

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B
DI RAUDHATUL ATHFAL AZ-ZAHRO
DESA MRAWAN KECAMATAN MAYANG JEMBER
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:

**Indah Puspita Sari
NIM :T20165090**

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

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B
DI RAUDHATUL ATHFAL AZ-ZAHRO
DESA MRAWAN KECAMATAN MAYANG JEMBER
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:

**Indah Puspita Sari
NIM : T20165090**

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing



Shoni Rahmatullah Amrozi, M. Pd.I

**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF
DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B
DI RAUDHATUL ATHFAL AZ-ZAHRO
DESA MRAWAN KECAMATAN MAYANG JEMBER
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
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Selasa

Tanggal : 03 November 2020

Tim penguji

Ketua

Sekretaris



Drs. H. Mahrus, M. Pd.I
NIP. 19670525 200012 1 001



Jauhari, S.Psl., S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 197706152010011010

Anggota:

1. **Dr. H. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I**




2. **Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I**



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




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

MOTTO

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَاتٍ (رواه البخارى)

Artinya: Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim dan muslimah”*



*[HR. Ibnu Majah no. 224], dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu ‘anhu, dishahihkan Al Albani dalam [Shahih al-Jaami’ish Shaghiir no. 3913]

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat,taufiq serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan atas Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan dan membimbing peradaban manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan. Puji syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT, karena atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “ *meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020* ” dengan lancar sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana Strata 1 di IAIN Jember. Terlepas dari hal tersebut, kurangnya pengetahuan peneliti tentu berpengaruh terhadap kualitas penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak merupakan hal yang berharga bagi peneliti.

Tanpa motivasi, bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, tentunya penulisan skripsi ini tidak bisa berjalan dengan baik. Seiring dengan itu, penulis haturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Soeharto, S.E., M.M. selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama peneliti menuntut ilmu di IAIN Jember;

2. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah memberikan persetujuan dalam skripsi ini;
3. Drs.H.Mahrus,M. Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Jember yang telah memberi kemudahan bagi peneliti selama kuliah;
4. Shoni Rahmatullah Amrozi.,M. Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu memberikan arahan dan bimbingan serta bersedia meluangkan waktunya demi kelancaran penulisan skripsi ini;
5. Hendri Suswanto selaku kepala RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember yang telah meluangkan waktunya bagi peneliti dalam melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu.

Akhirnya hanya kepada Allah Swt,peneliti memohon agar selalu dalam lindungan dan hidayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, mahasiswa, serta bagi masyarakat luas, Aamiin.

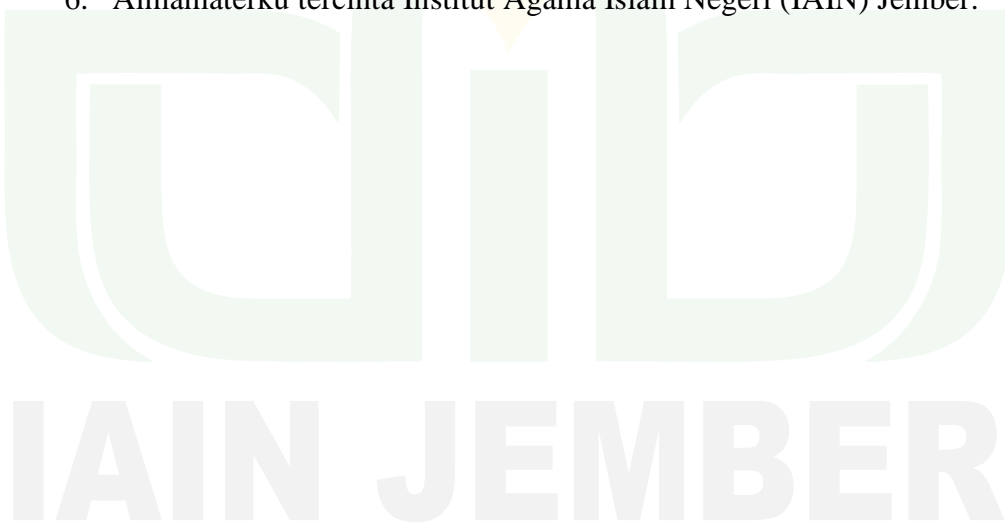
Jember, 30 Agustus2020
Peneliti

IndahPuspita Sari
NIM. T20165090

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah anda tercinta Salim dan Ibunda tercinta Honifah yang selalu memberi semangat, nasehat dan tak pernah berhenti mendoakan perjuanganku.
2. Suamiku Wahyudi Kurniawan yang selalu membangkitkan semangat, dan tetap setia menemani peneliti disaat saat yang sulit.
3. Putriku Nada Fajria Salsabila yang selalu menjadi semangat peneliti.
4. Keluarga dan semua saudara-saudaraku yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberi semangat dan doa.
5. Semua teman-teman mahasiswa PIAUD angkatan 2016.
6. Almamaterku tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.



ABSTRAK

Indah Puspita Sari,2020: “*Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020*”.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada aspek visual dan aritmetika merupakan kemampuan anak dalam mengenal dan menghitung bilangan-bilangan dasar. Kemampuan tersebut sangat penting untuk ditingkatkan, karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak serta sebagai bekal dalam memasuki pendidikan ke jenjang selanjutnya. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna terlebih anak mampu menambah dan mengurangi bilangan dasar secara baik dan benar.

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019 / 2020 ?. 2) Bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019 / 2020 ?.

Tujuan penelitian dari skripsi ini adalah: 1) Mendeskripsikan peningkatan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019 / 2020. 2) Mendeskripsikan peningkatan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019 / 2020.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, sedangkan jenis penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif. Lokasi penelitian ini di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember. Penentuan informan menggunakan: teknik *purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi partisipan, wawancara tak berstruktur, dan dokumen. Adapun analisis data menggunakan: *data condensation, data display*, dan *verification*. Sedangkan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi tehnik.

Penelitian ini menghasilkan: 1) Kegiatan meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember dilakukan dengan menjadikan anak didik sebagai pion dalam permainan ular tangga. Upaya tersebut dapat melatih dalam mengenal lambang bilangan dasar pada simbol dadu, dapat memahami gambar ular dan tangga sebagai simbol naik turun pada permainan ular tangga, anak dapat mengurutkan angka 1 sampai 100 pada papan permainan ular tangga. 2) Kegiatan meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember di terapkan melalui permainan ular tangga dengan menargetkan beberapa pencapaian yang harus dikuasai oleh anak. Pencapaian tersebut adalah anak dapat menyebutkan bilangan secara urut dan mencocokkan lambang bilangan dengan benar, anak dapat berpikir logis dan sistematis, memiliki sikap ketelitian, konsentrasi, serta dapat mengembangkan kemampuan menalar dengan baik.

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	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah	9
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	18

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian	40
C. Subyek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Analisa Data	44
F. Keabsahan Data	47
G. Tahap Tahap Penelitian	48

BAB IV PENYAJIANDATA DAN ANALISIS

A. GambaranObjek Penelitian	51
B. PenyajianData	57
C. Pembahasan Temuan.....	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76

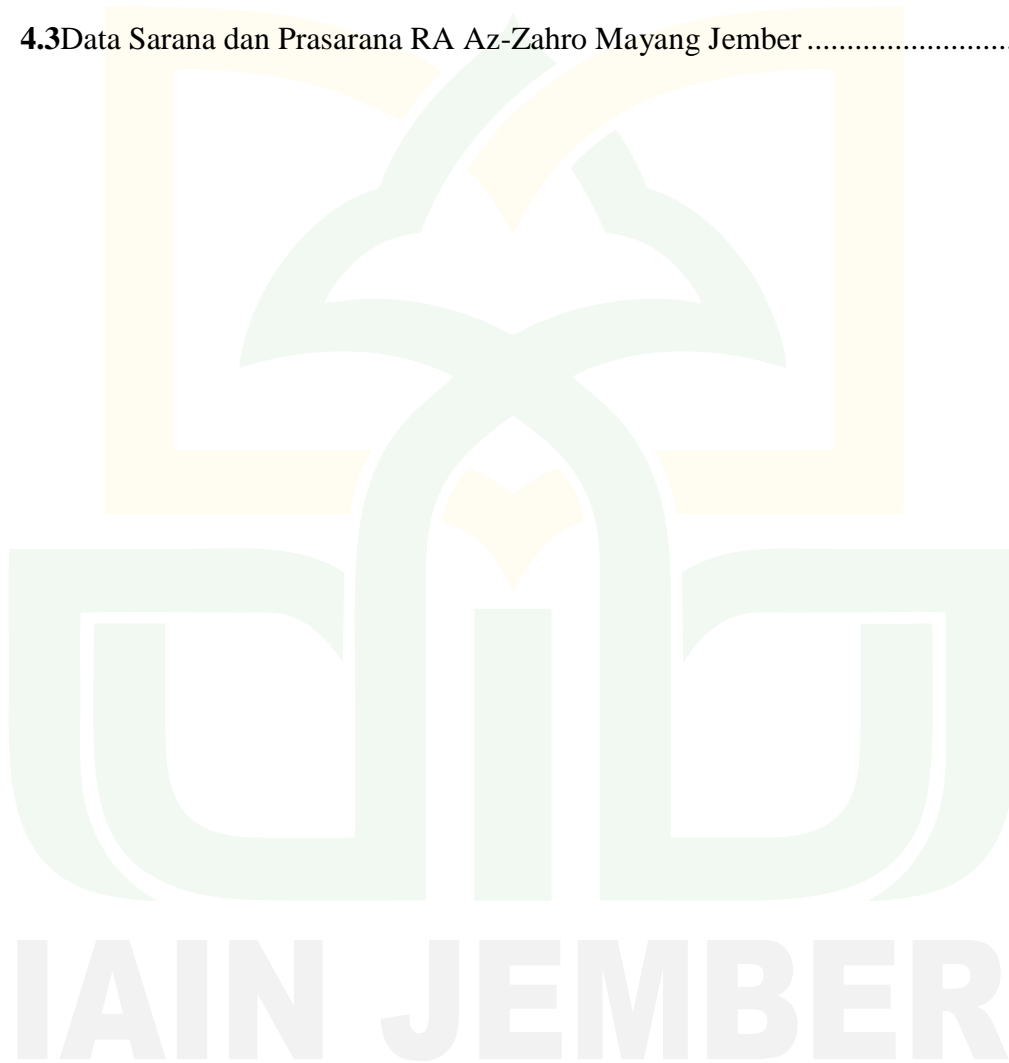
DAFTARPUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- Lampiran 1: Matrik Penelitian
- Lampiran 2: Pedoman Penelitian
- Lampiran3: Surat TugasPenelitian
- Lampiran4: Dokumentasi Penelitian
- Lampiran5: Jurnal Penelitian
- Lampiran6: Suratketerangan Selesai Penelitian
- Lampiran7: Keaslian tulisan
- Lampiran8: BiodataPenulis

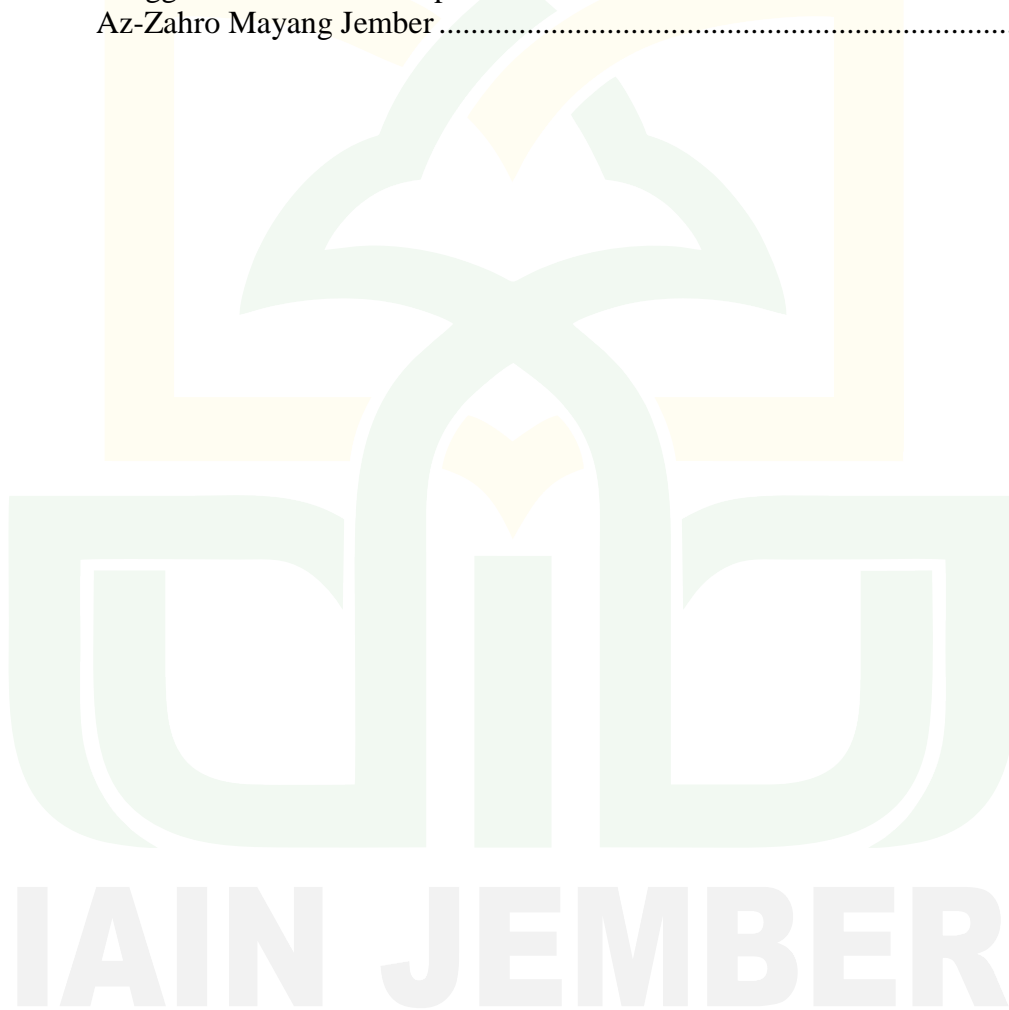
DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal.
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	16
4.1 Data Pendidik RA Az-Zahro Mayang Jember	55
4.2 Data Anak Didik RA Az-Zahro Mayang Jember	56
4.3 Data Sarana dan Prasarana RA Az-Zahro Mayang Jember	57



DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal.
4.1 Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Aspek Visual Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember.....	64
4.2 Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Aspek Aritmetika Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan, serta membantu individu mengembangkan sikap dan keterampilan dalam mempersiapkan kehidupan yang lebih lanjut. Pendidikan dimulai sejak dini tanpa mengenal batasan usia berawal dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sehingga potensi anak dapat berkembang secara optimal sesuai harapan.

Seperti yang terkandung dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 butir 14 disebutkan:

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dewasa usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, jelas bahwa pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulus atau pemberian rangsangan pendidikan yang dimulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun dalam rangka membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih

¹ Tim Penyusun, *Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Tahun 2003* (Bandung: Citra Umbara, 2012), 4.

lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Melalui proses pendidikan diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan fisik dan psikologis anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting, anak usia dini memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Pembinaan dan rangsangan yang diberikan akan membimbing anak dalam menggali serta mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak, sehingga memungkinkan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan yang optimal menjadi bekal bagi anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, karena pendidikan anak usia dini merupakan fondasi dasar bagi kepribadian anak. Anak yang mendapat pembinaan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan, kesejahteraan fisik, serta mentalnya yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, serta produktivitas, hingga pada gilirannya anak akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.²

Pengembangan kemampuan anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan. Aspek perkembangan tersebut yaitu perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, serta sosial-emosional.

² Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 19-20.

Kelima aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Dalam konteks penelitian ini, salah satu aspek perkembangan anak yang perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian khusus adalah aspek perkembangan kognitif.

Adapun 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.³

Menurut Sugiyanto, kemampuan kognitif diarahkan agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Pengembangan kemampuan kognitif di satuan TK/RA diarahkan agar anak mampu menyelesaikan masalah sederhana pada kehidupan sehari-hari, mengembangkan daya cipta dan mengenal kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya.⁴

Mengacu pada pengertian di atas, maka menjadi jelas jika pengembangan kognitif menjadi keperluan mendasar bagi kelangsungan hidup anak. Kegiatan peningkatan kemampuan kognitif bagi anak usia dini bertujuan untuk mendidik serta melatih kemampuannya dalam mendayagunakan kemampuan indera agar mampu mengkonstruksi informasi, pemikiran, dan peristiwa yang sudah ada dengan informasi, pemikiran,

³ Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 60.

⁴ Sugiyanto, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2016), 23.

dan peristiwa yang sedang terjadi sehingga anak mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya secara mandiri.

Dalam kajian Islam, keutamaan peningkatan kemampuan kognitif juga mendapat sorotan. Sebagaimana yang termaktub di dalam al-Qur'an surat ali-Imran ayat 191:

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ
السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ



Artinya : (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan Kami, Tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha suci Engkau, Maka peliharalah Kami dari siksa neraka."⁵

Kutipan ayat di atas, menjelaskan bahwasannya kegiatan berpikir menjadi ciri khas manusia yang membedakan dengan makhluk lainnya. Dengan anugerah akalnya, manusia dapat berpikir serta merenungkan keagungan dan kebesaran Allah SWT. Hal tersebut tidak lain untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan (intelektual) mereka agak lebih dekat dengan-Nya.

Di sisi lain, berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang tidak bisa dihindari. Melalui berpikir manusia mampu untuk membangun dan memperoleh pengetahuan. Proses untuk memperoleh informasi, memahami dan mengaplikasikan suatu konsep merupakan tahapan dalam proses berpikir.

Dini Kinanti Fardah menyatakan bahwa memiliki kemampuan untuk berpikir

⁵ Departemen Agama, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Jakarta: CV Dharus Sunnah, 2009), 243.

merupakan salah satu tujuan dalam pendidikan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Oleh karena itu, berpikir merupakan suatu aktifitas yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan kegiatan ini harus ditanamkan bagi anak mulai sejak dini.⁶

Dalam konteks penelitian ini, kecerdasan kognitif yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan dalam mengenalkan simbol dan makna yang terkandung dalam bilangan. Dengan artian, kemampuan mengenal lambang bilangan pada aspek visual dan aritmetika merupakan kemampuan anak untuk mengenal dan memahami simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya. Anak dikatakan mengenal lambang bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal bilangan yaitu dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media yang tepat. Dimana kegiatan peningkatan kognitif dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Hal tersebut sengaja dilakukan mengingat dunia anak adalah bermain, maka pembelajaran

⁶ Dini Kinanti Fardah, 2012. "Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended", Jurnal Kreano. Vol.3 No. 2 (Semarang: FMIPA UNNES, 2012), 11

di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar melalui bermain.

Permainan ular tangga sendiri adalah sejenis permainan berbentuk satu petak papan yang berisi antara 1 – 100 kotak warna-warni yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan pion setelah memutar dadu terlebih dahulu. Biasanya, permainan ular tangga dimainkan antara dua sampai empat orang dengan menggunakan dadu dan pion sebagai pemain. Pertimbangan guru memilih permainan ular tangga, selain murah dan aman permainan ular tangga juga dianggap sangat efektif dan praktis dalam melatih anak mengenal bilangan.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan permasalahan bahwa anak di kelompok B di Raudhatul Athfal Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Jember, dalam hal mengenal bilangan masih kurang dan masih perlu peningkatan. Gejala tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa anak belum mampu mengenal dan menyebut bilangan dengan tepat. Sebagian besar anak masih belum memahami konsep lambang bilangan 1-10, karena saat diminta untuk menunjukkan lambang bilangan 1-10 ada beberapa anak masih diam. Dan beberapa anak belum bisa membedakan angka 6 dan 9 karena saat diminta menunjukkan angka 6 menunjukkan angka 9 dan sebaliknya. Indikator tersebut menggambarkan bahwa kemampuan anak belum bisa menghubungkan gambar benda dengan lambang bilangannya.⁷

⁷ *Observasi*, Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Jember, 15 Januari 2020.

Dari alasan tersebut, maka peneliti mempunyai ketertarikan dengan mengangkat judul penelitian yaitu “*meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020*”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan peningkatan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020

2. Mendeskripsikan peningkatan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020.

D. 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 dalam mengenal lambang bilangan 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 Lokasi Penelitian.

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

E. Definisi Istilah

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

1. Meningkatkan

Meningkatkan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik daripada hasil sebelumnya.

2. 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.

3. Lambang Bilangan

Lambang bilangan adalah sebuah simbol atau identitas yang menjadi pembeda untuk mewakili nilai dari suatu bilangan tertentu.

4. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan dengan media berbentuk papan berisi 1 – 100 petak gambar yang harus dilewati dengan pion dan memiliki peraturan yang telah disepakati bersama.

5. 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 meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B dalam penelitian ini adalah kegiatan belajar sambil bermain dalam rangka melatih kecerdasan anak untuk mempelajari dan memahami lambang bilangan baik pada aspek visual dan aritmetika melalui media permainan papan petak bergambar di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Mayang Jember.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.⁸ Keseluruhan

⁸Tim Penyusun Revisi IAIN Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember* (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 45.

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 kemampuan kognitif beserta ruang lingkupnya dan kajian teori tentang permainan ular tangga.

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 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. Siti Istiqomah tahun 2017 yang meneliti “*Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018*”.⁹

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

⁹Siti 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 Negeri Lampung, 2017), iii.

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

2. Eli Misyati tahun 2013 yang meneliti “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 Tk Masjid Syuhada Yogyakarta*”.¹⁰

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta yang berjumlah 12 anak. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus berlangsung selama 4 kali pertemuan.

Penelitian ini menghasilkan bahwa kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 meningkat setelah adanya tindakan. Hasil

¹⁰ Eli Misyati, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 Tk Masjid Syuhada Yogyakarta”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013), iii.

observasi sebelum tindakan menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 adalah 17%. Pada Siklus I meningkat menjadi 50% dan pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 83%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta.

3. Tiara Rasyia tahun 2015 yang meneliti “*Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016*”.¹¹

Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Exsperimental* menggunakan *One Grup Pretest-Posttest*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, maka penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan kriteria berikut ini : Anak usia dini yang berusia 5-6 tahun atau berada pada kelompok B, anak yang belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20. Tehnik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun tehnik analisis data menggunakan uji *Korelasi Product Moment*.

¹¹ Tiara Rasyia, “*Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016*”, (Skripsi Univ. Negeri Lampung, 2015), v.

Penelitian ini menghasilkan bahwaterdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/ 2016, sehingga dapat diartikan bahwa H_a diterima dan H_o di tolak. Hal ini dapat dibuktikan dari kemampuan membilang dan mengurutkan benda, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, serta operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana yang mengalami peningkatan.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Istiqomah (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	Sama-sama meneliti aspek kognitif dan permainan ular tangga, pendekatan penelitian, subyek informan, tehnik pengumpulan data, dan analisis data	Fokus penelitian, tahun penelitian, lokasi penelitian, jenis penelitian, keabsahan data, dan hasil temuan
2	Eli Misyati (2013)	Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar anak kelompok A1 TK Masjid Syuhada Yogyakarta	Sama-sama meneliti kognitif pada aspek mengenal lambang bilangan, pendekatan penelitian, subyek informan, dan tehnik pengumpulan data	Fokus penelitian, tahun penelitian, lokasi penelitian, jenis penelitian, analisis data, keabsahan data, dan hasil temuan

3	Tiara Raysia (2015)	Penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di Tk Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016	Sama-sama meneliti kognitif pada aspek berhitung, subyek informan, dan tehnik pengumpulan data	Fokus penelitian, tahun penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, tehnik analisis data, keabsahan data, dan hasil temuan
---	---------------------	---	--	--

Dari hasil telaah peneliti terhadap sejumlah penelitian terdahulu, maka terdapat banyak perbedaan-perbedaan yang sangat spesifik dengan judul yang akan peneliti lakukan, dan tidak ditemukan kesamaan judul penelitian yang membahas tentang meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020. Secara garis besa rmemang terdapat kemiripan dari judul penelitian sebelumnya dengan judul yang akan peneliti teliti yaitu sama-sama tentang perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga, akan tetapi tidak ada yang menghubungkan dengan kemampuan kognitif pada aspek visual dan aritmetika dan penelitian dengan judul yang peneliti maksud belum pernah dilakukan di satuan pendidikan Raudhatul Athfal (RA). Maka, hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan bagi peneliti sehingga tertarik untuk melakukan penelitian.

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.¹²

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.¹³ 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 mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.¹⁴

Menurut Anita E. Woolfolk seperti dikutip Syamsu Yusuf LN, intelegensi atau kemampuan kognitif meliputi tiga pengertian,

¹²Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Jember*, 74.

¹³Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 31.

¹⁴Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 34.

pertama kemampuan untuk belajar, kedua keseluruhan pengetahuan yang diperoleh, ketiga kemampuan untuk beradaptasi secara berhasil dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya.¹⁵

Sementara di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.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.

b. 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

¹⁵Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 106

¹⁶Daryanto, *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap* (Surabaya: Apollo Lestari, 2001), 894.

¹⁷Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 60.

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:

- 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.¹⁸

¹⁸Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2012), 48.

c. 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 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 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.¹⁹

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

¹⁹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 61.

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.

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.²⁰

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

²⁰Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, 51.

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;

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.²¹

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

²¹ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 58.

benda-benda menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan pemikiran logis, dan menganggap setiap benda yang tak hidup memiliki perasaan.²²

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 (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.²³ 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

²²Dahlia, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, 58.

²³Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), 24.

pengalaman visual anak;

4) Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan;

5) Menggambar dan melukis;

6) Mencoret-coret;

7) Kegiatan membentuk.²⁴

2) Aspek Aritmetika

Pengembangan aritmatika anak usia dini pada aspek ini diarahkan untuk kemampuan matematika. Beberapa hal yang 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, orang tua tidak boleh takut pada matematika;
- d) Belajar tidak harus dipisahkan dari bermain.

Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau

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

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.²⁵

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.

²⁵Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 62.

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;
- 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.²⁶

d. 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:

²⁶Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 67.

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 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* (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.²⁷

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.

²⁷Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 59-60.

e. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan

Sebagaimana telah dijelaskan pada bab di atas, pengertian dari lambang bilangan adalah sebuah simbol atau identitas yang menjadi pembeda untuk mewakili nilai dari suatu bilangan tertentu.

Secara umum pengenalan lambang bilangan bagi anak usia dini bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran konsep bilangan dalam suasana yang menarik, nyaman, dan menyenangkan. Di sisi lain, belajar mengenal bilangan bagi anak usia dini bukan berarti belajar yang menuntut anak untuk mampu berhitung sampai seratus, seribu, atau bahkan menuntut anak untuk memahami operasi matematika yang rumit. Belajar bilangan untuk anak usia dini, lebih kepada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan. Belajar bilangan pada anak usia dini masih dalam proses mengenal bilangan. Mengenal bilangan bukan hanya mengenal bentuk dari bilangan akan tetapi mengenal makna dari bilangan tersebut.

Pengenalan lambang bilangan tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Jadi, kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu anak yang memiliki

kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya suatu benda.

Adapun menurut Ramaini, menyatakan bahwa tahapan dari mengenalkan lambang bilangan bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

- 1) Membilang atau menyebut urutan 1 dan seterusnya;
- 2) Membilang dengan menunjukkan dari berbagai lambang bilangan;
- 3) Menunjukkan urutan bilangan 1 dan seterusnya dengan benda-benda;
- 4) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 dan seterusnya;
- 5) Menunjukkan kumpulan yang sama, tidak sama, banyak atau sedikit.²⁸

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan 1 dan seterusnya pada anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat atau sesuai dengan perkembangan berpikir anak. Tahap mengenal lambang bilangan dimulai dari mengenalkan konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan. Melalui pemberian rangsangan, stimulus, serta bimbingan yang tepat maka diharapkan dapat meningkatkan seluruh

²⁸Ramaini, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Pembina Lumbung", Jurnal Pesona PAUD Vol.1 (Januari, 2017), 12.

aspek perkembangan yang ada pada anak khususnya aspek kognitif dalam mengenal lambang bilangan.

2. Konsep Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Sebagai upaya untuk memudahkan pemahaman pembaca dan menjadikan pembahasan ini agar lebih sistematis, maka perlukirannya disinipeneliti membahassatupersatumulaidaripengertianpermainan dan pengertian antangular tangga. Dengan demikian, dapat ditentukan secara pasti apa yang dimaksudkan terkandung dalam permainan tangga.

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

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

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

³¹Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, 1.

beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan antara kotak satu dengan kotak yang lainnya.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan ular tangga adalah sejenis permainan berbentuk satu petak papan yang berisi antara 1 – 100 kotak bergambar yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan pion setelah memutar dadu terlebih dahulu. Biasanya, permainan ular tangga dimainkan antara dua sampai empat orang dengan menggunakan dadu dan pion 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 usia 5-6 tahun 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) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar;
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik;
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan;
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik- motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional;
- 5) 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;

- 6) 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;
- 7) Dengan adanya media pion sebagai biduk pemain, maka permainan ular tangga dapat melatih kemampuan motorik kasar dan motorik halus anak didik;
- 8) Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih serta dilengkapi dengan aturan yang telah disepakati, maka permainan tersebut dapat melatih pengembangan sosial emosional anak didik dan melatih anak didik memiliki ketaatan terhadap nilai dan norma sosial.
- 9) Mengembangkan kemampuan untuk problem solving.

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 dan berakhir pada petak nomor 100;

- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan;
- 3) Terdapat 1 buah dadu dan beberapa pion. Jumlah pion yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya pion menggunakan yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis pion yang harus digunakan;
- 4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan pion pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan pion 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 pionnya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu;
- 9) Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan pion sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali;
- 10) Boleh terdapat lebih dari satu pion pada satu petak;

- 11) Jika pion pemain berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka pion tersebut langsung naik pada petak puncak tangga tersebut;
- 12) Jika pion pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka pion 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 petak nomor 100.³²

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.

³² Anwar, *PendidikanKecakapanHidup*(Bandung: CV Alfa Beta,2004), 30-31.

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 dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember. 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 media permainan ular tangga;
- d) 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

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

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

1. Kepala Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember, dengan alasan karena kepala Raudhatul Athfal sebagai pemimpin di lembaga tersebut pastinya mengetahui kegiatan yang dilakukan;
2. Guru kelompok B, dengan alasan guru tersebut terlibat langsung dalam peningkatan kemampuan kognitif anak didik melalui permainan ular tangga;
3. Orang tua anak didik, dalam konteks penelitian ini yaitu orang tua anak didik yang terlibat dalam kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak didik.

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 partisipan, yaitu suatu bentuk observasi di mana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sedang diamati.³⁶ Jadi peneliti hanya mengamati dan berpartisipasi langsung ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.

Data yang akan diperoleh dari metode observasi adalah sebagai berikut:

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

- a. Kondisi objektif RA Az-Zahro Mayang Jember;
- b. Kegiatan peningkatan kemampuan kognitif pada aspek visual dan aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga yang meliputi:
 - 1) Kegiatan salam pagi bagi guru dan anak didik di RA Az-Zahro Mayang Jember;
 - 2) Kegiatan pengarahan permainan ular tangga di RA Az-Zahro Mayang Jember;
 - 3) Kegiatan pengawasan dan bimbingan dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual dan aritmetika melalui permainan ular tangga;
 - 4) Keadaan sarana dan prasarana di RA Az-Zahro Mayang Jember;
 - 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 hanya berupa garis-garis besar sesuai fokus yang diteliti.³⁷ Adapun data yang diperoleh dari wawancara ini terkait dengan kegiatan peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga anak kelompok B, yang meliputi:

³⁷ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 74.

- a. Peningkatan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020;
- b. Peningkatan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember 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:

- a. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember;
- b. Profil Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember;

³⁸ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 82.

- c. Visi dan misi Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember;
- d. Struktur organisasi Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember;
- e. Data guru Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember;
- f. Data siswa Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember;
- g. Sarana dan prasarana di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model interaktif Miles, Huberman and Saldana, yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.³⁹

1. Kondensasi Data (*data condensation*)

Data kondensasi mengacu pada proses pemilihan atau seleksi, fokus, menyederhanakan serta melakukan pergantian data yang terdapat pada catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen maupun data empiris yang telah didapatkan. Data kualitatif tersebut dapat diubah dengan cara seleksi, ringkasan, atau uraian menggunakan kata-kata sendiri dan lain-lain. Berdasarkan data yang dimiliki, peneliti akan

³⁹ Miles M.B, Huberman,A.M, dan Saldana,J. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3 (USA: Sage Publications, 2014), 31.

mencari data, tema, dan pola mana yang penting, sedangkan data yang dianggap tidak penting dibuang.

Dalam kondensasi data merujuk pada proses *selecting*, *focusing*, *abstracting*, *simplifying*, dan *transforming*.

a. *Selecting*

Miles dan Huberman menyatakan peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dianalisis.

b. *Focusing*

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

c. *Abstracting*

Miles dan Huberman menyatakan abstraksi merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Pada tahap ini, data yang terkumpul di evaluasi. Khususnya yang telah terkumpul di evaluasi, khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan kecukupan data.

d. *Simplifying* dan *Transforming*

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

2. Penyajian Data

Setelah data Kondensasi Data, 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 sosial emosional 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 kondensasi 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

Triangulasi sumber digunakan peneliti untuk meneliti tentang apa saja yang dilakukan oleh Kepala RA terkait dengan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga, kemudian

⁴⁰ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 241.

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.

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:

⁴¹ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, 241.

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 Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember.

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 Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember.

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 Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember.

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 dilapangan. Analisis data dapat dilakukan dengan

cara data *data condensation* (kondensasi 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 Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember

Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Mayang Jember berdiri pada tahun 2009 tepatnya pada tanggal 1 Januari 2009. Secara kelembagaan RA Az-Zahro ini merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar, yakni anak usia dini 0-6 tahun yang dibawah naungan kementrian Agama Kabupaten Jember dan telah memiliki izin operasional.

Guna untuk mengembangkan pendidikan dalam rangka mendukung tujuan pendidikan nasional dalam mencerdaskan bangsa, terutama pendidikan bagi anak prasekolah atau anak usia dini, maka dari itu RA Az-Zahro senantiasa berusaha untuk menghasilkan calon-calon pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif sebagai modal dasar bagi anak untuk melanjutkan studi ke jenjang berikutnya. Dengan adanya modal tersebut diharapkan anak akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang optimal ketika mereka belajar pada jenjang pendidikan sekolah dasar, karena beberapa aspek perkembangan anak pada awalnya telah diberikan stimulasi.

Raudlotul Athfal Az-Zahro merupakan lembaga pendidikan yang bernaung dalam Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Makarimal Akhlak.

Dan Raudlotul Athfal Az-Zahro berstatus wakaf/sumbangan/hibah dengan dikelilingi kawasan persawahan. Dan sebagian berada dipemukiman padat penduduk dengan mayoritas penduduk bekerja sebagai petani.

2. Profil Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang

Jember

Profil dari lembaga pendidikan dasar Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember adalah sebagai berikut:

- a. Nama Lembaga : YPI Makarimal Akhlak
- b. Alamat : Jl. Makam Mronggi 57 Dusun Lengkong Barat
- c. Akte Pendirian : AHU.00022764.AH.01.04 Thn 2016/23
- d. Ketua Yayasan
 - 1) Nama : Salim
 - 2) Alamat : Jl. Makam Mronggi 57 Dusun Lengkong Barat
 - 3) Warga Negara : WNI
- e. Nama RA
- f. Nama R : RA Az-Zahro
- g. Jenis Sekolah : Raudhatul Athfal
- h. Kelompok : A dan B
- i. Alamat Sekolah : Jl. Makam Mronggi 57 Dusun Lengkong Barat
- j. Waktu Belajar : 07.00-11.00
- k. Tanggal Berdiri : 1 Januari 2009
- l. SIP : AHU-0002276.AH.01.04 Thn 2016/23 April 2016

m. Kepala RA

- 1) Nama Lengkap : Hendri Suswanto
- 2) Alamat : Dsn. Lengkong Toko RT 4 / RW 5 Desa Mrawan
- 3) Pendidikan : S1
- 4) Warga Negara : WNI⁴²

3. Visi, Misi, dan Tujuan Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember

Setiap lembaga pendidikan pasti memiliki visi, misi, tujuan, dan strategi pembelajaran sebagai identitas dari lembaga yang diembannya. Adapun visi, misi, dan tujuan dari lembaga Raudlatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember, adalah sebagai berikut:

a. Visi Raudlatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember

Visi dari lembaga Raudlatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember yaitu “Membentuk ana yang cerdas, kreatif, mandiri, dan berakhlakuk karimah”.⁴³

b. Misi Raudlatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember

Misi dari lembaga Raudlatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember, adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuh kembangkan kecerdasan anak usia dini
- 2) Membuka kreativitas dan imajinasi anak didik.

⁴² Dokumentasi: Sumber Data RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember

⁴³ Dokumentasi: Sumber Data RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember

- 3) Membimbing dan mengarahkan potensi anak didik supaya menjadi anak yang religius, jujur, disiplin, demokratis, kreatif, percaya diri, semangat, mandiri.
 - 4) Membentuk pribadi yang peduli sosial dan lingkungan.⁴⁴
- c. Tujuan Raudlatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang

Jember

Tujuan dari didirikannya RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan anak usia dini untuk memasuki pendidikan dasar dengan belajar sambil bermain.
- 2) Mewujudkan suasana RA yang kondusif dan administrasi yang transparan dan tertib.
- 3) Mengembangkan minat anak agar mandiri, cerdas, aktif dan kreatif.
- 4) Mengasuh dan membina anak usia dini dengan penuh kasih yang sayang dan kesabaran yang ikhlas.⁴⁵

4. Data Guru Kelompok B Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember

Di dalam lembaga pendidikan dimanapun, mutlak dibutuhkan adanya tenaga pendidik sebagai daya utama dalam melakukan proses pembelajaran. Adapun data tenaga pendidik di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember:

⁴⁴ Dokumentasi: Sumber Data RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember

⁴⁵ Dokumentasi: Sumber Data RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember

Tabel 4.1
Data Guru Kelompok B RA Az-Zahro Mrawan Mayang
Jember⁴⁶

No	Nama	Jabatan	TTL	Alamat
1	Hendri Suswanto, S.Pd.I	Kepala RA	Situbondo, 22 Oktober 1984	Dusun Lengkong Toko RT 4 RW 5 Mrawan Mayang
2	DianKumala Sari	Guru	Jember, 07 Januari 1994	Dusun Lengkong barat RT 01 RW 01 Mrawan Mayang
3	Muzaiyana	Guru	Jember, 22 Desember 1973	Dusun Lengkong barat RT 01 RW 01 Mrawan Mayang
4	Hilyatus Sholehati	Guru	Jember, 09 Agustus 1997	Dusun Ngangkang RT 02 RW 02 Karang Kedawung Mumbulsari

5. Data Anak Didik Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember

Data anak didik kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun ajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel berikut:

⁴⁶ Dokumentasi: Sumber Data RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember

Tabel 4.2
Data Anak Didik RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember⁴⁷

No	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Kel
1	Acika Raysatul Rahma	Jember	4/2/2013	P	B
2	Ahmad bilal Ubaidillah	Jember	8/12/2013	L	B
3	Adinda Dirmansyah	Jember	12/17/2014	P	B
4	Moch Ainur Efendi	Jember	1/1/2013	L	B
5	Nada Fajria Salsabila	Jember	8/4/2013	P	B
6	Helminatul Hasanah	Jember	9/26/2013	P	B
7	Sofia Ramadani	Jember	7/1/2013	L	B
8	Muhammad Aldo	Jember	12/12/2012	L	B
9	Muhammad Syaiful Huda	Jember	1/28/2014	L	B
10	Muhammad Zaky Ramadhani	Jember	7/2/2014	L	A
11	Fahmi Azror	Jember	2/15/2014	L	A
12	Nindi Safitri	Jember	7/1/2014	P	A
13	Natasya Kamila	Jember	12/27/2014	P	A
14	Muhammad Bahriyanto	Jember	11/5/2013	L	A
15	Achmad Rendi Maulana	Jember	6/27/2014	L	A
16	Lusi Nur Asyila	Jember	4/19/2015	P	A
17	Zakinatun Naila	Jember	3/27/2014	P	A

⁴⁷ Dokumentasi: Sumber Data RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember

18	Davi Aditiya	Jember	9/16/2016	L	A
19	Al Ghazali Putra Irawan	Jember	9/15/2016	L	A

6. Data Sarana dan Prasarana Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember

Sarana dan prasarana digunakan dalam rangka mendukung kegiatan belajar mengajar agar berjalan maksimal. Adapun sarana dan prasarana di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mrawan Kecamatan Mayang Jember adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3
Data Sarana dan Prasarana RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember⁴⁸

No	Jenis Ruang	Jml	Kondisi			
			Baik	Rusak		
				Berat	Sedang	Ringan
1	Ruang Kelas	2	√			
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	Mushalla	-				
10	Aula	-				
11	GOR	-				

B. Penyajian dan Analisis Data

Penyajian data dan analisis memuat tentang uraian data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan

⁴⁸ Dokumentasi: Sumber Data RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember

seperti bab tiga. Uraian ini terdiri dari deskripsi data yang dipaparkan sesuai dengan fokus penelitian.

Penyajian data dalam penelitian ini, diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi dan didasarkan pada fokus penelitian, yaitu: 1) bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020? 2) bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?

1. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Aspek Visual Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di RA Az-Zahro Mrawan Mayang, guna meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan guru menggunakan metode belajar seraya bermain melalui media ular tangga. Metode ini sengaja dipilih mengingat karakteristik dari anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Dalam artian, stimulus yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Proses penyampaian pun harus

sesuai dengan dunia anak, karena bermain merupakan dunia anak dalam mempelajari banyak hal. Tegasnya, bermain merupakan cara bagi anak untuk melakukan eksplorasi dan imajinasi dalam berfikir dalam taraf yang masih sederhana. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hendri Suswanto selaku kepala RA Az-Zahro Mrawan Mayang:

Dalam penetapan metode yang akan diberikan pada anak, kami memiliki kebijakan tentang penggunaan metode, karena tidak semua metode dapat dilaksanakan dalam pembelajaran kognitif. Konsepnya harus sederhana tapi mengena. Misalnya saja mulai kemarin saya menggunakan permainan ular tangga, permainan ini biar anak-anak mendapat semangat baru kalau bisa bermain di luar serta ular tangga dipilih karena medianya mudah ditemukan, mudah digunakan dan banyak akan lambang-lambang matematika yang akan membuat anak belajar mengenal dan mengingat angka-angka dasar.⁴⁹

Data wawancara di atas, juga didukung oleh pernyataan Hilyatus

Sholehati selaku guru kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan Mayang:

Kami memiliki banyak media yang ada di dalam kelas, sedangkan untuk yang di luar kelas kami belum memiliki. Adapun media yang dimiliki oleh kelompok B adalah lego, puzzle (buah, huruf, angka, huruf hijaiyah), media ini digunakan ketika anak istirahat. Sedangkan media yang dipakai dalam pembelajaran menggunakan permainan ular tangga. Intinya, semua media yang kami gunakan harus memuat nilai edukatif yang bisa membuat anak belajar sambil bermain.⁵⁰

Dilain pihak, data wawancara di atas juga didukung oleh pernyataan Amalia Karimah selaku wali anak didik kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan Mayang:

Dengan permainan ular tangga anak-anak bisa belajar mengenali angka-angka dengan mudah dan bisa mengingatnya. Tidak

⁴⁹ Hendri Suswanto, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 27 Januari 2020 (08:32 WIB)

⁵⁰ Hilyatus Sholehati, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 27 Januari 2020 (09:10 WIB)

hanya di RA, di rumah saya juga mengajari anak-anak dengan lambang bilangan yang ada di mata uang rupiah. Melalui alat-alat yang sederhana anak-anak bias belajar mengingat angka-angka sederhana.⁵¹

Terkait dengan peningkatan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan, dapat diketahui bahwa guru kelompok B di RA Az-Zahro menerapkan program kegiatan bermain sambil belajar bagi anak usia dini dengan menggunakan media permainan ular tangga. Permainan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain dan permainan tersebut banyak mengandung nilai-nilai matematis yang mengarahkan anak pada pengenalan lambang bilangan angka-angka dasar.

Pengetahuan mendasar yang wajib guru tanamkan kepada anak adalah mengenal lambang-lambang bilangan yang mendasar. Contohnya, melalui permainan ular tangga anak dapat mengenal angka 1 sampai 20, anak dapat mengenal bilangan 1 sampai dengan 6 pada simbol dadu. Selain itu, anak dapat belajar berimajinasi. Nahh pelajaran-pelajaran yang mendasar seperti ini meskipun sepele tetapi tepat sasaran jika diajarkan pada anak-anak usia dini.⁵²

Senada dengan keterangan di atas, Muzaiyana selaku guru kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan juga menyatakan:

Kalau kemarin-kemarin proses kegiatan belajar mengajar selalu kita adakan di dalam kelas, biar ada suasana lain juga biar anak-anak dapat mengembangkan daya berpikirnya maka permainan ular tangga ini dilakukan di luar kelas. Cara bermainnya juga mudah, tinggal melempar dadu dan anak-anak sendiri yang menjadi pion. Yang lebih penting lagi permainan ini dapat merangsang anak belajar berhitung. Anak dituntun untuk dapat mengenal lambang bilangan pada dadu lantas menghitung

⁵¹Amalia Karimah, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 12 Februari 2020 (08:15 WIB)

⁵²Hendri Suswanto, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 27 Januari 2020 (08:32 WIB)

jumlah langkah demi langkah permainan ular tangga. Selain itu, anak menghitung jumlah mata dadu yang muncul sehingga kemampuan berhitung anak menjadi terlatih.⁵³

Dengan mengemas pembelajaran yang diserasikan dengan permainan, maka kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan akan terasa menyenangkan bagi anak. Disisi lain, dengan menjadikan anak sebagai pion dalam permainan ular tangga dapat melatih dalam mengenal lambang bilangan dasar pada simbol dadu, dapat memahami gambar ular dan tangga sebagai simbol naik turun pada permainan ular tangga, anak dapat mengurutkan angka 1 sampai 10 pada papan permainan ular tangga. Tegasnya, melalui permainan ular tangga anak dapat belajar secara simbolik yaitu tahapan belajar secara mendasar tentang konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola lambang bilangan. Kemampuan ini akan menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir abstrak dan keterampilan dalam mengorganisir pengalamannya.

Lebih lanjut, Hendri Suswanto selaku kepala RA Az-Zahro Mrawan Mayang mengungkapkan:

Kegiatan peningkatan berhitung permulaan anak bisa dimulai dari beberapa tahapan yaitu mampu mengenal angka, menyebutkan angka, dan mengurutkan angka yang pada akhirnya anak akan mampu melakukan berhitung secara sederhana dengan benar. Pelajaran itu semua bisa diwakili dengan permainan ular tangga.⁵⁴

⁵³ Muzaiyana, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 21 Februari 2020 (10:05 WIB)

⁵⁴ Hendri Suswanto, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 21 Februari 2020 (08:36 WIB)

Senada dengan keterangan di atas, Dian Kumala Sari selaku guru kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan Mayang menyatakan:

Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, dan kemampuan bahasa. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah. Keterampilan kognitif yang dapat diajarkan yaitu anak mampu mengenal, menyebutkan, sampai dengan mengurutkan bilangan.⁵⁵

Apa yang disampaikan oleh Dian Kumala Sari juga didukung oleh pernyataan Hilyatus Sholehati selaku guru kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan Mayang:

Masa usia 5 tahun itu masa yang baik untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak, karena pada saat usia ini anak sangat peka terhadap apa yang kita berikan. Kegiatan pembelajaran berhitung pada anak usia dini tidak bisa dilakukan secara spontan langsung pada penambahan dan pengurangan tapi bertahap mulai dari mengenalkan lambang bilangan, membandingkan lambang bilangan antara satu dengan yang lainnya. Kita sebagai guru harus sabar menuntun anak dengan bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh sederhana.⁵⁶

Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh Buyati selaku wali anak didik kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan Mayang:

Yang paling diingat anak dalam belajar itu dari pengalamannya sendiri melalui bermain, ini akan melekat sampai anak dewasa kelak. Oleh karena itu, untuk menanamkan pengetahuan dasar itu butuh kesabaran dan ketelatenan. Termasuk pelajaran mengenal bilangan secara langsung melalui permainan ular tangga ini adalah cara yang tepat menanamkan pengetahuan dasar melalui pengalamannya sendiri. Anak menjadi pion permainan dan permainan didesain semenarik mungkin itu

⁵⁵ Dian Kumala Sari, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 25 Februari 2020 (09:00 WIB)

⁵⁶ Hilyatus Sholehati, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 27 Januari 2020 (09:10 WIB)

sudah bagus bu guna menjadikan anaj tahu dan ingat dengan lambang bilangan.⁵⁷

Perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah kemampuan yang digunakan untuk mempelajari suatu keterampilan dan konsep baru, keterampilan yang digunakan untuk memahami keadaan dilingkungan dan keterampilan untuk menggunakan daya ingat. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Dalam konteks penelitian ini kemampuan anak dalam mengenal bilangan secara visual dilakukan melalui permainan ular tangga. Permainan tersebut dapat melatih anak mengenali benda-benda, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks. Tegasnya, permainan tersebut selain melatih ketangkasan gerakan anak karena menjadikan sebagai pion permainan, permainan tersebut juga sangat efektif sebagai media pengenalan visual anak pada bilangan dasar karena anak berinteraksi secara langsung dengan media permainan.

Data wawancara di atas juga diperkuat oleh hasil observasi di RA Az-Zahro, pelaksanaan bermain ular tangga sebagai media mengenal bilangan secara visual yang pertama dilakukan adalah menyiapkan media ular tangga dengan kotak bilangan warna-warni yang semuanya berjumlah 100 kotak. Sebelum dimulai bermain, guru menjelaskan cara bermain ular tangga kepada anak. Selanjutnya anak mulai bermain, diawali dengan memanggil anak secara acak kemudian guru menunjuk

⁵⁷ Buyati, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 21 Februari 2020 (09:45 WIB)

salah satu bilangan dalam kotak gambar sambil menuntun anak. Kemudian, anak didik menyebutkan bilangan tersebut dan mencocokkan dengan angka bilangannya. Setelah selesai anak menyebut dan menyesuaikan bilangan dengan benar, guru mempersilahkan anak yang lain yang sesuai dengan urutannya untuk melempar dadu dan menjadikan dirinya sebagai pion.⁵⁸

Keterangan observasi di atas dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.1
Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Aspek Visual Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember



Dari berbagai tehnik pengumpulan data di atas, dapat diketahui bahwa kegiatan meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember dilakukan dengan menjadikan anak didik sebagai pion dalam permainan ular tangga. Upaya tersebut dapat melatih dalam mengenal lambang bilangan dasar pada simbol dadu, dapat

⁵⁸ Observasi, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 21 Januari 2020 (08: 36 WIB)

memahami gambar ular dan tangga sebagai simbol naik turun pada permainan ular tangga, anak dapat mengurutkan angka 1 sampai 100 pada papan permainan ular tangga. Tegasnya, melalui permainan ular tangga anak dapat belajar secara simbolik yaitu tahapan belajar secara mendasar tentang konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola lambang bilangan. Kemampuan ini akan menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir abstrak dan keterampilan dalam mengorganisir pengetahuan anak karena anak dapat berinteraksi secara langsung melalui pengalamannya sendiri.

2. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Aspek Aritmetika Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di RA Az-Zahro Mrawan Mayang, diketahui bahwa untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga guru melatih anak didik menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10, 10 sampai seterusnya. Sebagaimana hasil wawancara dengan Hendri Suswanto selaku kepala RA Az-Zahro Mrawan Mayang:

Pada dasarnya setiap anak usia 5 – 6 tahun memiliki kecenderungan untuk selalu belajar mengucapkan kata. Adapun kata-kata yang diucapkan kadang-kadang sulit untuk dipahami oleh kita. Oleh sebab itu, membutuhkan proses dan juga pelatihan yang konsisten dari kita untuk melatihnya. Kita ajari anak-anak menyebut bilangan satu sampai 10 melalui lemparan

dadu dan anak-anak sambil meloncat menyebut bilangan sesuai lemparan dadu.⁵⁹

Pernyataan yang sama juga dilontarkan oleh Hilyatus Sholehati selaku guru kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan Mayang:

Awal kita merencanakan permainan ular tangga ada target yang harus dicapai. Anak harus mencapai beberapa poin penting dalam lambang bilangan dan huruf. Semisal anak harus mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Pada konsep menyebutkan lambang bilangan anak akan dikenalkan pada kegiatan berhitung permulaan, kegiatan berhitung yang dilakukan adalah membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20 dan mencocokkan lambang bilangan dengan benda. Jadi tidak serta merta permainan ular tangga dilakukan atas dasar bermain saja melainkan dilakukan dengan tetap mengacu pada kegiatan bermain sambil belajar.⁶⁰

Data wawancara di atas diperkuat oleh keterangan hasil wawancara oleh Hendri Suswanto selaku kepala RA Az-Zahro Mrawan Mayang:

Berhitung permulaan anak harus melalui beberapa tahapan yaitu mampu mengenal angka, menyebutkan angka, dan mengurutkan angka yang nantinya anak akan mampu melakukan berhitung secara sederhana dengan benar. Sedangkan masih banyak sekolah-sekolah dalam kegiatan berhitung pada anak hanya menggunakan majalah kegiatan yang disediakan oleh pihak sekolah dan mengerjakan soal yang dituliskan oleh guru di papan tulis. Seharusnya dalam melakukan pembelajaran berhitung pada anak menggunakan media permainan dan benda kongkrit yang ada disekitar anak agar dalam melakukan kegiatan belajar tidak merasa bosan dan lebih semangat mengikuti pembelajaran di dalam kelas.⁶¹

⁵⁹ Hendri Suswanto, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 04 Maret 2020 (10: 21 WIB)

⁶⁰ Hilyatus Sholehati, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 21 Februari 2020 (09:10 WIB)

⁶¹ Hendri Suswanto, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 04 Maret 2020 (10:21 WIB)

Sementara Buyati selaku wali anak didik kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan Mayang menyatakan:

Apa yang dilakukan guru terhadap anak-anak bisa membuat semangat anak-anak bu. Melempar dadu lalu meloncati kotak-kotak ular tangga, menyesuaikan bilangan dadu dengan kotak ular tangga. Jadinya anak-anak semangat dan senang terlebih pembelajaran tersebut dilakukan di luar kelas.⁶²

Dari deskripsi data wawancara di atas, dapat dipahami bahwa menyebut angka bilangan dan menyesuaikan angka pada kotak ular tangga merupakan cara tepat dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak. Di sisi lain, kegiatan berhitung dengan menyebutkan bilangan secara urut dan mencocokkan lambang bilangan dengan benda yang dilakukan secara bertahap akan menambah daya berpikir anak yang kelak akan dapat membantunya ketika memasuki pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Keterangan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.2
Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Aspek Aritmetika Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember



⁶² Buyati, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 04 Maret 2020 (08:50 WIB)

Data wawancara di atas juga diperkuat oleh hasil observasi yang peneliti peroleh selama di RA Az-Zahro, dimana guru memberikan instruksi untuk berkumpul kemudian guru memberikan arahan kepada anak-anak untuk melempar dadu dan menebak angka dadu yang muncul. Setelah itu, anak yang mendapat giliran menjadi pion meloncati kotak-kotak sambil menghitung sesuai angka dadu yang muncul. Dari kegiatan permainan tersebut nampak jelas bahwa permainan ular tangga sarat akan muatan pelajaran menghitung. Selain itu, pembelajaran yang dikemas melalui media permainan akan mendatangkan rasa senang serta dapat digunakan sebagai acuan bagi setiap guru untuk mengetahui karakteristik anak. Dengan demikian anak tidak lagi dibebani dengan kegiatan berhitung yang bukan untuk usianya, sehingga pembelajaran berhitung akan lebih bermakna dan menimbulkan rasa senang pada diri anak.⁶³

Di sisi lain, pembelajaran langsung yang dilakukan oleh guru terhadap anak didik melalui bermain yang diberikan secara bertahap akan menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan teknik permainan ular tangga yang memiliki target tertentu dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Dian Kumala Sari selaku guru kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan Mayang:

Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang

⁶³ Observasi, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 21 Februari 2020 (08: 36 WIB)

pengembangan seperti kognitif ,bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata 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.⁶⁴

Senada dengan keterangan data wawancara di atas ,Khotijah selaku wali anak didik kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan Mayang menyatakan:

Alhamdulillah bu anak saya ada perkembangan, yang awalnya hanya tahu sebatas hitungan 10 tapi semenjak senang bermain ular tangga sekarang ada peningkatan hapal menyebut sampai angka 60. Dirumah saya tidak bosan mengajri anak dengan menempel poster bilangan 1 sampai 100 dengan harapan ikut menunjang pembelajaran di RA.⁶⁵

Pernyataan yang sama juga dilontarkan oleh Muzaiyana selaku guru kelompok B di RA Az-Zahro Mrawan Mayang:

Kegiatan pembelajaran berhitung pada anak usia dini tidak bisa dilakukan secara spontan mengenalkan lambang bilangan dan menjumlahkan lambang bilangan tersebut, tetapi harus dilakukan secara bertahap sistematis berurutan. Pembelajaran berhitung yang sesuai dengan tahapan penguasaan konsep berhitung anak, yang dimulai dengan cara menghitung jumlah benda kongkret disekitar anak, pengenalan dari benda terhadap lambang bilangannya, dan tahap yang terakhir menggunakan lambang bilangan untuk menunjukkan jumlah benda yang dihitung dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya kemampuan berhitung.⁶⁶

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa peningkatan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang

⁶⁴ Dian Kumala Sari, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 25 Februari 2020 (09:00 WIB)

⁶⁵ Khotijah, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 25 Februari 2020 (09:20 WIB)

⁶⁶ Muzaiyana, Wawancara, RA Az-Zahro Mrawan Mayang Jember, 21 Februari 2020 (10:05 WIB)

bilangan bisa diterapkan melalui suatu permainan yang di dalamnya mengajarkan anak untuk berhitung dengan benda-benda yang menarik perhatiannya, terdapat lambang bilangan, menumbuhkan interaksi antar anak, serta menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan kebebasan kepada anak. 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. Selain itu, melalui permainan ular tangga dapat melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap angka-angka yang terdapat pada kotak ular tangga maka anak dapat berpikir sistematis berurutan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa tujuan berhitung adalah untuk mengembangkan kemampuan berhitung agar anak memiliki konsep berpikir logis, memiliki sikap ketelitian, konsentrasi serta dapat mengembangkan kemampuannya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya dengan cara bermain yang di dalamnya terdapat pengetahuan tentang berhitung.

Dari berbagai teknik pengumpulan data di atas, maka dapat diketahui bahwa meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember diterapkan melalui permainan ular tangga dengan menargetkan beberapa pencapaian yang harus dikuasai oleh anak. Pencapaian tersebut

adalah anak dapat menyebutkan bilangan secara urut dan mencocokkan lambang bilangan dengan benar, anak dapat berpikir logis dan sistematis, memiliki sikap ketelitian, konsentrasi, serta dapat mengembangkan kemampuan menalar dengan baik.

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. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Aspek Visual Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 yaitu dilakukan dengan menjadikan anak didik sebagai pion dalam permainan ular tangga. Upaya tersebut dapat

melatih dalam mengenal lambang bilangan dasar pada simbol dadu dan pada kotak ular tangga, dapat memahami gambar ular dan tangga sebagai simbol naik turun pada permainan ular tangga, anak dapat mengurutkan angka 1 sampai 100 pada papan permainan ular tangga.

Temuan penelitian di atas sesuai dengan yang dinyatakan oleh Ahmad Susanto bahwa 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: mengenali benda-benda sehari-hari, membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, mengetahui benda dari ukuran, bentuk, atau dari warnanya, serta mengenali huruf dan angka.⁶⁷

Menurut Nining Sriningsih, kemampuan visual yang berkaitan dengan perkembangan kognisi anak juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.⁶⁸

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran berhitung pada anak usia dini khususnya pada aspek mengenal lambang bilangan dapat diterapkan melalui kegiatan belajar sambil bermain. Melalui permainan

⁶⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 61.

⁶⁸ Nining Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini* (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008), 16.

ular tangga yang sarat akan muatan penghitungan dan penambahan, anak dapat belajar secara simbolik yaitu tahapan belajar secara mendasar tentang mengenal konsep bentuk, ukuran, dan pola lambang bilangan.

2. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Aspek Aritmetika Dalam Menenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dipaparkan pembahasan temuan dalam penelitian ini, meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 diterapkan melalui permainan ular tangga dengan menargetkan beberapa pencapaian yang harus dikuasai oleh anak. Pencapaian tersebut adalah anak dapat menyebutkan bilangan secara urut dan mencocokkan lambang bilangan dengan benar, anak dapat berpikir logis dan sistematis, memiliki sikap ketelitian, konsentrasi, serta dapat mengembangkan kemampuan menalar dengan baik.

Temuan tersebut sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Ahmad Susanto, kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan yaitu mengenali

atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, serta menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.⁶⁹

Pada teori yang lain disebutkan juga bahwa kemampuan kognitif pada ranah aritmetika merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar anak yang harus dilatih sejak dini. Kegiatan tersebut bertujuan agar anak mampu mengembangkan kemampuan logika matematika, serta mengembangkan kemampuan berpikir teliti.⁷⁰

Terdapat kesesuaian antara temuan penelitian dan teori yang dipaparkan bahwasanya kemampuan aritmetika pada aspek belajar menghitung dimulai dengan cara menghitung jumlah benda kongkret dengan lambang bilangan dasar, pengenalan dari benda terhadap lambang bilangannya, dan menggunakan lambang bilangan untuk menunjukkan jumlah benda yang dihitung dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya kemampuan berhitung.

IAIN JEMBER

⁶⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, 62.

⁷⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Pembelajaran “Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak”* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah dasar, 2007), 9.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan atas kajian tentang meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Kegiatan meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember dilakukan dengan menjadikan anak didik sebagai pion dalam permainan ular tangga. Upaya tersebut dapat melatih dalam mengenal lambang bilangan dasar pada simbol dadu, dapat memahami gambar ular dan tangga sebagai simbol naik turun pada permainan ular tangga, anak dapat mengurutkan angka 1 sampai 100 pada papan permainan ular tangga. Tegasnya, melalui permainan ular tangga anak dapat belajar secara simbolik yaitu tahapan belajar secara mendasar tentang konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola lambang bilangan. Kemampuan ini akan menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir abstrak dan keterampilan dalam mengorganisir pengetahuan anak karena anak dapat berinteraksi secara langsung melalui pengalamannya sendiri.

2. Kegiatan meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember diterapkan melalui permainan ular tangga dengan menargetkan beberapa pencapaian yang harus dikuasai oleh anak. Pencapaian tersebut adalah anak dapat menyebutkan bilangan secara urut dan mencocokkan lambang bilangan dengan benar, anak dapat berpikir logis dan sistematis, memiliki sikap ketelitian, konsentrasi, serta dapat mengembangkan kemampuan menalar dengan baik.

B. Saran

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait tentang meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember 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 Az-Zahro Mayang Jember, disarankan untuk terus menerapkan dan mengembangkan kegiatan belajar sambil bermain guna meningkatkan kemampuan kognitif anak pada segala aspek.
2. Bagi wali anak didik, seyogyanya untuk lebih meningkatkan peranannya dalam bekerjasama dengan pihak lembaga pendidikan

Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember guna meningkatkan kemampuan kognitif anak.

3. Bagi IAIN Jember, sebaiknya untuk lebih intens mengadakan acara seminar atau pelatihan kepada mahasiswa/i prodi PIAUD terkait dengan upaya pengembangan potensi anak didik.
4. Bagi Kementerian Agama Kabupaten Jember, sebaiknya lebih meningkatkan perannya dalam dalam menyusun program-program bagi guru dan ibu anak usia dini, terlebih program terkait materi peningkatan kemampuan kognitif di satuan pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. 2004. *Pendidikan Kecakapan Hidup*. Bandung: CV Alfa Beta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Dahlia. 2018. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2001. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya: Apollo Lestari.
- Fardah, Dini Kinanti. 2012. Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended. *Jurnal Kreano*. Vol.3 No.
- 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 Negeri Lampung.
- Jakarta: Rineka Cipta.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- LN, Syamsu Yusuf. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Misyati, Eli. 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 Tk Masjid Syuhada Yogyakarta. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja
- Ramaini. 2017. Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Pembina Lumbang. *Jurnal Pesona PAUD* Vol.1. Fadlilah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak*

usia Dini. Jakarta: Kencana. Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Rasyia, Tiara. 2015. Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi Univ. Negeri Lampung Rosdakarya.

Semarang: FMIPA UNNES.

Sugiyanto. 2016. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam*

Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.

Tim Penyusun Revisi IAIN Jember. 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember*. Jember: IAIN Jember

Tim Penyusun. 2012. *Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Tahun 2003*. Bandung: Citra Umbara.

IAIN JEMBER

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020	1. Perkembangan Kognitif	1. Visual 2. Aritmetika	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, a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1. Sumber informan: a. Kepala RA Az-Zahro b. Guru Kelompok B Az-Zahro c. Orang tua Anak didik 2. Dokumentasi 3. Kepustakaan	1. Pendekatan dan jenis Penelitian Kualitatif Deskriptif 2. Subyek Penelitian: Tehnik <i>Purposive</i> 3. Tekhnik Pengumpulan Data: - Observasi - Interview - Dokumentasi 4. Tehnik Analisis Data: - condensation Display - Verification 5. Keabsahan Data: - Triangulasi Sumber - Triangulasi Teknik	1. Bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020? 2. Bagaimana meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020?
	2. Permainan Ular Tangga	1. Konsep Permainan Ular Tangga	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 Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember.
2. Untuk mengetahui kegiatan peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B, yang meliputi:
 - a. Kegiatan salam pagi bagi guru dan anak didik di RA Az-Zahro Mayang Jember;
 - b. Kegiatan pengarahan permainan ular tangga di RA Az-Zahro Mayang Jember;
 - c. Kegiatan pengawasan dan bimbingan dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual dan aritmetika melalui permainan ular tangga;
 - d. Keadaan sarana dan prasarana di RA Az-Zahro Mayang Jember;
 - e. Letak geografis penelitian.

B. Pedoman Wawancara

1. Meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek visual dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020
2. Meningkatkan perkembangan kognitif pada aspek aritmetika dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020

C. Pedoman Dokumentasi

1. Sejarah berdirinya Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember
2. Profil Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember

3. Visi dan misi Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember.
4. Data pendidik di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember
5. Data anak didik kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember
6. Sarana dan prasarana permainan di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember
7. Dokumen lain yang relevan





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos: 68100
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : tarbiyah.iainjember@ptn.ac.id

Nomor : B.0030/In.20/3.a/PP.00.9/01/2020
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

24 Januari 2020

Yth. Kepala RA Az-Zahro
Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember

Assalamualaikum Wr Wb.

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

Nama : Indah Puspita Sari
NIM : T20165090
Semester : VIII
Jurusan : Pendidikan Islam
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu.


Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Peserta Didik

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,


Mashudi

Dokumentasi Penelitian

Meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020







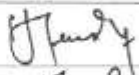






Wawancara peneliti dengan kepala RA, Guru RA, dan wali anak didik RA Az-Zahro
Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020





JURNAL PENELITIAN

Raudhatul Athfal Az-Zahro Jember Tahun Ajaran 2019/2020

No	Tanggal	Kegiatan Penelitian	Tanda Tangan
1	Tanggal 13/01/2020	Observasi awal guna penyusunan proposal skripsi	
2	Tanggal 13/01/2020	Melakukan observasi dan Dokumentasi	
3	Tanggal 27/01/2020	Menyerahkan surat ijin penelitian dan melakukan wawancara dengan Hendri Suswanto, S.Pd.I selaku Kepala Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember	
4	Tanggal 27/01/2020	Melakukan wawancara dengan Hilyatus Sholehati selaku guru kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember	
5	Tanggal 21/02/2020	Melakukan wawancara dengan Muzaiyana selaku guru kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember	
6	Tanggal 25/02/2020	Melakukan wawancara dengan Dian Kumala Sari selaku guru kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember	
7	Tanggal 12/02/2020	Melakukan wawancara dengan Amalia Karimah selaku wali anak didik di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember	
8	Tanggal 04/03/2020	Melakukan wawancara dengan Buyati wali murid di Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang Jember	
9	Tanggal 04/03/2020	Silaturahmi dan menyelesaikan surat selesai penelitian	



Jember, 04 Maret 2020

Kepala Raudhatul Athfal Az-Zahro Mayang

Jember

AZ-ZAHRO

Hendri Suswanto, S.Pd.I



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
MAKARIMAL AKHLAK**

RAUDLATUL ATHFAL (RA) AZ ZAHRO

NSM : 101235090263 NPSN : 69745130

Email : azzahromayang@yahoo.com HP:082337609309 Kode Pos:68182

Sekretariat ; Jl. Makam Mronggi No.57 Dusun Lengkong Barat Mrawan Kec. Mayang Kab. Jember

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Hendri Suswanto, S.Pd.I.**
Jabatan : Kepala RA Az-Zahro Mayang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Indah Puspita Sari**
NIM : T20165090
Perguruan Tinggi : IAIN Jember
Jurusan : FTIK/PIAUD

Telah melakukan penelitian skripsi dengan judul "*Meningkatkan Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020*" yang dilaksanakan mulai tanggal 13 Januari 2020 sampai 04 Maret 2020.

Jember, 04 Maret 2020
Kepala Roudhatul Athfal Az-Zahro
Mrawan - Jember



Hendri Suswanto, S.Pd.I.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Indah Puspita Sari
NIM : T20165090
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: *“Meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di Raudhatul Athfal Az-Zahro Desa Mrawan Kecamatan Mayang Jember tahun pelajaran 2019/2020”* secara keseluruhan adalah hasil kajian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 30 Agustus 2020
Saya yang menyatakan,



Indah Puspita Sari
NIM. T20165090

BIODATA PENULIS



Nama : Indah Puspita Sari

Nomor Induk Mahasiswa : T20165090

Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 07 Januari 1994

Alamat : Dusun Lengkong Barat RT 01 RW 01 Desa
Mrawan Kecamatan Mayang Kabupaten jember

Fakultas/Prodi : FTIK/PIAUD

Riwayat Pendidikan : MI.Makarmal Akhlaq Mrawan Mayang
SMP N 1 Mumbulsari Jember
Kejar Paket C Setara Sekolah Menengah Atas
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember

IAIN JEMBER