wb.

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

Nama : Ayu Putri Safitri
NIM : T20165075
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Kependidikan Islam
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai implementasi permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Al-Hidayah selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Guru Kelas
3. Peserta Didik

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Masbudi

Dokumentasi Penelitian



Media permainan ular tangga sebagai media dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang



Kegiatan awal main dengan melakukan hompimpa untuk menentukan kelompok urutan main dalam permainan ular tangga pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang



Kegiatan penambahan dan pengurangan dalam permainan ular tangga pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang



Kegiatan mengamati dan membandingkan suatu objek dalam permainan ular tangga pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

IAIN JEMBER



Kegiatan mengenal berbagai pola, ukuran, dan warna dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang



Kegiatan mengenal konsep membilang dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

IAIN JEMBER



Kegiatan mengenal bentuk menjadi suatu konsep yang utuh dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

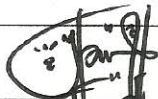
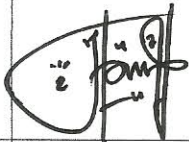



Pemberian reward bintang pada pemenang dalam permainan ular tangga pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang

IAIN JEMBER

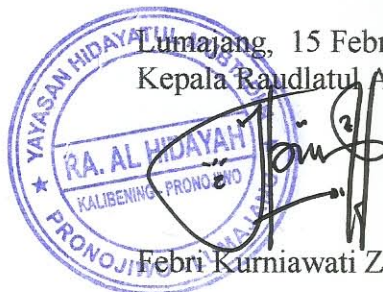
JURNAL PENELITIAN

Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang tahun pelajaran 2019/2020

No	Tanggal	Kegiatan Penelitian	Tanda Tangan
1	Tanggal 02/12/2019	Observasi awal guna penyusunan proposal skripsi	
2	Tanggal 03/12/2019	Melakukan observasi dan dokumentasi	
3	Tanggal 13/01/2020	Menyerahkan surat ijin penelitian kepada kepala Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo	
4	Tanggal 15/01/2020	Melakukan wawancara dengan Febri Kurniawati Zahro selaku Kepala Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo	
4	Tanggal 20/01/2020	Melakukan wawancara dengan Ita Uyunurrohmah selaku guru kelompok B1 di Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo	
5	Tanggal 24/01/2020	Melakukan wawancara dengan Fitria selaku guru kelompok B2 di Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo	
6	Tanggal 29/01/2020	Melakukan wawancara dengan Siti Maf'ula selaku guru kelompok B1 di Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo	
7	Tanggal 07/02/2020	Melakukan wawancara dengan Linda Ernawati selaku wali murid kelompok B di Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo	
8	Tanggal 10/02/2020	Melakukan wawancara dengan Sulistyowati selaku wali murid Kelompok B di Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo	
9	Tanggal 15/02/2020	Menyelesaikan surat selesai penelitian	

Lumajang, 15 Februari 2020

Kepala Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo



Febri Kurniawati Zahro, S.E.



YAYASAN HIDAYATUL MUBTADI'IN
Akta Nomor AHU-0016120.AH.01.12 Tahun 2015 Notaris TAUFIQ HIDAYAT, SH.,M.KN
RA AL-HIDAYAH PRONOJIWO
NSRA. 101235080180 NPSN. 69977591
Jl. Malahayati rt.06 rw.03 Pronojiwo Kec.Pronojiwo Kab.Lumajang

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 20/B.1-180/RAH/II/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Febri Kurniawati Zahro, S.E
Jabatan : Kepala RA Al-Hidayah Pronojiwo
Alamat : Dsn. Kalibening RT.04 RW.02 Pronojiwo
Kecamatan Pronojiwo Kabupaten Lumajang

Maka dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Ayu Putri Safitri
NIM : T20165075
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

Telah melakukan penelitian Skripsi dengan judul **“Implementasi Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020”** yang dilaksanakan mulai tanggal 13 Januari 2020 sampai dengan tanggal 15 Februari 2020.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lumajang, 15 Februari 2020

Kepala Raudlatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo



Febri Kurniawati Zahro, S.E.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema	: Tanaman Ciptaan Allah
Sub Tema / Sub-Sub Tema	: Tanaman Buah / Salak
Semester/Minggu	: II / II
Hari/Tgl	: Senin, 13 Januari 2020
Kelompok	: B2
KD	: 3.2/4.2, 2.10, 3.3/4.3, 3.6/4.6, 3.10/4.10, 3.15/4.15

Materi Dalam Kegiatan :

- Terbiasa mengucapkan salam saat datang ke sekolah
- Mau berbagi kepada teman
- Melakukan gerakan berjinjit
- Membedakan konsep halus-kasar pada kulit buah
- Mengenal konsep penjumlahan
- Melaksanakan perintah sesuai aturan yang disampaikan
- Membuat karya dengan bantuan

Materi Dalam Pembiasaan :

- Mengucapkan salam (masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan)
- Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan (masuk dalam SOP materi pagi dan kepulangan)
- Mencuci tangan dan berdo'a sebelum dan sesudah makan (SOP Cuci Tangan dan SOP Kegiatan Makan)
- Mengetahui aturan sebelum, saat dan setelah main (SOP Pengolahan Kegiatan Belajar anak)

Media Dan Sumber Belajar :

- Bunga, kaleng berisi air, gayung, papan permainan ular tangga

PEMBUKAAN 30 Menit (SOP Penyambutan, Pembiasaan, Toileting dan Pembukaan)

- ✓ Penyambutan, Upacara / Senam / gerak lagu di halaman

- ✓ Toileting
- ✓ Berdo'a sebelum belajar, Sholat Dhuha, Murottal juz 30
- ✓ Mengaji dengan metode ummi

INTI 60 Menit (SOP Pengelolaan Kegiatan Belajar)

- ✓ Mengamati
Anak mengamati saat guru menjelaskan macam-macam buah yang berkulit kasar
- ✓ Menanya
Anak didorong untuk menanya tentang cara mengupas salak dengan benar
- ✓ Mengumpulkan informasi
Guru memberikan dukungan melalui kegiatan :
 - Mengupas salak sendiri
 - Kolase pada gambar salak
 - Bermain Ular Tangga secara berkelompok
- ✓ Menalar
Anak mengekspresikan ide dan kreasinya saat menyelesaikan tugasnya
- ✓ Mengkomunikasikan
Anak didorong untuk mengkomunikasikan tentang kegiatan yang telah dilakukan kepada guru dan temannya

ISTIRAHAT 30 menit (SOP cuci tangan dan SOP kegiatan makan)

- ✓ Makan, minum, main di luar

PENUTUP 30 menit (SOP Penutup dan SOP Kepulangan)

- ✓ Recalling (menanyakan kegiatan yang telah dilakukan, menguatkan konsep warna, bentuk, ukuran)
- ✓ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- ✓ Menginformasikan kegiatan esok hari
- ✓ Menutup kegiatan dengan membaca surat “al ‘asr” dan do'a khotamul majlis
- ✓ Salam, Pulang

Mengetahui

Kepala RA Al-Hidayah

Guru

Kelompok B2

(Febri Kurniawati Zahro,S.E)

(Ita Uyunurrohmah)

BIODATA PENULIS



Nama : Ayu Putri Safitri

Nomor Induk Mahasiswa : T20165075

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 09 Januari 1990

Alamat : Dusun Kalibening RT.03 RW.02 Desa Pronojiwo
Kecamatan Pronojiwo Kabupaten Lumajang

Fakultas/Prodi : FTIK/PIAUD

Riwayat Pendidikan : SDN Negeri 02 Sananrejo Turen Malang
SMP Negeri 1 Turen Malang
SMK Negeri 1 Turen Malang
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

IAIN JEMBER

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ayu Putri Safitri

NIM : T20165075

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Institusi : IAIN Jember

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini, dengan judul:
“Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020” secara keseluruhan adalah hasil kajian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 11 Agustus 2020

Saya yang menyatakan,



Ayu Putri Safitri
NIM. T20165075