

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

Dini Afrian Safitri

NPM. 1611070009

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/ 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

Dini Afrian Safitri

NPM. 1611070009

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si

Pembimbing II : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
4142 H/2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan (1) untuk menghasilkan produk media permainan ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Laskar Satrio Gadingrejo Pringsewu (2) Mengetahui kelayakan permainan ular tangga sebagai media bahan ajar untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun (3) Mengetahu respon peserta didik dan pendidik terhadap media permainan ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) berdasarkan modifikasi yang dikembangkan oleh Sugiyono. Adapun tahap dalam penelitian ini dilakukan dari tahap 1 sampai tahap 7. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan data yang diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan ahli media dan menggunakan statistic dengan pengukuran skala likert.

Berdasarkan dari hasil penelitian diperoleh, rata-rata penilaian validator ahli bahasa mendapatkan presentase kelayakan sebesar 3,44 kategori “sangat menarik” dan rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan presentase kelayakan 3,3 kategori “sangat menarik” selanjutnya rata-rata penilaian validator ahli konten mendapatkan presentase kelayakan sebesar 3,95. Hasil penilaian guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,41 kategori “sangat menarik” dan hasil uji coba yaitu uji coba skala kecil mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,3 dengan kategori “sangat menarik” selanjutnya pada uji coba lapangan mendapatkan nilai 3,32 dengan kategori “sangat menarik”.

Kata Kunci : Permainan Ular Tangga dan Kognitif anak usia 5-6 Tahun



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama : Dini Afrian Safitri

NPM : 1611070009

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si

NIP. 195508261983032002

Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

NIP. 196306121993032002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR**

TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6

TAHUN Disusun oleh **Dini Afrian Safitri, NPM: 1611070009**, Jurusan:

Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Telah diujikan pada sidang Munaqosyah

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Rabu, 10 Maret 2021**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.I

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Penguji Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

Penguji Kedua : Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si

Penguji Pendamping: Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَب ﴿٨﴾

Artinya: maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (5) sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (6) maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain (7) dan hanya kepada Tuhan mulah engkau berharap (8)¹ QS Al-Insyirah



¹Departemen Agama RI AL_Quran dan terjemahnya, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006), h.478

PERSEMBAHAN

Teriring doa dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya dan sholawat serta salam yang selalu dicurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW maka dengan tulus ikhlas yakin usaha sampai dengan kerendahan hati alhamdulillah penulis telah selesaikan skripsi ini, yang kemudian penulis persembahkan sebuah karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasih ku kepada:

1. Ayah tercinta Komarudin dan Ibu tercinta Eni Setyasih yang telah mendidik ku dengan penuh kasih sayang, ketulusan, dan kebesaran serta selalu mendoakan setiap langkah terbaikku.
2. Adik ku Niken Dwi Hesti dan Valid Nadiansyah yang telah memberikan semangat serta membantu dalam penyelesaian skripsi.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Dini Afrian Safitri dilahirkan di desa Sridadi kecamatan Kalirejo kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 01 april 1998 dari pasangan bapak Komarudin dan ibu Eni Setyasih sebagai anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis memiliki adik perempuan yang bernama Niken Dwi Hesti dan adik laki-laki yang bernama Valid Nadiansyah.

Penulis mengawali pendidikan di SDN 02 Panggung Jaya kecamatan Rawajitu Utara kabupaten Tulang Bawang, kemudian melanjutkan sekolah di SMP N 1 Kalirejo kecamatan Kalirejo kabupaten Lampung Tengah, dilanjutkan pada pendidikan menengah atas yaitu ke MAN 1 Metro. Kemudian penulis melanjutkan strata satu (S1) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Sholawat teriring salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Raden Intan Lampung.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat

1. Prof . Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung .
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Raden Intan Lampung.
3. Prof. Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin S., M.Si dan Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.

4. Bapak Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Ibu Lis Widiningtyas, S.Pd selaku kepala satuan TK Laskar Satrio Gadingrejo Pringsewu yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Ibu Della Ismi Putri, S.Pd selaku guru kelompok B sebagai mitra peneliti selama penelitian di TK Laskar Satrio Gadingrejo Pringsewu.
7. Seluruh keluarga yang selalu mendukung serta memberi motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung.

Terimakasih atas kasih sayang, doa dan motivasi dari semua pihak semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian. Amin Yarobal ‘Alamin.

Bandar Lampung, 2021

Penulis

Dini Afrian Safitri

NPM. 1611070009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Pengertian Kognitif.....	15
2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	16
3. Teori Perkembangan Kognitif Dalam Perspektif Al-Quran.....	20
4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	23
5. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	25
B. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	26
2. Macam-macam Media Pembelajaran.....	27
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	28
4. Kriteria Pemilihan Media dalam Belajar.....	30
C. Permainan Ular Tangga	
1. Pengertian Permainan.....	31
2. Manfaat Bermain bagi Perkembangan Anak Usia Dini.....	32
3. Pengertian Permainan Ular Tangga	34
4. Kelebihan Permainan Ular Tangga	37
5. Cara Bermain Ular Tangga	38
D. Tinjauan Pustaka	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	43
B. Tempat Penelitian.....	44
C. Subjek dan Objek Penelitian	44
D. Prosedur dan Pengembangan	45
1. Potensi dan Masalah.....	46
2. Mengumpulkan Informasi.....	47
3. Desain Produk	47
4. Validasi Desain	49
5. Perbaikan Desain.....	51
6. Uji Coba Produk.....	51
7. Revisi Produk	52
E. Instrumen Pengumpulan Data	53
1. Angket	54
2. Wawancara.....	55
3. Observasi.....	56
4. Dokumentasi	56
F. Teknik Pengumpulan Data.....	57
G. Teknik Analisis Data.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	61
1. Potensi dan Masalah	61
2. Pengumpul Data	62
3. Desain Produk	63
4. Validasi Desain	65
5. Perbaikan Desain.....	76
6. Uji Coba Produk.....	79
7. Revisi Produk	81
B. Pembahasan.....	81
1. Validasi Produk.....	84
2. Uji Coba	87
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga.....	88

BAB V PENUTUP

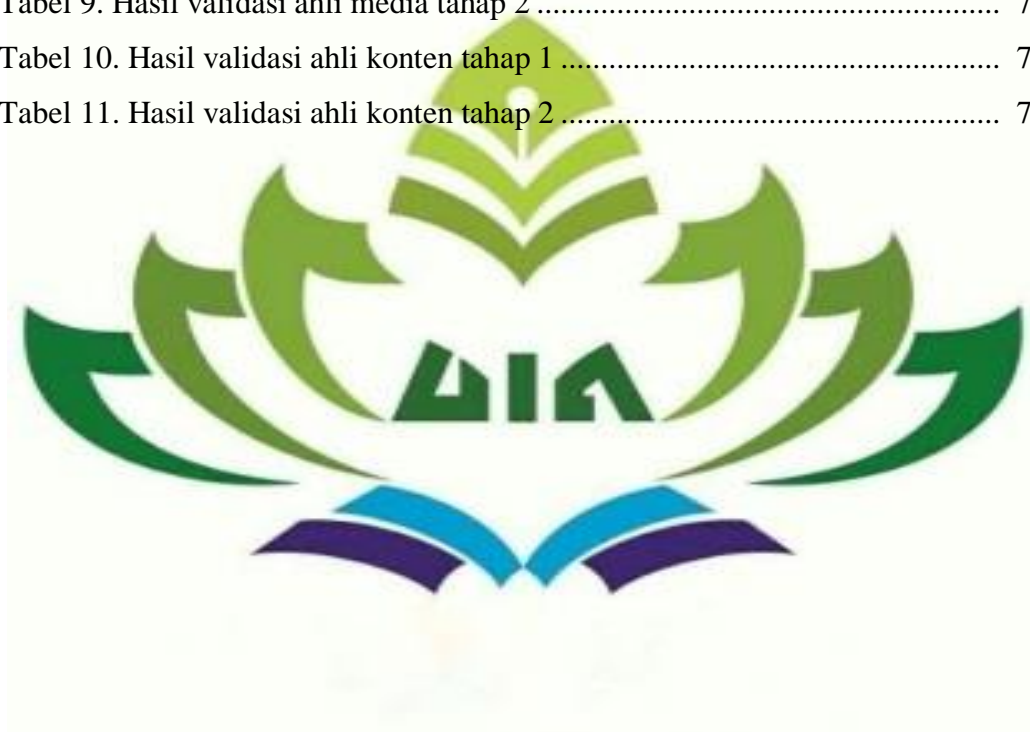
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

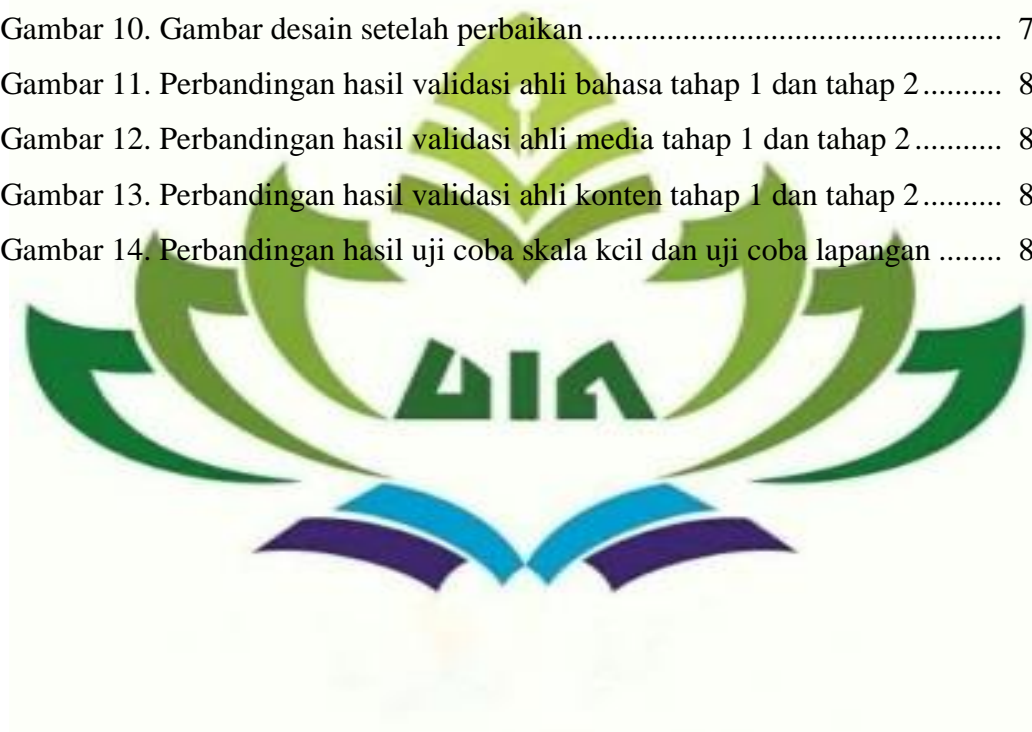
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.....	6
Tabel 2. Instrumen penelitian.....	53
Tabel 3. Teknik pengumpulan data.....	57
Tabel 4. Skala likert	58
Tabel 5. Kriteria validasi.....	59
Tabel 6. Hasil validasi ahli bahasa tahap 1	65
Tabel 7. Hasil validasi ahli bahasa tahap 2	67
Tabel 8. Hasil validasi ahli media tahap 1	70
Tabel 9. Hasil validasi ahli media tahap 2	72
Tabel 10. Hasil validasi ahli konten tahap 1	74
Tabel 11. Hasil validasi ahli konten tahap 2	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain produk awal penelitian	64
Gambar 2. Dadu dan pion	64
Gambar 3. Grafik hasil validasi ahli bahasa tahap 1	67
Gambar 4. Grafik hasil validasi ahli bahasa tahap 2	69
Gambar 5. Grafik hasil validasi ahli media tahap 1	71
Gambar 6. Grafik hasil validasi ahli media tahap 2	73
Gambar 7. Grafik hasil validasi ahli konten tahap 1	75
Gambar 8. Grafik hasil validasi ahli konten tahap 2	76
Gambar 9. Produk sebelum perbaikan	77
Gambar 10. Gambar desain setelah perbaikan	78
Gambar 11. Perbandingan hasil validasi ahli bahasa tahap 1 dan tahap 2	85
Gambar 12. Perbandingan hasil validasi ahli media tahap 1 dan tahap 2	86
Gambar 13. Perbandingan hasil validasi ahli konten tahap 1 dan tahap 2	87
Gambar 14. Perbandingan hasil uji coba skala kecil dan uji coba lapangan	87



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Wawancara
- Lampiran 2 : Daftar Validator Pengembangan Produk
- Lampiran 3 : Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 4 : Kisi-kisi Penilaian Validator Ahli Bahasa
- Lampiran 5 : Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa
- Lampiran 6 : Komentar dan saran validator ahli bahasa
- Lampiran 7 : Data Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan Tahap 2
- Lampiran 8 : Surat Pengantar Validasi Ahli Konten
- Lampiran 9 : Kisi-kisi Penilaian Validator Ahli Konten
- Lampiran 10 : Hasil Penilaian Validator Ahli Konten
- Lampiran 11 : Komentar dan saran validator ahli Konten
- Lampiran 12 : Data Hasil Validasi Ahli Konten Tahap 1 dan Tahap 2
- Lampiran 13 : Surat Pengantar Validasi Ahli Media
- Lampiran 14 : Kisi-kisi Penilaian Validator Ahli Media
- Lampiran 15 : Hasil Penilaian Validator Ahli Media
- Lampiran 16 : Komentar dan saran validator ahli media
- Lampiran 17 : Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2
- Lampiran 18 : Data Hasil Penilaian Guru Tahap 1 dan Tahap 2
- Lampiran 19 : Kisi-kisi Observasi Penilaian respon peserta didik
- Lampiran 20 : Data Hasil respon peserta didik uji coba skala kecil
- Lampiran 21 : Data hasil respon peserta didik uji coba skala besar
- Lampiran 22 : Dokumentasi
- Lampiran 23 : RPPH
- Lampiran 24 : Lembar Konsultasi skripsi
- Lampiran 25 : Surat-surat
- Lampiran 26 : Desain Pengembangan Media

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya pembinaan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) di Indonesia. Upaya pembinaan ini dimulai pada pendidikan anak usia dini baik secara formal maupun non formal yang dapat diselenggarakan dalam keluarga, masyarakat, pemerintah, melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan yang dilakukan sepanjang hidup dengan tujuan untuk menciptakan generasi bangsa yang berkualitas. Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan seseorang bahkan sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya.

Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Bangsa, dan Negara” (Arifah et al., 2017).

Pendidikan juga merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan sebagai sumber daya insani sepatutnyalah mendapat perhatian secara terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Sebagaimana yang disebutkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa

Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Tadjuddin, 2014).

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa Taman Kanak-kanak yang berfungsi sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dan menitikberatkan pada kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial, emosional, bahasa, dan komunikasi pada peserta didik. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan sering dikatakan sebagai “*golden age*” (usia keemasan) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak rentang usia 0-8 tahun. Pada usia ini sangat menentukan bagi anak untuk mengembangkan seluruh potensinya dalam bentuk karakter dan kepribadian. Dimana anak sangat peka ketika mendapat rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan semua aspek perkembangan kecerdasan anak melalui bermain.

Dengan demikian pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi karena pendidikan bagi kehidupan untuk membekali dirinya agar ia berkembang secara maksimal. Sebagaimana Firman Allah SWT dalam QS Al-Mujadilah ayat 11:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS Al-Mujadilah :11)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi & Ulfah, 2015). Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Imas Kurniasih mengatakan, bahwa pentingnya pendidikan anak usia dini. Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa masa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan anak dimana 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun, 30% berikutnya hingga usia 8 tahun. Periode emas ini sekaligus merupakan periode kritis bagi anak dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada

periode berikutnya hingga masa dewasanya (Imas Kurniasih, 2009). Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pada periode emas, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Penting diselenggarakannya pendidikan anak usia dini dari 0-8 tahun dengan berbagai aspek perkembangan mulai dari perkembangan fisik, kognitif, bahasa, moral dan lainnya karena pada dasarnya setiap perkembangan dibutuhkan oleh anak dari masa kecil hingga dewasa nanti.

Perkembangan yang harus terstimulasi salah satunya adalah perkembangan kognitif. Ahmad Susanto berpendapat bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa (Fu'ad Arif Noor, 2018). Teori kognitif menurut Jean Piaget dijelaskan bahwa pengetahuan anak dapat dibangun dan dikembangkan melalui kegiatan bermain. Bermain bagi anak merupakan cerminan sikap pengetahuan serta dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi anak. Piaget menjelaskan bahwa pada saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru tetapi ia belajar mempraktikkan dan mengonsolidasi keterampilan yang diperoleh. Anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi, informasi atau pengalaman yang didapatkan (M. Fadilah, 2019). Piaget menyatakan bahwa setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya (Nugroho & Listyarini, 2018).

Teori Jean Piaget dikenal dengan sebutan *kognitive development* (perkembangan kognitif). Menurut Piaget perkembangan kognitif seseorang

dibagi menjadi 4 tahap, yaitu: a). Tahap sensori motor (0-2) tahun. Ciri-ciri yang terlihat pada tahap ini ialah mulai terbentuknya konsep kepermanenan objek dan kemajuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang marah pada tujuan. Kemampuan kognitif anak diperoleh melalui indranya, b). Tahap praoperasional (2-7) tahun. Dapat diamati dari periode ini, yaitu anak sudah dapat menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia, c). Tahap operasional konkret (8-12) tahun. Ciri perkembangannya ialah anak sudah mulai dapat menunjukkan perbaikan dalam kemampuan berpikir secara logis, d). Tahap operasional formal (diatas 12 tahun). Ciri-ciri yang dapat terlihat yaitu anak sudah mulai memahami atau melakukan pemikiran abstrak dan simbolis-simbolis secara murni (Tadjuddin, 2015).

Pendapat lain menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak terbangun pada saat mereka mencoba-coba dengan mainannya, membuat penemuan-penemuan sederhana dengan alat mainannya. Dengan bermain anak bisa mengetahui warna, bentuk, ukuran, dan tekstur suatu benda (M. Fadilah, 2019).

Penelitian mengenai perkembangan kognitif anak, penulis memfokuskan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada usia 5-6 tahun, anak sudah dapat menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia. Dalam mengembangkan kognitif anak usia dini diperlukan indikator pencapaian yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Berikut dibawah ini adalah tabel indikator pencapaian perkembangan kognitif dan belajar anak menurut Jean Piaget antara lain :

Tabel 1
Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
(Kognitif)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenali warna-warna (minimal 6 warna) 2. Mengenal bentuk-bentuk geometri (minimal 6 bentuk) 3. Memahami dimensi dan hubungan (seperti atas bawah, dalam luar, depan belakang) dan waktu yang berbeda (pagi, sore, siang, malam) 4. Memahami perbedaan ukuran (besar kecil, pendek tinggi, tipis tebal, lebar sempit) 5. Memahami konsep sains sederhana (apa yang terjadi jika warna dicampur) 6. Memahami perbedaan rasa (manis, asam, pahit, pedas, dan asin) 7. Memahami perbedaan bau/aroma (harum, wangi, apek dan busuk) 8. Dapat mengekspresikan pikiran dan ide 9. Dapat membedakan antara laki-laki dan perempuan 10. Dapat bernyanyi 11. Senang bertanya 12. Memahami angka dan bisa menghitung angka (minimal sampai 10) 13. Dapat menggambar sederhana 14. Dapat menulis kata-kata sederhana 15. Dapat membuat kalimat sederhana 16. Dapat bermain pura-pura 17. Memahami fungsi uang (Tadjuddin, 2015)

Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif yang terpenting. Kemampuan berhitung dapat dipergunakan pada berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kegiatan yang dilakukan sehari-hari menggunakan kemampuan di bidang matematika.

Untuk mengetahui pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun ini, peneliti mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Dalam pengembangan kemampuan berhitung, kegiatan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dengan kondisi lingkungan serta berkaitan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik khususnya kemampuan berhitung adalah sebagai berikut:

- 1). Menyebutkan lambang bilangan 1-10,
- 2). Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung,
- 3). Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (Permendikbud 137).

Dalam tingkat pencapaian pertama, anak diharapkan mampu menulis angka 1-10 sesuai dengan yang ada pada gambar media. Dalam jurnalnya Cross menyatakan bahwa *“written number symbols: children learn written number symbols through having such symbols around them named by their number*

word". Maksudnya adalah anak belajar menulis simbol angka melalui simbol-simbol seperti disekitar mereka dinamai oleh mereka (seperti itu adalah dua). Jadi mengenalkan angka dua dengan benda yang ada disekitarnya. Kemudian penjumlahan dan pengurangan, Cross mengatakan bahwa "*kindergartners show comparing situasi with objects or in a drawing and match or count to find out which is more and which is less for two number ≤ 10* ". Gunakan perhitungan kardinal untuk memecahkan situasi dengan objek atau menggambar dan masalah menghitung dengan total ≤ 10 . Pada penjumlahan dikenalkan pula tanda + untuk penjumlahan dan tanda - untuk pengurangan. Karena anak perlu pengalaman yang lebih sebelum memasuki sekolah dasar dan sebelum tanda tersebut digunakan dalam persamaan (Maesaroh et al., 2020).

Berdasarkan pendapat diatas dikatakan bahwa pada tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10 anak mampu menyebutkan urutan angka 1-10 dan menunjukan lambang bilangan 1-10, dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung maka anak dapat menghitung menggunakan urutan angka pada benda, sedangkan untuk yang mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan maka anak dapat mencocokkan bilangan angka yang disebutkan oleh anak dengan lambang bilangan yang misalnya tertera pada sebuah benda. Oleh karena itu, pada tingkat pencapaian kognitif anak usia 5-6 tahun sangatlah penting untuk kemampuan berhitung anak.

Demikian, dalam pelaksanaan pengembangan kognitif yang dilakukan oleh guru disekolah harus memiliki strategi untuk menggunakan metode yang sesuai

dengan tingkat usia anak. Pemilihan metode pengembangan sering tidak didasari dengan analisis tentang karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan bahan ajar, sehingga tingkat aspek perkembangan kognitif anak kurang berjalan dengan optimal.

Permasalahan yang dipaparkan diatas juga timbul pada kegiatan belajar berhitung permulaan di TK Laskar Satrio. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Laskar Satrio, diketahui bahwa kegiatan berhitung permulaan dihadapkan pada kendala. Hal ini disebabkan beberapa faktor yang menghambat kognitif, salah satunya kurangnya latihan dalam berhitung permulaan dan keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar yaitu alat peraga seperti pemutaran video, foto atau gambar, suara rekaman dan ada media permainan seperti congklak, kartu angka, dan ular tangga yang digunakan pada proses pembelajaran. Melihat kegiatan yang dilakukan anak hanya memiliki tiga permainan yaitu congklak, kartu angka, dan ular tangga untuk mengembangkan kognitif, maka membuat anak menjadi kurang tertarik dan bosan dengan medianya sehingga menyebabkan kurang terciptanya pembelajaran yang diharapkan. Selain itu kegiatan yang dilakukan di TK tersebut masih terfokus pada kegiatan-kegiatan yang membuat anak jenuh sehingga anak kurang tertarik mengikuti kegiatan yang ada dikelas khususnya dalam kegiatan berhitung. Dalam hal ini anak masih mengalami kebingungan.

Pernyataan tersebut dibenarkan berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah di TK Laskar Satrio Tegalsari Gadingrejo, Pringsewu yang menyatakan bahwa guru pada saat proses pembelajaran hanya memberi tugas kepada peserta

didik untuk menulis dan membaca, guru juga menggunakan media kartu angka dan permainan congklak tetapi media tersebut dirasa kurang menarik dikarenakan kurang bervariasi. Selain itu memang sudah ada media permainan ular tangga untuk mengembangkan kognitif anak tetapi permainan ular tangga tersebut jumlahnya hanya 1 disekolah tersebut dan permainan ular tangganya hanya mengenalkan angka saja jadi sangat kurang untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak. Sehingga guru membutuhkan media permainan ular tangga yang tidak hanya mengenalkan lambang bilangan melainkan mengajarkan anak untuk berhitung dengan menggunakan lambang bilangan tersebut.

Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan berhitung anak, dengan menggunakan media yang baik agar kognitif anak dapat meningkat. Media pembelajaran permainan edukatif merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan kognitif didalam bermain. Salah satunya yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kognitif anak adalah media permainan ular tangga.

Menurut Isenberg dan Jalongo dalam Sofia Hartati permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu: 1). Untuk perkembangan kognitif, 2). Untuk perkembangan sosial dan emosional, 3). Untuk perkembangan bahasa, 4). Untuk perkembangan fisik (jasmani), 5). Untuk perkembangan pengenalan huruf. Bruner dalam Slamet mengatakan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Selanjutnya dikatakan bahwa bermain merupakan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman dan objek baik nyata maupun imajiner yang

memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Piaget dalam Slamet menyatakan bahwa bermain dengan objek yang ada dilingkungannya merupakan cara anak belajar. Dengan berinteraksi dengan objek dan orang, menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan anak mengkonstruksi pemahaman tentang objek, orang dan situasi (Andriani, 2011). Menurut Meylinda Pemahaman siswa merupakan faktor yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran (Nursiwi Nugraheni, 2017).

Bermain ular tangga adalah permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat sehingga tidak butuh waktu lama untuk mengenalkan dan menjelaskan nama permainan kepada anak. Ular tangga sebagai media pembelajaran yang menarik, anak akan menjadi senang, anak akan terasa seperti sedang bermain walaupun pada kenyataannya permainan ini merupakan belajar sambil bermain. Pada saat bermain, anak melakukan lempar dadu dan pada dadu terdapat angka yang tertera, kemudian anak dapat berhitung dengan menjalankan ke kotak sesuai angka yang didapat pada dadu tersebut, tanpa disadari anak dapat berhitung dengan pengalaman bermainnya secara langsung. Materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat diterima siswa dengan mudah karena akan membangun sendiri pemahaman mereka.

Nugraeni dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media (Chabib et al.,

2017). Hal ini membuktikan bahwa permainan ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dimana sejalan dengan hal tersebut, media permainan ular tangga dipergunakan untuk membantu dan mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar, serta membuat semakin anak antusias mengikuti proses pembelajaran dalam berhitung permulaan. Maka peneliti mengembangkan sebuah produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar meningkatkan kemampuan kognitif-matematika atau berhitung permulaan seluruh peserta didik dalam pembelajaran dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka masalah-masalah yang terkait dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Belum adanya permainan ular tangga yang terfokus menggunakan pendekatan kognitif
2. Bahan ajar berupa permainan ular tangga kurang menarik baik dari segi tampilan dan isinya.
3. Guru membutuhkan media permainan ular tangga untuk meningkatkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dan agar penelitian ini terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya

maka penelitian ini di batasi pada: pengembangan media permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 Tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan permainan ular tangga sebagai media dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun ?
2. Apakah kelayakan Permainan Ular Tangga dapat digunakan sebagai media bahan ajar untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun ?
3. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap media permainan ular tangga ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui cara mengembangkan permainan ular tangga anak usia dini sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kognitif anak.
2. Mengetahui kelayakan permainan ular tangga sebagai media bahan ajar untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun.
3. Mengetahu respon peserta didik dan pendidik terhadap media permainan ular tangga.

F. Manfaat Penelitian

- a. Sebagai landasan teoritis yang memberikan informasi dan wawasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengembangan kognitif anak.

b. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain :

- 1) Bagi peserta didik, dapat mengoptimalkan perkembangan kognitifnya.
- 2) Bagi guru, sebagai bahan intropeksi dan masukan dalam mengembangkan kognitif anak melalui media permainan ular tangga.
- 3) Bagi sekolah, sebagai bahan pengkoreksian dalam mengembangkan aspek perkembangan anak khususnya kognitif
- 4) Bagi peneliti, sebagai sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kognitif anak dan pengalaman yang berarti.

G. Spesifikasi Produk

- 1) Permainan memiliki tampilan yang lebih menarik baik dari segi warna maupun tampilan dan isi.
- 2) Papan permainan menggunakan karpet puzzle, sehingga tahan lama dan teksturnya empuk sangat aman untuk digunakan anak usia dini.
- 3) Gambar yang dihasilkan lebih konkrit.
- 4) Pion yang digunakan lebih nyata karena menyerupai anak usia dini itu sendiri.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kognitif

Menurut Nilawati Tadjuddin, kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, pemecahan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Tadjuddin, 2014). Menurut Piaget kemampuan dasar kognitif anak yang berada pada tahap praoperasional (2-7) tahun diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berfikir secara simbolik (Fu'ad Arif Noor, 2018).

Menurut Pudjiati dan Masykouri, kognitif dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Khadijah, 2016).

Kemudian Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan

penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas (Khadijah, 2016).

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan aktivitas individu yang berkaitan dengan pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi dalam lingkungan sekitarnya untuk memecahkan masalah dengan berpikir simbolik.

2. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Manusia tumbuh, beradaptasi dan berubah melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian perkembangan kepribadian, perkembangan sosioemosional, perkembangan kognitif (berfikir) dan perkembangan bahasa. Perkembangan mengacu pada bagaimana seseorang tumbuh, beradaptasi dan berubah di sepanjang perjalanan hidupnya. Setiap perkembangan manusia memiliki tahap perkembangan yang sama dengan kecepatan yang berbeda hal ini sesuai dengan teori perkembangan piaget yang berpendapat bahwa, semua anak yang berkembang melalui urutan yang sama namun dengan kecepatan yang berbeda (Tadjuddin, 2014). Dengan demikian perlu diperhatikan tahap perkembangan kognitif anak sesuai dengan tingkat usia anak. Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan berpikir atau intelektual.

Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia mulai mendayagunakan

kapasitas motor dan daya sensorinya. Tetapi hanya cara dan intensitas daya penggunaan kapasitas ranah kognitif tersebut masih belum jelas benar. Banyak ulama islam membagi perkembangan kognitif berdasarkan empat periode, yaitu: periode perkembangan, periode pencapaian kematangan, periode tengah baya, dan periode lanjut usia. Sesuai dengan ayat Al-Quran:

﴿ اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ

ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ۝

Artinya: “Allah, dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian dia menjadikan kamu dari keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa”, (QS Ar-Rum: 54).

Teori perkembangan kognitif dipelopori oleh Piaget dan Vygonsky. Teori perkembangan Piaget digambarkan sebagai proses yang mempunyai arah. Menurut Piaget perkembangan sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dan lingkungan. Dalam pandangan Piaget, pengetahuan dapat diperoleh melalui tindakan. Piaget memandang perkembangan intelektual anak, atau kemampuan kognitif terjadi melalui empat tahap yang berbeda. Tiap-tiap tahap disyarati dengan munculnya kemampuan dan cara baru dalam memproses informasi (Tadjuddin, 2014).

Dalam teorinya, perkembangan kognitif terjadi dalam urutan empat tahap, yaitu:

- a. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun): Bayi membangun pemahaman tentang dunia melalui pengalaman fisik dan sensori (koordinasi alat indra) dengan gerakan dan mendapatkan pemahaman akan objek permanen.
- b. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun): anak memahami kenyataan yang ada dilingkungan dengan menggunakan fungsi simbolis (simbol-simbol) atau tanda-tanda dan pemikiran intuitif. Pada tahap ini keterbatasannya ialah cara berpikir anak masih egosentris, animisme, dan centration. Ciri-ciri berpikirnya tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis.
- c. Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun): anak sudah cukup matang dalam menggunakan pemikiran logikanya namun pada masa ini anak masih membutuhkan objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animisme danarticianisme.
- d. Tahap operasional formal (usia 12 tahun keatas): anak sudah dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Ciri pokok dari tahap perkembangannya ialah berpikir secara abstrak, mampu menghadapi persoalan yang bersifat hipotesis, deduktif dan induktif serta logis dan probabilitas (Tadjuddin, 2014).

Penelitian ini tertuju pada pengembangan kognitif anak yang berada di tahap praoperasional yang merupakan tahap perkembangan kognitif anak masa prasekolah, yang bercirikan adanya penguasaan bahasa anak, kemampuan mengenal dan menggunakan simbol, meniru sesuatu yang ia lihat dari lingkungan sekitar, cara berpikirnya masih dalam tahap egosentris, memusat dan tidak bisa dibalik. Pemikiran anak prasekolah yang memiliki ciri tak dapat balik (*irreversible*). Percepatan kognitif anak terjadi pada lima tahun pertama dalam kehidupannya dan kemudian melambat pada masa remaja. Adapun karakteristik tahap praoperasional:

1. Cara berpikir anak lebih didasarkan pada persepsi daripada konsep-konsep
2. Anak belum mengenal konsep invariance dari benda
3. Cara berpikir anak masih egosentris (Tadjuddin, 2014).

Dengan begitu diperlukan perhatian yang besar terhadap faktor yang diduga mempengaruhi perkembangan kognitif anak terutama dalam proses pembelajaran anak, karena terdapat peran kematangan dan belajar dalam perkembangan kognitif. hal inilah yang membuat perbedaan pada setiap perkembangan kognitif individu (Trianto, 2011).

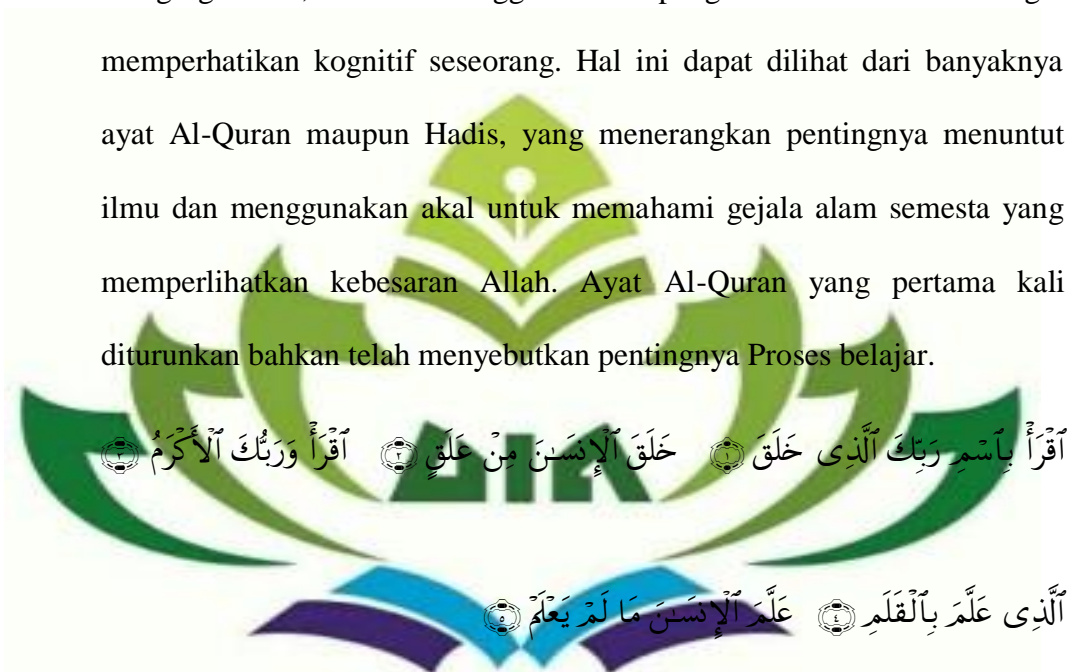
Pada tahap praoperasional cara berpikir anak masih didominasi oleh hal-hal yang berhubungan dengan aktivitas fisik dan persepsinya sendiri.

Anak dapat berpikir dari apa yang dilihatnya. Anak masih menggunakan beberapa simbol atau kata-katadan gambar untuk memahami sesuatu yang dilihat oleh anak. Menurut siti rahayu haditono tahap praoperasional

dimulai dengan penguasaan bahasa sistematis, permainan simbolik, imitasi, dan bayangan dalam mental. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak mampu melakukan tingkah laku simbolik.

3. Teori Perkembangan Kognitif Dalam Perspektif Al-Quran

Kognitif (kognisi) merupakan konsep yang luas dan inklusif yang berhubungan dengan kegiatan mental dalam memperoleh, mengolah, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuan. Islam sangat memperhatikan kognitif seseorang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya ayat Al-Quran maupun Hadis, yang menerangkan pentingnya menuntut ilmu dan menggunakan akal untuk memahami gejala alam semesta yang memperlihatkan kebesaran Allah. Ayat Al-Quran yang pertama kali diturunkan bahkan telah menyebutkan pentingnya Proses belajar.



Artinya: *“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (Allah mengajar manusia dengan perantara tulis baca), mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.* (QS Al-Alaq: 1-5)

Demikian, Islam telah mengajarkan pentingnya menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, yang memungkinkan umat Islam menjadi

umat yang memiliki kekuatan dan peradaban yang tinggi. Penguasaan tersebut tidak terlepas dari bagaimana orang menerima dan mempersepsikan informasi, bagaimana proses belajar yang terjadi, bagaimana perkembangan kognitif manusia, bagaimana informasi tersebut diolah, dan bagaimana meningkatkan kecerdasan.

Adapun dasar dari perkembangan kognitif yakni penginderaan, persepsi dan belajar. Penginderaan ialah deteksi dari stimulasi sensorik, sementara persepsi merupakan interpretasi dari apa yang telah diterima oleh alat indera. Al-Quran banyak menggambarkan tentang penginderaan dan persepsi. Al-Quran menggambarkan bahwa ketika manusia lahir dalam keadaan tidak mengetahui, namun Allah memberi alat-alat sensorik untuk mendapatkan pengetahuan.

وَاللَّهُ أَحْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ

وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, pengelihatn dan hati agar kamu bersyukur”. (QS An-Nahl:78).

Dari ayat diatas menunjukan bahwa menurut islam alat sensorik merupakan anugerah Allah kepada manusia untuk dipergunakan sesuai

dengan fungsinya yang positif. Pendengaran dan pengelihatian merupakan alat indera yang banyak digunakan dalam proses belajar manusia.

Belajar merupakan istilah sederhana yang memiliki makna yang kompleks. Perubahan permanen dalam perilaku yang disebabkan karena pengalaman. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bayi telah memperlihatkan berbagai kemampuan belajar antara lain pembiasaan, pengondisian, belajar instrumental, dan belajar sosial.

Dalam ilmu psikologi juga mempelajari proses belajar dengan menggunakan imitasi atau permodelan. Belajar melalui model atau yang dikenal dengan teori belajar sosial merupakan prinsip dasar belajar yang cukup luas dipelajari (Tadjuddin, 2014). Dalam ajaran Islam, Allah telah memberikan contoh tauladan pada rasul-rasul yang diutusnyanya yang dapat ditiru oleh umat manusia.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ

كَثِيرًا

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap rahmat Allah dan kedatangan hari kiamat, dan Dia banyak menyebutkan nama Allah”. (QS Al-Ahzab: 21)

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penginderaan, persepsi dan belajar merupakan dasar dari perkembangan kognitif manusia yang berpengaruh besar terhadap proses perkembangannya.

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Chaplin mengartikan perkembangan sebagai perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati, pertumbuhan, perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah ke dalam bagian-bagian fungsional, dan kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang tidak dipelajari (Muhammad Noor, 2019). Perkembangan bersifat berkesinambungan akan tetapi bukan dalam arti terus meningkat tetapi merupakan serangkaian gelombang dengan seluruh bagian perkembangan yang terjadi secara berulang.

Pertumbuhan dan perkembangan dalam Al-Quran dijelaskan bahwa manusia memiliki pola umum yang dapat diterapkan pada manusia, sekalipun terdapat perbedaan individual. Ketika seseorang berangsur-angsur mencapai puncak perkembangan, baik fisik, maupun kognitif sesuai dengan ayat Al-Quran:

وَاللَّهُ خَلَقَكُمْ ثُمَّ يَتَوَفَّاكُمْ ۚ وَمِنْكُمْ مَّنْ يُرَدُّ إِلَىٰ أَرْذَلِ الْعُمُرِ لِكَيْ لَا يَعْلَمَ بَعْدَ عِلْمٍ شَيْئًا

ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ قَدِيرٌ ﴿٦٠﴾

Artinya: “Allah menciptakan kamu, kemudian mewafatkan kamudan diantara kamu ada yang kembali dengan umur yang paling lemah (pikun) supaya dia tidak mengetahui sesuatupun yang pernah diketahuinya. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana (QS An Nahl:70)

Adapun perkembangan kognitif anak dipengaruhi beberapa faktor, menurut Muhammad Busyro Karim dan Siti Herlinah Wifroh diantaranya yaitu:

Dari segi ilmu kedokteran (medis) maupun psikologi ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, seperti:

1) Faktor hereditas (keturunan)

Pelopori teori hereditas atau nativisme berawal dari seorang ahli filsafat schopenhaur berpendapat bahwa manusia sejak lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan.

2) Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh jhon locke ia berpendapat bahwasannya manusia dilahirkan dalam keadaan suci atau tabularasa. Lingkungan sangat berperan penting dalam perkembangan manusia. Berdasarkan pendapat jhon lucke dapat disimpulkan bahwa perkembangan tingkat intelegensi sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

3) Kematangan

Tiap organ fisik maupun psikis bisa dikatakan telah matang apabila ia sudah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan erat kaitannya dengan usai kronologis.

4) Pembentukan

Pembentukan merupakan segala sesuatu yang berada diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dibedakan menjadi dua yaitu: pembentukan sengaja dan pembentukan tidak disengaja.

5) Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan pada satu tujuan dan merupakan dorongan dari perbuatan itu. Sementara bakat merupakan kumpulan bawaan sebagai potensi yang masih butuh untuk dikembangkan dan dilatih agar terwujud.

6) Faktor kebebasan

Kebebasan diartikan sebagai kebebasan manusia itu sendiri untuk berpikir divergen (menyebar) yang artinya manusia itu dapat memilih metode tertentu untuk memecahkan masalah (Karim, 2014).

5. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun

Mengacu pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini. Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada ranah kognitif. Penulis membatasi

pada perkembangan kognitif dalam lingkup perkembangan yaitu berpikir simbolik, untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun beberapa diantaranya sebagai berikut: 1). Menyebutkan lambang bilangan 1-10, 2). Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3). Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

B. Media Pembelajaran

Dalam sistem pembelajaran yang modern seperti saat ini, peran siswa tidak hanya sebagai penerima pesan atau komunikasi saja, siswa bisa saja berperan sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam situasi demikian, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Definisi media menurut Yusuf Hadimiarso yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan yang dimiliki peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran (Hamzah & Muhlirarini, 2014).

Menurut miarso media adalah sebuah alat yang bertujuan untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik sehingga menjadikan proses belajar berjalan dengan optimal. Sementara mengenai efektifitas media, Hamalik menekankan bahwa media yang digunakan pendidik dalam menyampaikan kepada peserta didik dengan baik dapat berpengaruh pada efektifitas kegiatan belajar (Mohamad Syarif Sumantri, 2015).

Rusman juga mendefinisikan media pembelajaran yaitu suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Agar efektivitas pembelajaran dapat tercapai, maka diperlukan media yang mempunyai kemampuan mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Karimah et al., 2014).

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang disampaikan melalui komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar anak serta mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi secara lebih efektif. Media berfungsi sebagai alat atau sarana dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Berbagai peralatan dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran terdapat beberapa cara untuk menggolongkan media yaitu penggolongan berdasarkan karakteristik fisik, sifat, kompleksitas maupun menurut kontrol pada pemakai.

Menurut Rudy Brets ada 7 klasifikasi media yaitu:

- a. Media audiovisual gerak, meliputi: sebuah film yang terdapat pada televisi, sebuah video serta berbentuk animasi.
- b. Media audiovisual diam, meliputi: sebuah film rangkai suara, dengan sebuah halaman suara, serta sebuah yang berbentuk sound slide.
- c. Audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual gerak, seperti: film bisu.
- e. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microfon, slide bisu.
- f. Media audio, diantaranya meliputi: sebuah radio, telepon, serta pita audio (Azhar Arsyad, 2014).

3. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik menjelaskan mengenai penggunaan media pengajaran dalam dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru serta membangkitkan motivasi maupun rangsangan dalam kegiatan belajar, sehingga berpengaruh terhadap psikologi peserta didik (Azhar Arsyad, 2014). Ibrahim menjelaskan mengenai pentingnya media pembelajaran sebab media pembelajaran berfungsi dalam membangkitkan rasa senang dan semangat peserta didik serta membantu membentuk pengetahuan pada pola pikir peserta didik melalui mengubah suasana belajar menjadi menyenangkan (Azhar Arsyad, 2014).

Yunus dalam bukunya Attarbiyatu Watta'liim mengungkapkan bahwasannya media pembelajaran berpengaruh besar bagi indera dan lebih menjamin pemahaman. Seseorang yang hanya mendengarkan

mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda dan seseorang yang memahami dengan baik lebih baik dibandingkan dengan seseorang yang hanya melihat ataupun mendengarkan (Azhar Arsyad, 2014).

Dari pendapat para ahli maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengefektifitaskan kegiatan pembelajaran serta membantu pendidik dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran sehingga membangkitkan motivasi dan minat peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

Media didefinisikan sebagai suatu alat dalam berkomunikasi melalui perantara yang membawa informasi. Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk efisiensi belajar karena memiliki potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran yang akan meningkatkan daya serap peserta didik atas pembelajaran yang diberikan karena sangat berperan dalam memcanakan media yang akan digunakan.

Fungsi media pembelajaran:

1. Mengkonkritkan sesuatu yang abstrak
2. Menyeragamkan penerimaan peserta didik atas materi pelajaran
3. Meningkatkan daya serap
4. Membantu menerangkan hal-hal yang sulit

4. Kriteria Pemilihan Media dalam Belajar

Kriteria dalam pemilihan media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai. Sanjaya mengungkapkan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dengan menggunakan kata *ACTION* yaitu *Access/Cost/Technology/Interactivity/Organization/Novelty*.

- 1) *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan utama dalam memilih media
- 2) *Cost*, pertimbangan biaya
- 3) *Tecnology*, ketersediaan teknologi dan kemudahan dalam penggunaannya.
- 4) *Interactivity*, mampu menghadirkan komunikasi dua arah/interaktivitas
- 5) *Organization*, dukungan lembaga
- 6) *Novelty*, aspek kebaruan dari media yang dipilih. (Hamdani, 2011)

Kriteria tersebut berlaku untuk mengembangkan bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran di sebuah lembaga dengan tujuan agar pendidikan pada lembaga tersebut lebih baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Sesuai dengan pendapat Buchori dalam khabibah bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswa untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah yang di hadapinya dalam kehidupan sehari-hari. (Trianto, 2011)

C. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Jalinus & Ambiyar, 2016). Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional, dan kognitif (Oman Farhurohman, 2017).

Susanto mengungkapkan bahwa pendidikan pada anak usia dini dilakukan dengan pembelajaran melalui bermain. Dimana melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi untuk mengenal lingkungan sekitar, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak (Susanto A, 2015). Belajar sambil bermain, pendidik membutuhkan sebuah Alat Permainan Edukatif (APE) untuk diajarkan kepada anak. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebuah media yang dirancang dan dibuat untuk membantu proses belajar mengajar pendidik di kelas serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Guslinda dan Kurnia berpendapat bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat

dipergunakan untuk bermain. Dimana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak (Guslinda & Kurnia, 2018). Tedjasaputra Mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra M. S, 2001).

Berdasarkan penjelasan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat yang sengaja dibuat yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan pendidikan serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan aspek perkembangan yang ada.

2. Manfaat Bermain bagi Perkembangan Anak Usia Dini

Kegiatan bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Berikut uraian manfaat bermain bagi aspek-aspek perkembangan anak usia dini, yang meliputi aspek moral, motorik, kognitif, bahasa serta sosial.

a. Perkembangan moral.

Santrock berpendapat bahwa perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang semestinya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain. Moralitas bagi anak usia dini merupakan hal abstrak dan sulit untuk didefinisikan, sehingga perlu

cara lain untuk mengenalkan moral pada anak, salah satu caranya ialah melalui kegiatan bermain. Dalam bermain anak diberikan tata cara atau aturan yang harus ditaati dan tidak boleh untuk dilanggar, disinilah peran bermain dalam mengembangkan moral.

b. Perkembangan motorik

Aspek motorik sarat dengan kegiatan yang dilakukan dengan gerak, baik gerak kasar atau halus. Gerak dapat menyebabkan anak bermain, dalam kegiatan bermain anak menggerakkan anggota tubuhnya maka ia akan melatih kemampuan otot-otot yang menjadikan anak kuat dan bugar.

c. Perkembangan kognitif

Kognitif dapat diartikan pengetahuan, ingatan, kreativitas, daya pikir, serta daya nalar. Anak usia dini dapat mengenal konsep hanya dengan bermain. Dengan bermain anak akan lebih mudah menerima konsep-konsep daripada diajarkan seperti orang dewasa. Sejalan dengan Montessori yang menyatakan bahwa terdapat empat fakta mendasar bahwa bermain dapat menstimulasi otak anak: pikiran yang mencercap, periode kritis, anak adalah makhluk pembelajar, anak belajar dengan bermain

d. Perkembangan bahasa

Setiap kesempatan bermain anak selalu berkomunikasi dengan lawan mainnya, baik berkomunikasi secara verbal maupun nonverbal. dalam kegiatan bermain awalnya anak hanya menggunakan

bahasa tubuh, namun seiring berjalannya waktu, semakin bertambahnya perbendaharaan kata maka anak akan menggunakan bahasa verbal dalam rangka berkomunikasi dengan teman mainnya. Perkembangan bahasa dapat dikembangkan ketika anak mengutarakan keinginannya, mengeluarkan pendapat, serta memberi komentar kepada lawan mainnya.

e. Perkembangan sosial

Sekumpulan anak akan bersosialisasi dalam kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain bersama teman-teman anak akan lebih memahami diri dan orang lain. Selain itu, bermain juga dapat melatih rasa tanggung jawab anak, kedisiplinan, serta kejujuran. Dari kegiatan bermain bersama teman lainnya, anak akan bersikap untuk bisa bekerjasama dalam tim (Rohmah, 2016).

3. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah banyak dikenal oleh berbagai kalangan. Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan kognitif-matematika yang dapat terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan (Nining Sri Ningsih, 2009).

Menurut Alamsyah Said mengemukakan bahwa Ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-

anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Said & Andi Budimanjaya, 2015). Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain (Teguh Sumantoro & Joko, 2013). Permainan ini diciptakan tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan (Yumarlin, 2013).

Ratnaningsih mengatakan, ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk ke dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya (Astuti & Alaby, 2019). Menurut Randi Catono permainan ular tangga ialah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainannya (Randi Cartono, 2013). Para pemain diundi untuk menentukan siapa yang jalan pertama kali dan seterusnya (A. Husna M, 2009). peserta dinyatakan menang apabila sampai pada garis finish pertama.

Permainan ular tangga adalah permainan yang sudah lama di dunia anak dan tentu menggunakan aturan sehingga dapat dimainkan dengan benar. Sugiwati menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah permainan (*games*) adanya kontes antara pemain yang

berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk tujuan tertentu pula (Sugiwati, 2013). Selain itu menurut W Atik Pramesti, permainan ular tangga juga memiliki manfaat yaitu anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan, dapat menghitung peluang dadu yang muncul, dapat membaca simbol angka, menyebutkan gambar dan warna, anak juga mampu bersosialisasi dengan teman dan guru (Maqdalena & Ajeng Ayu Widiastuti, 2018).

Menurut Nachiappan, ada beberapa fungsi permainan ular tangga. Ular tangga dapat menjadi alat membangun komunikasi yang interaktif antar pemain. Selain itu, ular tangga dapat diisi dengan berbagai macam materi yang mendidik serta menghibur (Suppiah et al., 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa ular tangga merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Cara permainan ular tangga yaitu menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani oleh bidak atau pion.

Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Hal ini menjadikan permainan ular tangga digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Seiring perkembangan zaman permainan tradisional semakin kurang diminati oleh anak-anak karena adanya

teknologi yang canggih seperti halnya gadget. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba membangkitkan minat anak terhadap permainan tradisional dan mengembangkan media yang menarik serta inovatif sebagai media permainan dan media pembelajaran. Dengan menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek perkembangan, khususnya pengembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

4. Kelebihan Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan media permainan yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik siswa guna mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu:

- a. Siswa belajar sambil bermain
- b. Siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok
- c. Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga
- d. Tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga (Afandi, 2015).

Selain beberapa kelebihan di atas, menurut Permatasari permainan ular tangga juga memiliki fungsi memberi kebebasan kepada setiap peserta didik untuk berbicara di kelas sehingga peserta

didik dapat melakukan interaksi belajar dengan lebih bebas (Permatasari A.N, 2014). Demikian pula menurut Nugroho yang menyatakan bahwa dengan permainan, peserta didik akan lebih bersemangat dan tertarik terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam media permainan, siswa belajar untuk menyusun konsep sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang diperolehnya dan guru hanya berperan sebagai pembimbing dan fasilitator (Nugroho et al., 2013).

5. Cara Bermain Ular Tangga

Dalam setiap permainan tentu saja memiliki peraturan dan cara bermainnya. Jika ada 2 atau 3 anak diperlukan selembar kertas untuk mencatat masing-masing nilai yang diperoleh. Untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, pertama anak meletakkan kerucut pada kotak pertama di kotak kertas ular tangga. Lalu memasukan dadu kedalam gelas kecil. Setelah dikocok-kocok terlebih dahulu dadu dijatuhkan. Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintik yang muncul. Jika bintiknya ada 6 maka menggeser kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah. Bidak yang berhenti pada ekor harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga terakhir. Pemain yang pertama kali tiba digaris finish adalah pemenangnya (Sri Mulyani, 2013).

Sedangkan tata cara bermain ular tangga menurut Alamsyah Said dalam buku 95 strategi pengajar multiple intelegens menjelaskan tentang langkah-langkah menggunakan ular tangga:

1. Tiap siswa bergantian melempar dadu.
2. Jika dadu yang jatuh menunjukkan angka 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga.
3. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa, jika benar siswa tersebut mendapat poin.
4. Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.
5. Pemenang dari permainan ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu selesai dari game papan ular tangga (Said & Andi Budimanjaya, 2015).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pada umumnya dilingkungan manapun cara bermain ular tangga adalah dengan cara seperti tersebut. Dimana ada sebuah ular yang berarti turun atau menunjukkan keburukan atau kekalahan, dan sebuah tangga yang berarti naik atau sebuah kebaikan atau kemenangan. Permainan ini dimainkan anak menggunakan pion atau bidak dan dadu. Namun, anak juga bisa menjadi pion tersebut yang artinya tidak lagi memerlukan sebuah pion tetapi tetap dengan cara mengocok dan melemparkan sebuah dadu dalam permainan tersebut.

Namun terdapat beberapa perbedaan pada permainan ular tangga yaitu dari aturan permainan. Berikut adalah tata cara permainan ular tangga belajar berhitung bersama pada tema buah-buahan sebagai berikut:

1. Masing-masing anak memilih satu pion untuk digunakan
2. Letakan pion pada kotak “mulai” (kotak ke-1) dipojok papan permainan
3. Mulailah mengocok dadu hingga mendapatkan satu mata dadu untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama, kedua dan seterusnya untuk menggerakkan pionnya
4. Permainan dilakukan dengan melemparkan dadu terlebih dahulu, kemudian anak melangkah pionnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang dilemparnya
5. Saat anak melangkah pionnya, anak sambil berhitung menuju kotak sesuai mata dadu
6. Jika anak sudah melangkah pionnya dan berhenti pada sebuah kotak tersebut, maka anak berhitung menyebutkan angka/gambar/kata yang ada pada kotak
7. Ikuti petunjuk pada papan. Tangga menunjukkan gerakan naik, ular menunjukkan gerakan turun
8. Anak dapat berhitung menyebutkan bilangan, memahami konsep bilangan dan jumlah benda

9. Pemain yang pertama kali mencapai kotak “selesai” adalah pemenangnya.

D. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, penulis berusaha menggali dan memahami penelitian sebelumnya yang terkait dengan judul pada skripsi penulis. Penelitian yang relevan di antaranya adalah :

1. Skripsi mahasiswa Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, STKIP Kusuma Negara oleh Fitri Astuti pada tahun 2019 yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, pelaksanaan penelitian dilakukan secara 2 siklus, melalui tahapan langkah-langkah menggunakan model Kemmis dan Taggart. Sumber dalam penelitian ini adalah 15 anak kelompok B PAUD Al-Fitri yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan jumlah anak yang mengalami peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan setelah diberi tindakan sebanyak 2 siklus. Pada siklus I presentase yang dicapai adalah 55,7% dan meningkat pada siklus II mencapai 86,8%. Peningkatan juga dapat dilihat dari skor seluruh aspek kognitif yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.
2. Skripsi mahasiswa Jurusan PG PAUD, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram oleh Dwi Istiati Rahayu tahun 2019 yang

berjudul Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Penerapan Permainan Ular Tangga. Penelitian ini berfokus pada kemampuan berhitung permulaan anak, sesuai dengan pengamatan awal bahwa kemampuan berhitung anak kelas B TK Rinjani masih rendah maka diberikan tindakan menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian tersebut menjukan hasil bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, khususnya untuk kemampuan menghitung, mengurutkan bilangan, dan lambang bilangan.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. C.V. Andi Offset.
- Adelina Hasyim. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Media Akademika.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1).
- Andriani, T. (2011). *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh : Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. 9(1).
- Arifah, B., Jeffry, H., & Kartikawati Sulistyaning. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Astuti, F., & Alaby, M. A. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga*.
- Azhar Arsyad. (2012). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Chabib, M., Tri Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(7).
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. PT RajaGrafindo Persada.
- Fu'ad Arif Noor. (2018). Perkembangan kognitif anak raudlatul athfal (ra). *Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2).
- Guslinda, & Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Cv Jakad Publishing.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hamzah, A., & Muhlissarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. PT RajaGrafindo Persada.
- Imas Kurniasih. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Edukasia.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.

- Karim, M. B. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*, 1(2).
- Karimah, R. F., Supurwoko, & Daru Wahyuningsih. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1).
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- M. Fadilah. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Maesaroh, M., Sumardi, S., & Nur, L. (2020). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1).
- Maqdalena, E., & Ajeng Ayu Widiastuti. (2018). Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Dukuh Kraajan RT 09 RW 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. *E-Journal PG PAUD*, 34(2).
- Mohamad Syarif Sumantri. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Muhammad Noor. (2019). *Psikologi Perkembangan PAUD*. CV Loka Aksara.
- Nasution, S. (2011). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Bumi Aksara.
- Nining Sri Ningsih. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Pustaka Sebelas.
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1).
- Nugroho, I. R., & Listyarini, I. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah*, 2(3).
- Nursiwi Nugraheni. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Madives*, 1(2).
- Oman Farhurohman. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Permatasari A.N. (2014). The Effectiveness Of Using Snakes And Ladders Games To Improve Students' Speaking Ability For Seven Graders In MtsN

- Mojosari. *Mojosari Retain*, 01(1).
- Randi Cartono. (2013). *Gerbang Kreatifitas Jagad Permainan Interaktif*. Bumi Aksara.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2).
- Said, A., & Andi Budimanjaya. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Prenadamedia Group.
- Sri Mulyani. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Sugiwati. (2013). *Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut – Surabaya*.
- Suharsimin Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Suppiah, N., Rahman, N. A., Andi, H., Zulkafaly, & Moh, F. (2014). Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Riview Of Arts and Humanities*, 3(2).
- Susanto A. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Kencana.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tadjuddin, N. (2014a). *Analisis Melejitkan Kompetensi Pribadi dan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini*. Harakindo Publishing.
- Tadjuddin, N. (2014b). *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*. Herya Media.
- Tadjuddin, N. (2015). *Desain Pembelajaran Anak Usia Dini*. Aura Printing & Publishing.
- Tedjasaputra M. S. (2001). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT. Grasindo.
- Teguh Sumantoro, & Joko. (2013). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Kencana.
- Yumarlin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga. *Jurnak Teknik*, 3(1).