

**PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR  
TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI PAUD SRIWIJAYA LAMPUNG TIMUR  
TP.2017/ 2018**



**Skripsi  
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah**

**Oleh  
Siti Istiqomah  
NPM. 1411070034**

**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pembimbing I : Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin. M. Si  
Pembimbing II : Dr. Yetri, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1440 H / 2018 M**

## ABSTRAK

### **PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SRIWIJAYA LAMPUNG TIMUR TP.2018/ 2019**

**Oleh :  
SITI ISTIQOMAH**

Penelitian ini berawal dari permasalahan belum optimalnya mengembangkan kognitif anak dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung lebih diarahkan pada pola pembelajaran monoton, guru cenderung menggunakan pembelajaran klasikal. Seharusnya guru dalam mengajar lebih banyak memberikannya dengan kegiatan bermain, karena bermain menjadi wahana penting bagi anak untuk mengembangkan segala potensinya. Dalam tujuan untuk mengembangkan kognitif anak usia 5-6 Tahun pada tahapan pra-opsional, dengan indikator yaitu perkembangan kognitif anak dalam menggunakan simbol, mengklasifikasikan benda, memahami angka.

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah kualitatif deskriptif dimana peneliti ingin mendeskripsikan hasil penelitiannya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Sriwijaya Lampung Timur?”, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun Di paud sriwijaya Lampung Timur. Penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 20 anak. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis secara reduksi data, display data dan verifikasi/ penarikan, kesimpulan.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat penulis simpulkan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang lebih optimal jika guru lebih memaksimalkan metode bermain dalam penerapan pada permainan ular tangga dengan berdasarkan langkah-langkah serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Perkembangan kognitif anak melalui metode bermain ular tangga di PAUD Sriwijaya Lampung Timur dapat dikatakan baik dengan melihat data perkembangan kognitif anak yaitu anak yang mulai berkembang (MB) mencapai 15%, (BSH) berkembang sesuai harapan 55% dan (BSB) berkembang sangat baik 30% .

***Kata kunci : Metode Bermain, Permainan Ular Tangga, Mengembangkan Kognitif***





## MOTTO

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ ﴿٤٣﴾

Artinya : “Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu.”(QS. Al-‘ankabut: 43).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Semarang: Karya Putra Toha, 2009), h. 401

## PERSEMBAHAN

Terucap rasa syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini kepada orang yang selalu mendidikku dengan hati, kepada:

1. Ayahanda H.M. Nyuwardi. P.Y dan Ibunda Sutiah yang selalu saya banggakan, hormati, dan sangat saya sayangi serta cinta. Do'a tulus dan terimakasih selalu kupersembahkan atas jasa, tenaga, pikiran, dan pengorbanan dalam mendidik, membesarkanku, dan membimbingku dengan penuh kasih sayang, tanpa ada rasa lelah, memberikan doa, dukungan untuk keberhasilanku.
2. Adikku Muhammad Haris Rowandi dan seluruh keluarga besar yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat dalam segala hal.
3. *Islamic Boarding School AL-Kahfi Metro*
4. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, tempat penulis menuntut ilmu.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Siti Istiqomah dilahirkan di Desa Sadar Sriwijaya pada tanggal 18 Agustus 1995 Kec. Bandar Sribawono, Kab.Lampung Timur. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan suami istri H. M. Nyuwardi. P.Y dan Sutiah.

Penulis mengawali pendidikan di TK. AL-ISTIQOMAH Kab. Lampung Timur dari tahun 2000 sampai dengan 2001 kemudian melanjutkan ke MI Nurul Huda Kab. Lampung Timur dari tahun 2002 sampai dengan 2008. Kemudian melanjutkan sekolah di MTs Sriwijaya Kab. Lampung Timur dari tahun 2008 sampai dengan 2011. Melanjutkan ke sekolah menengah atas di MAN 1 METRO diselesaikan pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Negeri Raden Intan Lampung, pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-nya. Penulis menyusun skripsi ini sebagai persyaratan ujian munaqosyah serta bagian dari salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.

Dalam penulisan skripsi penulis menyadari banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Hj. Meriyati, M. Pd selaku Ketua dan Ibu Dr.Hj Romlah M. Pd. I selaku Sekretaris Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Yetri Hasan M.Pd selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu dalam proses pembimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis.



4. Dosen dan asisten Dosen lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Ibu Ima Nurmasiytoh Katsri S.Pd selaku Kepala Sekolah PAUD Sriwijaya Lampung Timur yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
6. Guru beserta Staf PAUD Sriwijaya Lampung Timur yang telah menyediakan waktu dan membantu dalam rangka pengumpulan data penelitian
7. Sahabat-sahabatku Marlina Eka Putri, Hershintayati Putri, Karin Ariska, Ana Munfiah, Neti Yunita Sari, anak-anak asrama Graha Lestari 1 dan angkatan 2014 khususnya jurusan PIAUD yang telah memberikan dukungan dan semangat dan motivasi serta inspirasi.
8. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini. ***Jazakallah khoiron katsir***  
  
Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini berguna bagi pembaca umumnya. Amin Ya Bobbal Alamin.

Bandar Lampung, 13 November 2018  
Penulis

SITI ISTIQOMAH  
NPM. 1411070034

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	15
C. Batasan Masalah .....	15
D. Rumusan Masalah .....	15
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	16
1. Tujuan Penelitian .....	16
2. Manfaat Penelitian .....	16
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pengertian Penerapan .....	18
B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	19
1. Perkembangan Kognitif AUD .....	19
2. Karakteristik Kemampuan Kognitif AUD .....	26
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif .....	33
C. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini .....	35
1. Pengertian Metode .....	35
2. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini .....	37
3. Metode bermain Anak Usia Dini .....	38
D. Bermain Ular Tangga .....	44

1. Pengertian Ular Tangga.....	44
2. Karakteristik Permainan Ular Tangga.....	49
3. Manfaat Bermain Ular Tangga .....	51
4. Keunggulan Permainan Ular Tangga.....	53
5. Aturan dan langkah-langkah Bermain Ular Tangga.....	53
E. Penelitian Yang Relevan.....	55

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	57
B. Setting Penelitian.....	57
1. Tempat Penelitian .....	57
2. Waktu Penelitian.....	57
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	58
D. Sumber Data.....	58
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	59
F. Teknik Analisis Data .....	65

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil penelitian.....	67
B. Pembahasan .....	70

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
C. Penutup.....	74

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Standar Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 Tahun ...	5
Tabel 2	Kisi –Kisi Tentang Perkembangan Kognitif Anak Kelas B Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur .....	13
Tabel 3	Lembar Pedoman Observasi Tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur .....	14
Tabel 4	Lembar Observasi Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ulartangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia-5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya.....	61
Tabel 5	Lembar Observasi Untuk Guru Dalam Proses Pembelajaran Dengan Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak .....	62
Tabel 6	Kisi-Kisi Wawancara Dengan Guru Di Kelompok B PAUD Sriwijaya Lampung Timur .....	69
Tabel 7	Kerangka Wawancara Dengan Guru Di Kelompok B PAUD Sriwijaya Lampung Timur .....	64

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, negara, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait untuk mencapai Pendidikan Nasional. Adanya tuntutan Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 yang berbunyi “ Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan sistem pendidikan nasional, guna meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dalam UU, maka di berlakukan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional”.

Pendidikan adalah salah satu upaya untuk membantu manusia dalam melaksanakan tugas-tugasnya sebagai hamba Allah dan Khalifah di muka bumi ini seperti yang sudah tertulis jelas dalam AL-Qur'an yang merumuskan tujuan pendidikan dalam QS.AL-Dzariyat:56).

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya: Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar untuk beribadah kepada-Ku (QS.AL-Dzariyat:56).<sup>1</sup>

Dalam UU No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Al Karim dan Terjemahannya*, (Semarang : Karya Toha Putra, 2009), h. 522

pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>2</sup> Pusat Kurikulum Kalitbagh Depdiknas mendefinisikan pembelajaran anak usia dini sebagai berikut: pertama proses pembelajaran anak usia dini adalah proses interaksi antar anak, sumber belajar, dan pendidikan dalam suatu lingkungan belajar tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Kedua, sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif melakukan eksplorasi dalam kegiatan bermain, maka proses pembelajarannya ditekankan pada aktifitas anak dalam bentuk belajar sambil bermain. Ketiga, belajar sambil bermain ditekankan pada pengembangan dibidang fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi menjadi kompetensi atau kemampuan yang secara aktual dimiliki anak. Keempat, penyelenggaraan pembelajaran bagi anak usia dini perlu diberikan rasa aman bagi anak. Kelima, sesuai dengan sifat perkembangan anak usia dini pembelajaran dilakukan secara terpadu. Keenam, proses pembelajaran akan terjadi apabila anak secara aktif berinteraksi dengan lingkungannya yang telah diatur oleh guru. Ketujuh, program belajar belajar dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu sistem yang dapat menciptakan kondisi yang mengugah dan memberi kemudahan bagi anak untuk belajar sambil bermain melalui aktivitas yang bersifat kongkret dan sesuai dengan tingkatan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Kedelapan keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan mampu menjadi jembatan bagi anak

---

<sup>2</sup> Kemendiknas, *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*, (Jakarta:Depdiknas,2010),h.1.

usia dini untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan perkembangan selanjutnya.<sup>3</sup>

Perkembangan kognitif mempunyai peran yang mendalam bagi tumbuh kembang seorang anak oleh sebab itu perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap proses berfikir anak dalam menyikapi suatu permasalahan, apalagi bagi anak usia dini yang dimana pada masa ini anak mempunyai kemampuan daya pikir yang luar biasa atau golden age.

Masa peka ini memiliki arti penting bagi setiap perkembangan anak, itu artinya bahwa apabila orang tua mengetahui anaknya telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat, maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya

Semua ini menunjukkan pentingnya memberikan rangsangan pada anak usia dini sebelum masuk sekolah. Sebab setiap bayi memiliki potensi milyaran sel otak yang siap mendapatkan rangsangan, sentuhan lingkungan yang ramah adalah cara untuk mengoptimalkan fungsi otak anak. Seluruh sel ini mempunyai peran penting dalam menunjang perkembangan kognitif anak pada masa selanjutnya.

Anak usia dini adalah bagian yang salah satu yang bertumbuh dan berkembang. Bahkan lebih cepat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Kualitas perkembangan anak masa ini sangat ditentukan oleh stimulus yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan untuk anak usia dini adalah hal yang sangat penting mengingat 80% pertumbuhan

---

<sup>3</sup> Lis Yulianti Syafrida Siregar, *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Prespektif Islam* (Jurnal Darul Ilmi, FTK IAIN PADANGSIAMPUAN, 2015) vol 03, no 01

otak berkembang sejak usia dini. Perkembangan otak anak usia dini lebih besar saat usia 0 sampai 8 tahun kedepannya, dan 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak. Dan tentu saja bentuk stimulasi yang diberikan harus dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini.

Jean Piaget mengemukakan tentang perkembangan kognitif yaitu kemampuan untuk secara lebih cepat mempersentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam mempersentasikan konsep yang berdasar pada kenyataan. Teori ini membahas muncul dan diperolehnya *schemata*- skema tentang bagaimana seseorang mempresentasikan informasi secara mental.

Proses kognitif sendiri melibatkan perubahan dalam pemikiran, intelegensi dan bahasa anak. Dalam pembahasan kali ini kita membahas tentang proses perkembangan kognitif yang berhubungan dengan pemikiran dari yang sederhana sampai ke yang rumit. Jean Peaget membaginya menjadi 4 tahapan yaitu: (1) *sensory-motor*, (2). *Pra-operasional*, (3). *Concret-operasional*, (4). *Formal oprasional* .

Vygotsky menekankan kognitif merupakan proses perkembangan mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran yang melibatkan pembelajaran. Menurut vygotsky anak-anak yang baru lahir mempunyai fungsi mental relatif dasar seperti kemampuan untuk memahami dunia luar dan memusatkan perhatian. Dalam proses perkembangan kognitif anak vygotsky lebih menekankan pada proses sosial atau intraksi terhadap lingkungan dan teman.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Sumanto, *Teori Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: Caps, 2013), h. 150-156



Mengamati perkembangan yang terjadi pada anak merupakan kegiatan yang menyenangkan dimana pada masa itu perkembangan anak sangatlah cepat. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan fisik, kognitif dan sosial emosional. Perkembangan kognitif pada anak merupakan perkembangan yang berhubungan dengan rangsangan penglihatan, perabaan, pendengaran dan penciuman.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014 tingkat perkembangan kognitif pada anak usia lima sampai dengan enam tahun harus sudah mencapai tingkat perkembangan sebagai berikut:

**Table 1**  
**Standar Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 5 – 6 tahun
Kognitif a. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)</li> <li>2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial</li> <li>3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru</li> <li>4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)</li> </ol>
b. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”</li> <li>2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)</li> <li>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</li> <li>5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</li> <li>6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi</li> <li>7. Mengenal pola ABCD-ABCD</li> <li>8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</li> </ol>

c. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</li> <li>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li> <li>4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</li> <li>5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</li> </ol>
----------------------	--

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini<sup>5</sup>

Menurut Piaget dalam Dianne ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif anak pada tahap ini, sebagai berikut:

1) Menggunakan symbol

Anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorikmotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Contoh: anak dapat menggunakan kursi sebagai perumpamaan angka empat terbalik.

2) Mampu mengklasifikasi

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

3) Memahami angka

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

---

<sup>5</sup> Peraturan Pemerintah NO 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

Indikator di atas samahalnya dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun berada pada tahap pra operasional konkrit. Ciri/karakteristik utama perkembangan kognitif usia ini yakni anak mulai mempresentasikan benda-benda menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan pemikiran logis, dan menganggap setiap benda yang tak hidup memiliki perasaan.<sup>6</sup>

Dalam proses pemberian pembelajaran ini hendaknya dapat disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena sebagaimana pendapat Muhammad Fadillah, 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.<sup>7</sup>

Hal tersebut selaras dengan pemikir muslim Al-Gazali yang mengungkapkan bahwa anak merupakan anugrah Allah SWT kepada manusia. Al-Gazali menjelaskan bahwa setiap anak yang dilahirkan dimuka bumi ini pada dasarnya lahir dengan fitrahnya masing-masing. Maksudnya fitrah disini adalah potensi dasar yang dimiliki secara alamiah setiap anak<sup>8</sup> sehingga berdasar potensi tersebut maka setiap anak mempunyai keunikan (karakteristik) sendiri.

---

<sup>6</sup> Diane E, *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, (Jakarta, Kencana, 2010). h.323

<sup>7</sup> Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2012), h. 19

<sup>8</sup> M. Arifin *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), h. 88

Dalam perspektif agama Islam dinyatakan dengan lugas pentingnya memberikan pendidikan yang baik sesuai fitrahnya kepada anak. Berikut firman Allah SWT dalam surat Al- Kahfi ayat 46).

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَنَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ  
ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya :*“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya disisi Tuhammu serta lebih baik untuk menjadi harapan”*. (QS Al- Kahfi ayat 46).<sup>9</sup>

Berdasarkan penjelasan ayat di atas,dalam rangka mengembangkan potensi anak, maka letak peranan pendidik (orangtua dan guru) untuk memberikan stimulus/rangsangan pendidikan yang bermakna bagi anak sangatlah penting, sebab dimulai dari pemberian pendidikan yang baik khusus/utamanya dengan pemberian pendidikan agama akan menjadikan anak tumbuh dan berkembang menjadi anak yang cerdas, sehat, dan berkepribadian sebagaimana yang diharapkan para orangtua umumnya.<sup>10</sup>

Dalam konteks demikian, agar proses pembelajaran dapat mengembangkan aspek kognitif sebagaimana karakteristik anak usia tersebut, maka sangat dibutuhkan penggunaan alat permainan edukatif (APE) atau media pembelajaran yang tepat. Merujuk pada aspek

<sup>9</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Al Karim dan Terjemahannya*, (Semarang : Karya Toha Putra, 2009), h. 107

<sup>10</sup> Muhammad Ibnu Abdul Hafidh Suwaid. Cara Nabi Mendidik Anak,( Jakarta: Al-I'tisahom Cahaya Umar, 2004) h. 4

indikator perkembangan kognitif yakni mengenal “Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung ” agar anak memiliki pengetahuan sebagai dari pengembangan dirinya . dalam Al-quran sudah disebutkan jelas jika hidup manusia tanpa pengetahuan akan sengsara, dalam Al-qura’an Allah memerintahkan kita untuk mencari ilmu yang tertulis dalam (Qs. At-Taubah: 122)

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾

Artinya: *dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi ( ke medan perang). Mengapa tidak sebagian golongan dari mereka pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali agar mereka dapat menjaga dirinya (QS.A-Taubah:122).*<sup>11</sup>

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan kehidupan manusia, tidak hanya itu bahkan didalam Al-quran tertulis bahwa manusia memiliki pengetahuan derajat tinggi yang tertulis pada ayat berikut:

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

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan:*

<sup>11</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Al Karim dan Terjemahannya*, (Semarang : Karya Toha Putra, 2009), h. 188

*"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).<sup>12</sup>*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa orang beriman akan di angkat derajatnya oleh Allah SWT. Derajat yang dimaksud berupa kedudukan, kelebihan atau keutamaan dari makhluk lainnya dan hanya Allah yang lebih mengetahuinya. Dalam AL-Qur'an juga dipertegas agar memberikan ilmu atau pengetahuan tidaklah sembarangan hal ini tercantum dalam (QS. Kahf 66) sebagai berikut:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَٰ رُشْدًا

Artinya: *Musa Berkata kepada Khidhr: "Bolehkah Aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang Telah diajarkan kepadamu?" (QS.AL-Kahfi:66)<sup>13</sup>*

Merujuk pada ayat diatas maka pemberian ilmu pengetahuan haruslah dilakukan dengan benar-benar adanya bimbingan dari yang berilmu agar tidak terjadi kesalahan. Dalam perkembangan kognitif disekolah , guru sebagai tenaga pendidik harus mempunyai standar pengajaran, agar guru dapat mengoptimalkan dan bertanggung jawab dalam perkembangan kognitif peserta didik, guru harus mampu merangsang perkembangan anak melalui bermain sebab anak usia dini merupakan pribadi yang suka bermain.

Jhon W. Santrok megemukakan arti bermain (*play*) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan

<sup>12</sup> Ibid, h. 544

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Al Karim dan Terjemahannya*, (Semarang : Karya Toha Putra, 2009), h. 299

itu sendiri.<sup>14</sup> Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh baik secara fisik, mental dan emosional.<sup>15</sup>

Dalam melakukan kegiatan bermain anak memerlukan alat bermain. Saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreativitas.<sup>16</sup>

Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa lainnya dalam memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan dalam permainan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dewan guru di PAUD Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribawono, Kabupaten Lampung Timur dengan Ibu Ima Nurmasithoh Katsri pada tanggal 10 Januari 2018 bahwasanya di PAUD Sriwijaya, kemampuan kognitif anaknya masih kurang khususnya dalam hal menyebutkan angka 1-10 anak masih terbata-bata serta butuh bantuan dari guru untuk menyebutkan angka 1-10. Alat permainan ular tangga sudah ada tetapi penggunaannya hanya sekedar mainan yang dimainkan oleh anak-anak tidak untuk digunakan sebagai metode dalam pembelajaran kognitif.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> John Santrok, *Live Span Human Development*, (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 272

<sup>15</sup> Ananda Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Jogjakarta: Pilar Media, 2008), h. 14

<sup>16</sup> A. Martuti, *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008), h. 37.

<sup>17</sup> Wawancara Dengan Kepala Sekolah Sekaligus Guru Kelas B Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur, Kecamatan Bandar Sribawono Kabupaten Lampung Timur (10 Januari 2018)

Sedangkan kita semua tau bahwasanya prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain, oleh karena itu peneliti ingin mengoptimalkan penggunaan permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak agar pemanfaatan dari alat permainan ular tangga bisa optimal tidak hanya sekedar permainan namun bisa dijadikan sebuah alat dalam mengembangkan kognitif anak.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi berbagai macam bentuk kecil dan beberapa bentuk bergambar ular dan tangga yang menghubungkan bentuk satu dengan bentuk lain. Permainan ini dapat dimainkan oleh semua jenjang kelas. Guru dapat membuat sendiri permainan ini yang sesuai dengan tujuan.

Anak yang suka memainkan permainan ular tangga atau permainan papan lainnya dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya pikir dalam melakukan strategi dalam permainan.

Berdasarkan hasil prasurvey peneliti di PAUD Sriwijaya diketahui permasalahan bahwa guru kurang berperan maksimal dalam mengembangkan aspek kognitif anak melalui proses bermain. Proses pembelajaran disetting dengan pola pembelajaran klasikal, dimana guru berdiri di depan menjelaskan materi dan siswa (anak didik) diminta duduk mendengarkan dan Pola pembelajaran seperti di atas sangat monoton karena interaksi hanya berlangsung satu arah, yakni dari guru ke anak didik, kurang bersifat interaktif antara guru dan anak didik, ataupun antar anak didik dengan anak didik lainnya.



Adapun yang peneliti maksud lebih memberikan pelajaran yang bersifat akademik adalah cara guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak lebih menekankan kepada aktivitas membaca, menulis, dan berhitung. Orientasi pembelajaran yang demikian, membuat keaktifan anak menjadi berkurang. Seharusnya guru dalam memberikan pelajaran diselingi dengan berbagai permainan. Sebab sebagaimana penulis uraian sebelumnya, belajar seraya bermain menjadi wahana penting bagi anak untuk mengembangkan segala potensinya, termasuk juga dalam hal ini aspek kognitif. Berikut adalah data kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Sriwijaya.

**Tabel 2**  
**Data Hasil Prasurvey Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sriwijaya**

No	Nama anak	Indikator pencapaian			KET
		1	2	3	
1.	Citra Rengganis	BSH	BSH	BB	MB
2.	Enggar Pratama	MB	MB	BB	BB
3.	Edi Kuncoro	BSB	BSB	BB	BSH
4.	Emiliana	BB	BSB	BB	BSH
5.	Eko Budiono	BB	BB	BB	BB
6.	Edi Sucipto	BB	BB	BB	BB
7.	Endang Lestari	BSH	BSH	BB	BSH
8.	Enggar Pradana	MB	BB	BB	BB
9.	Erna Susanti	MB	BB	MB	BB
10.	Fikri Alamsyah	MB	MB	BB	BB
11.	Faisal Akbar	BSB	BSB	BSB	BSB
12.	Galih Bintoro	BB	BB	MB	BB
13.	Gunardi Putra	BSH	BSH	BB	MB
14.	Heri Kurniawan	BB	BB	BB	BB
15.	Herlin Putri	BSB	BB	MB	MB
16.	Heru Pranoto	BB	BSB	MB	MB
17.	Hany Apriliya	BB	BB	MB	BB
18.	Jafran Putra Erlangga	BSB	BSB	BSB	BSB
19.	Khoirul Anam	MB	MB	BB	MB
20.	Karunia Sari	BB	BB	BB	BB

Sumber : Data Hasil Pra Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Tanggal 12 Januari 2018

**Tabel 3**  
**Hasil presentase perkembangan kognitif di PAUD Sriwijaya**  
**Lampung Timur Kelompok B Usia 5-6 tahun**

NO	Kreteria	Jumlah siswa	Presentase
1.	BB	10	50%
2.	MB	5	25%
3.	BSH	3	15%
4.	BSB	2	10%
JUMLAH KESELURUHAN		20 Anak	100%

*Sumber : Data Hasil Pra Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pada Tanggal 12 Januari 2018*

Data hasil prasurvey di atas, kemudian peneliti perkuat dengan melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah PAUD Sriwijaya dari hasil wawancara terungkap bahwa di kelompok B kurangnya maksimalnya oleh guru untuk mengembangkan kognitif anak melalui bermain. Hal ini terlihat dari cara guru menyampaikan materi didepan kelas serta permainan-permainan ataupun media yang digunakan masih dalam permainan yang biasanya diberikan, belum divariasikan dengan media lain.<sup>18</sup>

Merujuk pada observasi dan wawancara di atas, dapat peneliti deskripsikan bagaimana perkembangan kognitif anak di kelompok B di PAUD Sriwijaya yaitu kurangnya guru memberikan stimulus bermain kepada anak sehingga anak menjadi bosan dan Hal ini terlihat dari cara guru menyampaikan materi didepan kelas serta permainan-permainan ataupun media yang digunakan masih dalam permainan yang biasanya diberikan, belum divariasikan dengan media lain

Dari hasil pra observasi yang peneliti telah lakukan di PAUD SRIWIJAYA anak yang belum berkembang 10 anak dengan jumlah

---

<sup>18</sup> Ibu Ima Nur Masyithoh Katsri. Hasil Wawancara kepada Kepala Sekolah PAUD Sriwijaya Lampung Timur . Tanggal 10 januari 2018

presentase 50%, anak yang mulai berkembang 5 anak dengan jumlah presentase 25%, anak yang berkembang sesuai harapan 3 anak dengan jumlah presentase 15% , anak yang berkembang sangat baik 2 anak dengan jumlah presentase 10 % dari 20 anak didik. Dalam mengembangkan kognitif ini anak banyak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan secara lancar, mulai mampu dan lancar dalam menyebutkan lambang bilangan tetapi masih perlu bantuan guru

#### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang sudah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Media atau alat pembelajaran yang digunakan belum bervariasi sehingga kurang menarik bagi anak.
2. Rendahnya kemampuan kognitif anak

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada: “penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, masalah yang diteliti dibatasi pada: Bagaimana penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Sriwijaya Lampung Timur.

## **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan kegiatan permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Bagi Anak**

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak.
- 2) Dapat mengembangkan kognitif anak.
- 3) Dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam menyebutkan lambang bilangan.
- 4) Dapat meningkatkan sosial emosional anak.
- 5) Dapat meningkatkan sportifitas anak.
- 6) Dapat meningkatkan daya ingat anak dalam mengingat angka dan lambang bilangan

#### **b. Bagi Guru**

- 1) Guru mengetahui proses pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak.
- 2) Mengetahui perkembangan kognitif anak.
- 3) Membantu guru untuk mengembangkan kognitif anak dengan bantuan permainan ular tangga

#### **c. Bagi Sekolah**

- 1) Untuk mutu pembelajaran menjadi meningkat.
- 2) Meningkatkan iklim edukatif yang harmonis di PAUD.

- 3) Untuk meningkatkan prestasi di PAUD khususnya dibidang kognitif.
- 4) Jika penelitian menggunakan permainan ular tangga ini berhasil dalam mengembangkan kognitif anak maka dapat menambah media pembelajaran bagi sekolah.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian Penerapan

Secara istilah, Moh Usman mendefinisikan kata penerapan sebagai “tingkat” dari pemahaman. Harjanto juga mengartikan penerapan (*Application*) sebagai kemampuan untuk menggunakan bahan-bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata. Selain itu, penerapan yang biasa diartikan sebagai suatu program atau rencana yang telah disusun secara sistematis dalam bentuk nyata di lapangan.<sup>1</sup> Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang.<sup>2</sup>

Implementasi menurut bahasa adalah pelaksanaan atau penerapan.<sup>3</sup> Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai, dan sikap. Dalam oxford advance learners dictionary dikemukakan bahwa implementasi adalah “put something into effect”, (penerapan sesuatu yang memberikan dampak atau efek).<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup>Khairatul Khasanah, “Makalah Penerapan Pendidikan Kejuruan”, (on-line). Tersedia di [KhairatulKhasanah.blogspot.com/201506-0-false-false-en-us-x-none\\_23.html?m=!](http://KhairatulKhasanah.blogspot.com/201506-0-false-false-en-us-x-none_23.html?m=!)

<sup>2</sup> Riska Andrilla, *Penerapan Stakeholder Relationshipmanagement Plus (Srm+) Dalam Pengelolaan Community Development Di Area Operasional Total E&P Indonesia*, (Ejournal Ilmu Komunikasi, 2014, 2 (3) 333-346 ISSN 0000-0000, Ejournal.Iikom.Fisip-Unmul.Ac.Id © Copyright 2014, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Email : Riska\_Andrilla@Yahoo.Com Vol 2

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Tesaurus Alfabetis Bahasa Indonesia*, (Bandung: Mizan, 2009), h. 246

<sup>4</sup> Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 93

Berdasarkan pengertian tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan atau implementasi merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan bahan-bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata. Selain itu, penerapan yang biasa diartikan sebagai suatu program atau rencana yang telah disusun secara sistematis dalam bentuk nyata di lapangan

## **B. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

### **1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Istilah “*Cognitif*” berasal dari kata *kognition* artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Pengertian yang luasnya *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan otak untuk memecahkan suatu masalah.<sup>5</sup>

Kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa<sup>6</sup>. Hermon berpendapat bahwa kognitif dan pengetahuan disebut intelegensi, jadi kognitif bagian dari intelegensi apabila kognitif tinggi maka intelegensi juga akan tinggi.<sup>7</sup>

Pada rentang usia 3-4 samapai 5-6 tahun anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan

---

<sup>5</sup> John Santrok, *Live Span Human Development*, (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 27

<sup>6</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 47

<sup>7</sup> Ibid, h. 51

formal yang sebenarnya disekolah dasar. Menurut Montosorri masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterima melalui panca indra.

Perkembangan kognitif awal anak-anak menurut piaget adalah perkembangan tahap *pra-operasional* yang berlangsung dari usia 2-7 tahun. Pada konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egoisentris yang kuat dan kemudian mulai melemah serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Dalam istilah praoperasional menunjukan pada aktivitas bahwa pada tahap ini teori piaget difokuskan pada keterbatasan pemikiran anak. Istilah operasional menunjukan pada aktifitas mental memungkinkan anak memikirkan peristiwa atau pengalaman yang dialaminya.<sup>8</sup>

Teori perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan dengan objek dan kejadian-kejadian sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek seperti mainan, perabot, dan makanan serta objek-objek sosial seperti diri, orangtua, dan teman. Bagaimana cara anak mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek dan peristiwa-peristiwa dan untuk membentuk perkiraan tentang objek-objek dan peristiwa tersebut.<sup>9</sup> Jean piaget mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan:

---

<sup>8</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, ( jakarta : Kencana, 2011 ), h. 185

<sup>9</sup> Mukhlisah AM , *Pengembangan Kognitif Jean Piaget Dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia*, (Jurnal Kependidikan Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya, Tahun 2015 ) Volume 6, Nomor 2



- a. Tahapan *sensory motori*, yakni perkembangan ranah kognitif terjadi pada usia 0-2 tahun
- b. Tahapan *pre-operational* yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun.
- c. Tahapan *conkret operational* yaitu yang terjadi pada usia 7-11 tahun
- d. Tahapan *formal poperational* yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 11-15tahun.<sup>10</sup>

Menurut teori Piaget dikategorikan dalam usia pre-operasional dan akan memasuki tahapan operasional konkrit. Tahapan ini ditandai dengan beberapa perilaku di bawah ini :

- a. Penggunaan Simbol / Bahasa tanda, senang dengan simbol – simbol, mulai bermain mobil–mobilan atau boneka.
- b. Senang dengan menggambar apa saja yang telah dilihatnya.
- c. Anak aktif untuk menirukan orang tua dan apa saja yang menjadi pengalamannya.
- d. Anak sudah mampu mengingat/menggambarkan kejadian yangg terjadi sebelumnya
- e. Anak biasanya sudah bisa berbicara dan dapat menggunakan tata bahasa ibu
- f. Mulai berinteraksi dengan orang lain namun masih bersifat egosentris: masih beranggapan bahwa semua orang memiliki keinginan yang sama dengan dirinya. Contoh : Ia ingin dipenuhi keinginannya karena merasa bahwa pemikirannya selalu sama dengan ibunya. Ia menjadi marah bila keinginannya tidak dipenuhi.

---

<sup>10</sup> Opcit, h. 57

- g. Sering bercerita secara terpotong – potong
- h. Konsep Intuitif : persepsi langsung tanpa dinalar terlebih dahulu. Anak akan langsung melakukan apa yang ada di pikiran tanpa berpikir panjang.
- i. Pemikiran Egosentris : belum dapat melihat pemikiran orang lain, berpikiran bahwa setiap orang berpikiran sama dengannya. Pikirannya sendiri dianggap paling benar.
- j. Pemikiran masih bersifat sangat konkrit belum dapat menggambarkan sesuatu yang abstrak. Anak akan mulai belajar mengenai penjumlahan dan pengurangan sederhana.<sup>11</sup>

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan. Dengan mengamati urutan permainan, Piaget bisa menunjukkan bahwa setelah akhir usia dua tahun jenis yang secara kualitatif baru dari fungsipsikologis muncul. Pemikiran (Pra) Operasi dalam teori Piaget adalah prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap objek-objek. Ciri dari tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata.

Pemikirannya masih bersifat egosentris: anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda ulat walau warnanya berbeda-beda.

---

<sup>11</sup> Muh Ibnu Sina, Itsna Iftayani, *Model Permainan Ular Tangga "S.M.S "(Saya Memang Sholih) Sebagai Pengembangan Intervensi Kognitif-Perilaku Pada Anak Dengan Kecenderungan Perilaku Menentang* (Skripsi, Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Purworejo SEMNASBAHTERA ), h. 445

Menurut Piaget, tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimanapun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Di permulaan tahapan ini, mereka cenderung egosentris, yaitu, mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Tetapi seiring pendewasaan, kemampuan untuk memahami perspektif orang lain semakin baik. Anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif di saat ini dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan.<sup>12</sup>

Tahap pra-operasional Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda –tanda dan simbol. Cara berpikir anak pada peringkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

- a. Transductive reasoning, yaitu cara berfikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis
- b. Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab- akibat secara tidak logis

---

<sup>12</sup> Wiwik Widiyati, *Belajar Dan Pembelajaran Perspektif Teori Kognitivisme* ,( Jurnal Biology Science & Education , FKIP UNIDAR, Ambon 2014), vol 3 no 1 edisi jan-jun 2014 issn 2252-858x.

- c. Animisme, yaitu menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya
- d. Artificialism, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia
- e. Perceptually bound, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar
- f. Mental experiment yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- g. Centration, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya egosentrisme, yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak sendiri.<sup>13</sup>

Menurut Witherington mengemukakan bahwa kognitif adalah fikiran, melalui fikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah, maksudnya perkembangan kognitif adalah perkembangan fikiran. Fikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak, fikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami.

Menurut Williams kognitif adalah bagian cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat atau lambatnya individu dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Anita E. Woolflk mengemukakan definisi kognitif ada tiga kategori, yaitu 1). Kemampuan untuk belajar, 2). Keseluruhan pengetahuan yang harus diperoleh, 2). Kemampuan untuk beradaptasi secara berhasil dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya dengan berhasil, selanjutnya Anita E. Woolflk

---

<sup>13</sup> Fatimah Ibda , *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*, (jurnal Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry, 2010), vol 33

mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.<sup>14</sup>

Menurut Vygotsky, 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, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan.<sup>15</sup>

Menurut Gagne, kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Sedangkan menurut Piaget yang dikutip oleh Allen dan Marrotz, “Kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangan perseptualnya terhadap sebuah benda atau kejadian disuatu lingkungan.”<sup>16</sup> Perseptual adalah cara berpikir yang semakin kompleks yang dilakukan seorang anak untuk menggunakan informasi yang dia terima melalui panca indera.<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat para pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa kognitif adalah adalah suatu aktivitas yang tidak terlepas dari proses berpikir seperti penalaran, pemahaman dari fikiran dan pemecahkan suatu

---

<sup>14</sup> Op-cit, h. 53-57

<sup>15</sup> Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Herya Merya, 2014), h.130

<sup>16</sup> K. Eileen Allen, & Lynn R Marotz, *Profil Perkembangan Anak (Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun)*. Penerjemah: Valentino. (Jakarta: PT. Indeks. 2010), h. 29-30.

<sup>17</sup> *Ibid*, h. 28.

masalah melalui tahapan pembelajaran yang dilakukan oleh anak yang tercermin melalui tingkah laku dan cara beradaptasi anak dengan lingkungannya dengan berhasil.

## 2. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Salah satu aspek penting dalam mengembangkan kognitif anak adalah memahami karakteristik dari perkembangan kognitif anak. Upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan kognitif yang ada pada anak.

Menurut Rahma yang dikutip oleh Srianis dkk, pada fase perkembangan kognitif ini, banyak hal yang dapat dikembangkan seperti lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran pola dan sebagainya.<sup>18</sup>

Jean Piaget membagi karakteristik perkembangan kognitif ke dalam 4 (empat) tahapan perkembangan kognitif yaitu:

### a. Tahap Sensorimotor (usia 0 – 2 tahun)

Tahap sensorimotor adalah tahap pertama dari empat tahapan. Piaget berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spesial penting dalam enam sub-tahapan :

1) Sub tahapan *skema refleks*, muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleks.

---

<sup>18</sup>Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahyu Ujianti, “ Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk” e-Journal PG-

PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2 No 1 (Tahun 2014, h, 3

- 2) Sub tahapan *fase reaksi sirkular primer*, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan.
  - 3) Sub tahapan *fase reaksi sirkular sekunder*, muncul antara usia empat sampai sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
  - 4) Sub tahapan *koordinasi reaksi sirkular sekunder*, muncul dari usia 9-12 bulan, saat kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda (permanen objek).
  - 5) Sub tahapan *fase reaksi sirkular tersier*, muncul dalam usia 12-18 bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.
  - 6) Sub tahapan *awal representasi simbolis*, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreatif.
- b. Tahap Pra-operasional (usia 2 – 7 tahun)

Menurut Piaget, tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua tahun sampai tujuh tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai mempresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar dan mereka masih menggunakan pemikiran atau penalaran yang bukan logis. Pada permulaan tahap ini mereka cenderung egosentris yaitu mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan dengan satu sama lainnya. Anak memiliki pikiran yang

sangat imajinatif pada masa ini dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan (dianggap benda itu hidup). Serta pada tahap ini pula anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis.

c. Tahap Operasional Konkrit (usia 7 – 11 tahun)

Tahap ini merupakan tahap ketiga dari empat tahapan yang ada. Tahap ini berlangsung sekitaran umur 7 tahun sampai dengan 11 tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Proses-proses penting selama tahapan ini antara lain :

- 1) Pengurutan, kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya. Contohnya bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling besar dan paling kecil maupun sebaliknya.
- 2) Klasifikasi, kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasikan serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lainnya, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkaian ini. Anak tidak lagi memilikiketerbatasan logika berupa animisme.
- 3) Decentering, anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya.
- 4) Reversibility, anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal. untuk itu anak akan lebih cepat menentukan bahwa  $4+4=8$ .



- 5) Konservasi, memahami bahwa, kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda ialah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda ini.
  - 6) Penghilangan sifat egosentrisme, kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain.
- d. Tahap Operasional Formal (11 tahun – dewasa)

Tahap operasi formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahapan ini mulai dialami anak dalam usia 11 tahun (saat pubertas dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakter tahap ini ialah diperolehnya kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih saja namun ada “gradasi abu-abu” diantaranya dilihat dari faktor: biologis, penalaran moral, kognitif, perkembangan psikoseksual, dan perkembangan sosial.<sup>19</sup>

Sebagaimana perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun merupakan perkembangan kognitif pada tahap praoperasional (2 – 7 Tahun). Dimana pada tahap ini anak akan mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya.

Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambaran-gambaran yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik.<sup>20</sup> Kemampuan dasar kognitif

---

<sup>19</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2007) h. 264

<sup>20</sup> *Ibid* h. 246.

anak yang berada pada fase praoperasional diwarnai oleh perkembangan fungsi kemampuan berpikir secara simbolik, hal ini berarti walaupun benda aslinya tidak ada, anak akan dapat membayangkan bentuk benda itu sendiri di dalam pikirannya.<sup>21</sup> Artinya anak usia pada tahap praoperasional cara berpikirnya menggunakan symbol (bisa berupa gambar) atau benda.

Sedangkan menurut Piaget beberapa Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut: Sebagaimana perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun merupakan perkembangan kognitif pada tahap praoperasional (2 – 7 Tahun). Dimana pada tahap ini anak akan mulai menggunakan gambaran-gambaran untuk memahami dunianya.

Adapun beberapa kemampuan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun menurut Piaget dalam tahap pra-operasional sebagai berikut: menggunakan simbol, memahami identitas, memahami sebab akibat, mampu mengklasifikasikan, memahami angka, empati, dan teori pikiran.<sup>22</sup>

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada indikator menurut Piaget, dikarenakan terdapat beberapa indikator yang sesuai dengan permasalahan yang ada, yaitu: menggunakan simbol, mampu mengklasifikasikan, dan memahami angka.

1) Menggunakan Simbol yaitu anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorimotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk

---

<sup>21</sup> Ni Wayan Eka Purnaminingsih, I Nyoman Wirya, Nice Maylani Asril, "Penerapan Metode Mind Map Berbantuan Media Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B3", E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2 No. 1 (2014). h. 5.

<sup>22</sup> Diane E. Papalia, Sally, Ruth, *Human Development* (Jakarta: Kencana 2010), h. 324

memikirkan hal tersebut.<sup>23</sup> Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambaran-gambaran yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Fungsi simbolik mempunyai kemampuan untuk menggambarkan secara mental sebuah objek yang tidak ada. Kemampuan ini sangat memperluas dunia mental anak.<sup>24</sup> Dalam tahap ini anak kecil secara mental mulai bisa mempresentasikan objek yang tidak hadir ini semua memperluas dunia mental anak hingga mencakup dimensi-dimensi baru.<sup>25</sup>

Berdasarkan paparan diatas dapat penulis simpulkan bahwa menggunakan simbol untuk kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak yaitu anak mulai mempresentasikan dunia mereka dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar.

## 2) Mampu mengklasifikasikan

Menurut Luluk Asmawati dalam bukunya menjelaskan sebagaimana cara berpikir logis terdapat kemampuan mengklasifikasikan seperti: mengklasifikasikan sesuatu benda dengan warna, bentuk, ukuran. Mengumpulkan sekumpulan benda menurut dan label kumpulan, Mengklasifikasikan kedalam dua atau lebih kelompok menurut bentuk, warna, ukuran dan memberi label pada kelompok.<sup>26</sup>

---

<sup>23</sup> Ibid, h. 324

<sup>24</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 246

<sup>25</sup> John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan Edisi II*, (Jakarta: Kencana 2007), h. 48

<sup>26</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 123.

Menurut Piaget mampu mengklasifikasikan untuk anak praoperasional yaitu anak mengorganisir objek, orang, dan peristiwa kedalam kategori yang memiliki makna. contohnya: muti memilih biji pinus yang ditemukan sepanjang perjalanan ke dalam kelompok besar dan kecil.<sup>27</sup>

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan mengklasifikasikan dalam kegiatan pembelajaran yaitu kemampuan dalam mengelompokkan sesuatu berdasarkan jenisnya, seperti: mengelompokkan benda/gambar berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

- 3) Memahami angka menurut Luluk Asmawati dalam bukunya memahami angka terdapat anak menghitung dari satu sampai bilangan tertentu diluar kepala, menghitung secara kelipatan 2 dan kelipatan 3 sampai bilangan 10.<sup>28</sup> Menurut Piaget anak usia 2-7 tahun memahami angka, anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka, contohnya: manjie membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.<sup>29</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa memahami angka untuk kegiatan pembelajaran di tk yaitu anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka, contohnya: anak dapat menghitung jumlah gambar apel pada lembar kerja dan anak dapat menuliskan angka yang sesuai dengan jumlahnya.

---

<sup>27</sup>Diane E. Papalia, Sally, Ruth, *Human Development* (Jakarta: Kencana 2010), h. 324

<sup>28</sup> Op. Cit, Luluk Asmawati, h. 124.

<sup>29</sup> Op.cit, Diane h. 324s

Berdasarkan karakteristik tersebut dapat dipahami bahwa anak-anak sudah mulai tertarik dengan pembelajaran yang kompleks, misalnya sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, tertarik dengan huruf dan angka, telah mengenal sebagian besar warna, mengenal benda, menggunakan benda, mengenal sebab akibat, dan mengenal konsep sederhana. Terlebih pada akhir usia 6 tahun anak mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Dalam kaitannya untuk mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan kognitif sesuai usianya, maka tentunya kemampuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menetapkan metode pembelajaran yang sesuai sangat diharapkan. Singkatnya, dengan memahami karakteristik anak tersebut, guru dapat memberikan stimulus pendidikan yang tepat sesuai perkembangan anak.

### **3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Faktor hereditas / keturunan**

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh ahli filsafat Schopenhauer berpendapat bahwa manusia lahir sesudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungannya. Dikatakan pula taraf intelegensi sudah ditentukan juga sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Leherin, Lindzey dan Spuher berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80 % merupakan warisan atau faktor keturunan.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh Jhon Locke, Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal dengan teori *Tabularasa*. Menurut Jhon Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan dengan erat dengan usia kronologis (usia kalender)

d. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup atau pun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu

dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.<sup>30</sup>

Dari beberapa uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu sebagai berikut : 1). Faktor hereditas / keturunan 2). Faktor lingkungan 3). Faktor kematangan 4). Faktor pembentukan 5). Faktor minat dan bakat 6). Faktor kebebasan yang dapat mempengaruhi proses berkembangnya kognitif anak usia dini.

## C. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

### 1. Pengertian Metode

Metode dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *Thariqah* yang berarti langkah-langkah strategis yang dipersiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Bila dihubungkan dengan pendidikan, metode adalah cara atau strategi guru dalam rangka mengembangkan sikap mental dan kepribadian agar peserta didik menerima pelajaran dengan mudah, efektif, dan dapat dicerna dengan baik.

---

<sup>30</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 59-60

<sup>30</sup> Ibid, h. 51

Para ahli mendefinisikan pengertian metode sebagai berikut:

- a. Hasan Langgulung mendefinisikan bahwa metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan.
- b. Abd. Al-Rahman Ghunaimah mendefinisikan bahwa metode adalah cara-cara yang praktis dalam mencapai tujuan pengajaran.
- c. Ahmad Tafsir, mendefinisikan bahwa metode mengajar adalah cara yang paling tepat dan cepat dalam mengajarkan mata pelajaran.<sup>31</sup>

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara yang dalam berkerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Setiap guru menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun yang harus diingat taman kanak-kanak mempunyai cara yang khas. Oleh karena itu ada metode-metode yang lebih sesuai di taman kanak-kanak dibandingkan dengan metode-metode lain.

Untuk mengembangkan kognisi anak dapat dipergunakan metode-metode yang mampu mengerakn anak agar menumbuhkan berfikir, menalar, mampu menarik kesimpulan dan membuat generelasi. Caranya adalah dengan memahami lingkungan disekitarnya, mengenal benda-benda yang ada memahami tubuh dan perasaan mereka sendir, melatih memahami untuk mengurus dirinya sendiri. Selain itu melati anak menggunakan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain, mereka melakukan yang dianggap benar berdasarkan nilai yang ada dimasyarakat.

---

<sup>31</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia), 2013, h. 272



Berdasarkan pendapat para pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa metode adalah seperangkat cara, dan jalan yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran dengan mudah, efektif, dan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

## **2. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini**

Menurut Teori Piaget Bermain membuat anak berpikir melalui tahap-tahap sensorimotor, pra-operasional, dan konkret operasional. Anak bermain secara aktif baik secara fisik dengan tubuhnya, mainan dan perlengkapan, dengan anak lain, dan juga secara mental ketika bermain dengan ide-ide dan simbol-simbol. Melalui bermain anak mengkonstruksi pengetahuan melalui dua proses yaitu akomodasi dan asimilasi. Proses-proses ini dilalui anak untuk mencapai keadaan seimbang atau equilibrium, antara apa yang telah diketahui dan apa yang dialami.”<sup>32</sup>

Berkaitan dengan penerapan pengembangan kognitif pada anak usia dini, maka pendidik dapat menerapkan program kegiatan bermain sambil belajar bagi anak usia dini dengan menggunakan metode yang tepat yang ada di jenjang PAUD. Metode itu sendiri mempunyai arti bagian dari strategi kegiatan. Setiap guru TK menggunakan metode sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Oleh karena itu, dalam memilih metode, guru TK perlu memiliki alasan yang kuat dan perlu memperhatikan karakteristik tujuan

---

<sup>32</sup> Kanada Komariyah, *Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Bcct (Beyond Centers And Circle Time)*, (Jurnal Darul Ilmi , Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 1 No 1 Juni 2017 Issn 2086-6909, Iain Lampung Kanadakomariyah@Rocketmail.Com.) h 36

dan karakteristik anak yang dibinanya. Sesuai dengan karakteristik, tidak semua metode mengajar cocok digunakan pada program kegiatan anak TK.<sup>33</sup>

### **3. Metode Bermain Anak Usia Dini**

Metode bermain dalam pembelajaran di TK adalah suatu teknik penyampaian informasi yang ditujukan pada anak melalui alat permainan atau kegiatan yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan pada anak. Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wadah pembelajaran anak. dihabiskan dengan kegiatan bermain, akan tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya.<sup>34</sup>

Bermain adalah aktifitas anak sehari-hari. Sebagaimana besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberikan batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberikan batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain.

Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberi batasan arti bermain

---

<sup>33</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing 2016) h.87

<sup>34</sup> A.A Istri Ratna Dewi, DB. Kt. Ngr Semara Putra, Nyoman Wirya “*Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A*” (e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Singaraja 2016) Volume 4. No. 2

dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain.

Kemukakan setidaknya ada lima kriteria dalam bermain:

- a. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh
- b. Tingkah laku itu mengembirakan atau menyenangkan untuk dilakukan
- c. Tingkah laku itu dilakukan bukan dengan sambil lalu karena itu tidak mengikuti pola atau aturan yang sebenarnya melainkan lebih bersifat pura-pura.
- d. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya
- e. Kelenturan yaitu bermain yang lemtur ditujukan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku setiap situasi.

Bermain merupakan tuntutan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif kreatifitas, bahasa, emosi, soasial, nilai, dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, melompat, meloncat, menendang, melempar dll.<sup>35</sup>

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat, yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, dan memberikan kesenangan ataupun mengembangkan imajenasi anak.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Moeslichatoen R. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 31

<sup>36</sup> Agung Triharso, *Permainan Edukatif dan Kreatif Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: ANDI,2011), h.1

Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan berkerja, anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan melakukannya.

Harlock menyebutkan bahwa bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang dilakukan untuk kesenangan.<sup>37</sup>

Menurut Huges seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children Play Development* mengatakan harus ada lima unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain. Kelima unsur tersebut meliputi:

- a. Tujuan bermain adalah itu sendiri terdiri dari si pelaku mendapatkan kepuasan karena melakukannya.
- b. Dipilih secara bebas, permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri, dan tidak ada pengaruh ataupun memaksa.
- c. Menyenangkan dan dinikmati
- d. Ada unsur khayalam dalam kegiatan.
- e. Dilakukan secara sadar dan aktif.<sup>38</sup>

Menurut Piaget, perkembangan skema anak bersifat dinamis. Ketika anak telah mengkonsolidasikan untuk naik pada tahapan perkembangan berikutnya, anak tidak menghilangkan kemampuan yang dimiliki sebelumnya. Kemampuan yang baru dikuasai anak justru akan mengembangkan strategi dan skema anak

---

<sup>37</sup> Elizabet Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2001)h. 320

<sup>38</sup> Kurnianih Imah, *Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jogjakarta: Cakrawala, 2012),h. 11

Piaget membagi perkembangan bermain dalam beberapa tahapan yang terkait dengan perkembangan kognitif anak. Tahapan pertama adalah practice atau functional play dengan karakteristik utama yaitu terkait dengan tahapan intelegensi sensorimotor anak. Piaget menyebut bermain dalam tahapan ini sebagai "a happy display of known action" yaitu bahwa anak-anak mengulangi pengalaman-pengalaman yang mereka rasakan baik dengan obyek maupun dengan tubuhnya. Hal ini dilakukan bayi dengan merengkuh, menarik, menendang, atau mendorong tangannya dimana bayi menikmati kemampuannya dalam menggerakkan anggota tubuhnya. Kegiatan bermain functional play merupakan kegiatan bermain utama yang dilakukan oleh anak hingga usia dewasa. Kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain ini menjadi sumber bagi perkembangan dan kesenangan sepanjang hidup.

Bermain simbolik merupakan tahapan kedua dalam perkembangan bermain menurut Piaget. Tahapan ini terjadi pada anak usia 18 bulan dengan karakteristik utama yaitu perkembangan kognitif anak pada tahapan praoperasional. Bermain simbolik melibatkan kemampuan anak dalam mengembangkan mental representation yaitu kemampuan untuk membayangkan suatu benda sebagai pengganti benda yang lain dalam kegiatan bermain tersebut. Kemampuan ini akan menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir abstrak dan keterampilan dalam mengorganisir pengalaman. Tiga bentuk permainan simbolik menurut Piaget meliputi permainan konstruktif, permainan dramatik dan permainan dengan aturan.

Implikasi teori Piaget bagi pembelajaran anak usia dini sangat banyak. Anak usia dini menurut Piaget berada pada tiga tahapan pertama. Oleh karena itu, guru harus mampu mendesain kegiatan pembelajaran sesuai tingkat perkembangan anak. Bagi anak yang sedang berada sensorimotor, belajar melalui interaksi organ sensoris dan motoris dengan lingkungan sangat penting. Ia belum bisa berpikir seperti orang dewasa. Begitu pula anak fase praoperasional, jangan dipaksa menarik kesimpulan dari dua variabel yang tidak diamati langsung. Memberikan pengalaman nyata jauh lebih berharga daripada mencekoki anak dengan konsep yang harus dihafalkan. Anak pada fase konkret operasional paling baik belajar dari benda-benda atau obyek secara langsung.<sup>39</sup>

Hurlock mengatakan bahwa “usia 3-5 tahun adalah masa permainan”. Bermain dengan benda/alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak, berbicara, dan merasakan), misalnya anak mengajak berbicara boneka kesayangannya. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang cara berpikir anak-anak. Menurut Piaget menyatakan bahwa “dalam usia dini anak-anak akan melampaui tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra sampai

---

<sup>39</sup> Ade Holis , *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini* , (Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, 2016). Vol. 09; No. 01; 2016; 23-37

memasuki tahap tertinggi bermain yang ada aturan bermainnya, dimana anak dituntut menggunakan nalar”.<sup>40</sup>

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Frank dan Theresa Caplin mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

- a. Bermain membantu pertumbuhan anak.
- b. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
- c. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
- d. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
- e. Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
- b. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
- c. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antarpribadi.
- d. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
- e. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- f. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
- g. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
- h. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
- i. Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
- j. Bermain dapat distruktur secara akademis.
- k. Bermain merupakan kekuatan hidup.

---

<sup>40</sup> Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II* ( jurnal Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, , April 2013) Vol. I, No.1

1. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.<sup>41</sup>

Berdasarkan pendapat para pakar diatas dapat peneliti simpulkan bahwa metode bermain adalah suatu teknik penyampaian informasi yang ditujukan pada anak melalui alat permainan atau kegiatan yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan pada anak yang melibatkan koodinasi perkembangan baik fisik dan pengetahuan anak guna mencapai tujuan pembelajaran.

#### **D. Bermain Ular Tangga**

##### **1. Pengertian Ular Tangga**

Ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil dengan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan ktak lain. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Bentuk gambar dimodifikasi sedemikian rupa memang suatu kesengajaan agar menarik perhatian dan minat anak untuk melakukan permainan ini. Sehingga meskipun anak gagal ia akan tetap bersemangat untuk mencoba dan terus mencobanya kembali karena selalu dibuat penasaran oleh permainan ini.

Bagaimana mekanisme permaianannya, cara memainkan permaianan ini diawali dari bidak kotak pertama (kotak angka 1) yang terdapat di sudut kiri bawah. Untuk memulainya anak-anak yang memainkannya secara bergiliran harus melempar dadu terlebih dahulu untuk menjalankan bidak

---

<sup>41</sup>Ade Holis , “Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini “ (*Jurnal Pendidikan Universitas Garut* ; No. 01; 2016; 23-37, ISSN: 1907-932X ) Vol. 09



mereka masing-masing. Dan hal ini harus dilakukan terlebih dahulu atau setiap kali anak-anak hendak memindahkan bidak, sebab bidak dijalankan sesuai jumlah mata dadu yang muncul saat dilemparkan.

Dengan jumlah mata dadu tersebut, bidak bisa naik secara perlahan dan bahkan bisa langsung ke kotak atas atau jatuh ke kotak bawah. Maksudnya apabila mendarat di bawah tangga bidak dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain, sebaliknya jika mendarat di bidak bergambar ujung ekor maka bidak harus turun ke kotak ujung kepala ular. Apabila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari hasil lemparan dadu gilirannya maka pemain tersebut mendapatkan giliran melempar dadu sekali lagi. Jika selain mendapatkan angka 6 maka giliran jatuh ke pemain berikutnya. Adapun pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali atau terlebih dahulu sampai pada kotak terakhir (kotak nomor 100).

Permainan ular tangga ini sangatlah menunjang perkembangan otak kanan dan otak kiri si anak. Dengan permainan ini si kecil berkenalan dengan sebuah kemenangan dan kekalahan dalam hidup. Dalam permainan ini pula si kecil belajar mengatasi ketegangan, akankah ia menang atau kalah. Lewat permainan ini si kecil juga bisa mengetahui cara belajar memecahkan masalah. Karena dapat dilakukan oleh dua orang anak atau lebih, maka permainan ini bermanfaat mengajarkan si kecil cara berkerjasama dengan menunggu giliran. Lebih dari itu anak yang melakukan permainan ini juga akan mampu berimajinasi dan mengingat peraturan permainan yang diwujudkan dalam langkah-langkah permainan. Yang lebih penting lagi permainan ini dapat merangsang anak belajar berhitung. Pasalnya dalam

permainan ini anak dituntut untuk menghitung jumlah langkah demi langkah permainan ular tangga. Selain itu juga anak menghitung jumlah mata dadu yang muncul sehingga kemampuan berhitung anak menjadi terangsang.<sup>42</sup>

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak.<sup>43</sup> Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.<sup>44</sup>

Permainan ular tangga adalah permainan (games) adanya kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “Strat” selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama bilangan, langkah permainan diatas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “Finish”<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup> Adi D.Tilong, “40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri”. (Jogjakarta : DIVA PRESS, 2014), h. 30-32

<sup>43</sup> Rifki Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar” . (Skripsi Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur), h, 80

<sup>44</sup> Nafiah Nurul Ratnaningsih, “Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman”. (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Agustus 2014).h 57

<sup>45</sup> Sugiwati, “Bermain ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak kelompok A di TK Ria Buruk Utara”. (Jurnal PG Paud, Fip, Unesa, Surabaya).2011

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga - setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Penggunaan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan.<sup>46</sup>

Menurut Agus N. Cahyo permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Menurut Francisca permainan ular tangga adalah permainan papan yang terbuat di atas media dua dimensi. Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah ular atau tangga digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Purbo Winarni, "Permainan Ular Tangga Dapat Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi Iii Karanganyar Kabupaten Sragen" (Skripsi Program Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), h. 2

<sup>47</sup> Intan Yuvitasari, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A Tk Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta", ( Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta , Maret 2015), h. 3

Menurut Sriningsih menjelaskan bahwa 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 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.<sup>48</sup> Sidik menyatakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan dimana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati tangga akan naik.<sup>49</sup>

Dari beberapa pendapat para pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga - setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Permainan ular tangga dapat diberikan kepada anak usia 5-6 tahun dengan tujuan untuk menstimulus atau merangsang perkembangan anak

---

<sup>48</sup> Tiara Raysia, “*Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Melati*” (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung, Lampung 2016), h 6

<sup>49</sup> Iis Maysaroh, “*Metode Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTS Al Ikhwaniyah Pondok Aren*”. (Skripsi Program Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah, Jakarta 2014) h . 17

dianataranya perkembangan kognitif, perkembangan bahasa dan perkembangan sosial anak. Jadi secara tidak langsung anak yang memainkan permainan ular tangga secara tidak langsung sudah mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa dan sosialnya.

## **2. Karakteristik Permainan Ular Tangga**

Ular tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman bahwa permainan (games) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain-pemain.
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- c. Adanya aturan-aturan main.
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Hal itu sesuai dengan pendapat Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto bahwa media berbentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Sehubungan dengan hal tersebut, Satya menjelaskan bahwa pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar petak-petak, biasanya berukuran 10x10 petak. Tiap petak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 pada baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Petak-petak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan, ada pesan atau perbuatan baik dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke petak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan cara turun ke petak.<sup>50</sup>

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual berbentuk permainan. Komponen permainan sesuai dengan permainan ular tangga, yaitu adanya dua pemain atau lebih, adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi yaitu permainan dilakukan di atas papan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya; adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain, pemain memulai dari petak pertama dan bergiliran melemparkan dadu, bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul, bidak yang berada di dasar tangga langsung naik ke ujung tangga, dan bidak yang di ujung ular langsung turun menuju kepala ular; adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai yaitu pemenang permainan adalah pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir.

---

<sup>50</sup> Nafiah Nurul Ratnaningsih, "*Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*". (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Agustus 2014).h 62

### 3. Manfaat Permainan Ular Tangga

Bermainan ular tangga atau permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah: mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama dan menunggu giliran, mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.<sup>51</sup> Adapun manfaat lain dari permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. telektual,kognitif, moral, sosial, maupun emosional.

Selain terkait dengan pembelajaran, permainan juga terkait dengan perkembangan siswa, antara lain:

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi)
- d. Melatih keterampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving
- g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri.

---

<sup>51</sup> Ira Sri Redjeki, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/ 2013" (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012). h 3

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Mulyati menyatakan bahwa secara khusus media permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.
- c. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- d. Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar siswa belajar secara menyenangkan. Selain itu dapat juga melatih siswa tentang sikap jujur dan mengerti peraturan.<sup>52</sup>

Berdasarkan uraian mengenai manfaat permainan ular tangga diatas dapat peneliti simpulkan bahwa pada dasarnya permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun

---

<sup>52</sup> Nafiah Nurul Ratnaningsih, "*Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*". (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Agustus 2014).h 68



emosional anak, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap siswa mengenai peraturan.

#### **4. Keunggulan Permainan Ular Tangga**

Menurut Mulyati keunggulan permainan ular tangga antara lain: Menciptakan suasana pembelajaran yang fun, lebih merangsang anak dalam melakukan aktifitas belajar individual atau kelompok, dapat mengembangkan kreatifitas kemandirian anak menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membawa tanggung jawab.<sup>53</sup>

#### **5. Aturan Dan Langkah-Langkah Bermain Ular Tangga**

- a. Siapkan alat permainan yaitu papan permainan ular tangga dan dadu
- b. Semua pemain berada pada petak yang biasa terdapat pada kotak nomor 1
- c. Pemain menentukan urutan bermain, pemain yang melempar dadu dengan nilai tertinggi maka ia akan maju pertama
- d. Pemain memajukan bidak atau pion sesuai dengan angka hasil lemparan dadu
- e. Angka tertinggi pada dadu adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada lemparannya maka pemain tersebut mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain memajukan bidak / pion nya sesuai angka perolehan terakhir

---

<sup>53</sup> Ira Sri Redjeki, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/ 2013" (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012). h 4

- f. Jika pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka
- g. Jika pemain berakhir di petak yang mengandung mulut ular / kepala ular maka pemain harus turun petak mengikuti ekor ular di petak mana akan berhenti
- h. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang terlebih dahulu finis pada angka 100.<sup>54</sup>

Kemampuan kognitif dalam permainan ini adalah kemampuan memaknai suatu peristiwa dan menimbulkan kondisi emosi yang berbeda-beda. Dalam permainan ular tangga perkembangan kognitif berkembang pada tahap praoperasional dimana anak belajar menghitung dadu-dadu yang dilempar, kemudian mengaplikasikan hitungan tersebut ke dalam langkah pion-pionnya. Selain itu anak mulai mengembangkan pemahaman mengenai objek seperti ular dalam petak permainan dipahami sebagai hal buruk dimana ular akan membuatnya jauh terlempar setelah melakukan perjalanan pada petak-petak permainan begitu juga sebaliknya dan tangga akan dipahami pertanda baik atau hadiah, dimana ketika anak melihat tangga ia akan mengerti bahwa ia akan melangkah lebih cepat menuju finish. Secara tidak langsung anak mengembangkan kemampuan imajinasinya dan pemahaman simbolisasi serta kemampuan berhitung mereka melalui permainan ini.

Dalam permainan ini juga ditentukan jalan yang harus dilalui angka 1-100 sehingga anak lebih banyak belajar dan mengembangkan konsep

---

<sup>54</sup> Siti Putri Indriyani “ Ular Tangga”. (On-Line). Tersedia Di: *Www .Tinta. Pendidikan. Com/2016/12/Ulatrtangga. Html. M1* (17 April 2018)

angka, selain itu berkembang pula konsep-konsep dasar tentang warna, ukura, bentuk, arah, besaran dan sebagainya melalui atribut permainan. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.<sup>55</sup>

#### **E. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan ini telah dilakukan oleh Ira Sri Redjeki yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/ 2013”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah, Surakarta 2012. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak didik kelompok B TK Pertiwi Kepoh Sambu, Boyolali dengan menggunakan Permainan Ular Tangga.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan enam kali pertemuan. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok B TK Pertiwi Kepoh, Sambu, Boyolali tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 12 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan

Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi dengan komparatif. Sedangkan Validitas data yang digunakan adalah

---

<sup>55</sup> Victor matanggara “menyiapkan anak cemerlang melalui permainan ular tangga” . (on-line) tersedia di : [victor- matanggaran.blogspot.com/2012/02/menyiapkan-anak-gemerlang-melalui-permainan-ulartangga.html.m1](http://victor-matanggaran.blogspot.com/2012/02/menyiapkan-anak-gemerlang-melalui-permainan-ulartangga.html.m1) (12 April 2018)

triangulasi dan analisisnya dengan kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil tindakan siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan selama penelitian, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung pada anak didik kelompok B TK Pertiwi Kepoh, Sambu, Boyolali tahun ajaran 2012/2013.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Ira Sri Redjeki, "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/ 2013*" (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, h 6