

SKRIPSI
PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA
ANAK DI TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG
KABUPATEN TULANG BAWANG

Oleh :
TRI YULIANTI
NPM : 1801031017



Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1444 H/2023 M

**PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA
ANAK DI TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG
KABUPATEN TULANG BAWANG**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

TRI YULIANTI
NPM : 1801031017

Pembimbing : Aneka, M.Pd

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1444 H/2023 M**



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Tri Yulianti
NPM : 1801031017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Yang berjudul : PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA
ANAK DI TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR
AGUNG KABUPATEN TULANG BAWANG

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

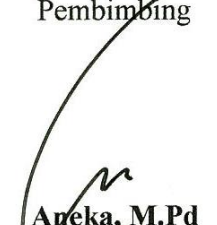
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Prodi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 25 Mei 2023
Pembimbing



Aneka, M.Pd
NIP. 20151118302

PERSETUJUAN

Judul : PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA
ANAK DI TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR
AGUNG KABUPATEN TULANG BAWANG

Nama : Tri Yulianti

NPM : 1801031017

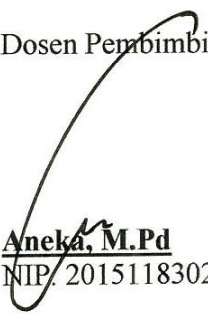
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Dosen Pembimbing


Aneka, M.Pd
NIP. 2015118302



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: 8-3289/11-28-1/D/PP-00-9/06/2023

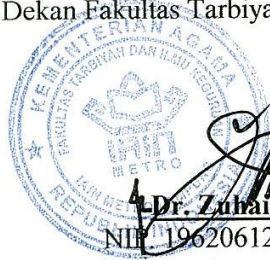
Skripsi dengan judul: "PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK DI TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG KABUPATEN TULANG BAWANG", disusun oleh: Tri Yulianti, NPM: 1801031017, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin, 05 Juni 2023.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Aneka, M.Pd.
Penguji I : Dr. Zuhairi, M.Pd.
Penguji II : Edo Dwi Cahyo, M.Pd.
Sekretaris : Novita Herawati, M.Pd.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 196206121989031006

ABSTRAK
PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK
DI TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG
KABUPATEN TULANG BAWANG

Oleh:
TRI YULIANTI

Kemampuan kognitif anak berpengaruh pada perilaku anak sehari-hari, kegiatan yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kognitif anak adalah dengan memberikan berbagai macam bentuk permainan contohnya permainan ular tangga. Potensi pada ranah kognitif terutama pada aspek mengingat bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Anak diharapkan dapat mengolah perolehan belajar dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. salah satu hasil belajar yang harus dipahami adalah anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Keadaan perkembangan kognitif anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang belum berkembang dengan baik.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah ”Apakah penerapan permainan ular tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan ular tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang. Metodologi penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK), permainan ular tangga sebagai variabel X dan kemampuan kognitif anak sebagai variabel Y. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data diambil dari berbagai informan diantaranya kepala sekolah dan guru kelompok B TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan kemampuan kognitif anak pada setiap siklusnya. Pada prasiklus belum ada anak yang berkembang sangat baik (BSB), pada siklus I anak yang berkembang sangat baik (BSB) ada 4 anak dengan presentase 15%, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 11 anak dengan presentase 46%. Kesimpulan yang dapat di tarik adalah melalui permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang dan berkembang sangat baik (BSB) pada kategori mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran dan mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi, dari prasiklus, siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 39%

Kata kunci: Permainan, Ular Tangga, Kognitif

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tri Yulianti
NPM : 1801031017
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, Mei 2023
Yang Menyatakan



TRI YULIANTI
NPM 1801031017

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-
lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi
kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka
berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di
antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa
derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan

PERSEMBAHAN

Puji syukur tak terhingga atas Rahmat yang telah dianugerahkan Allah SWT sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, peneliti mempersembahkan dengan ucapan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tercinta, Ayahanda Bapak Paino dan Ibu Wartinem yang selalu merawat dan mendidik ku dengan penuh cinta, memberikan doa, semangat, motivasi, dan kasih sayang. Sehingga menjadi alasan saya untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak-kakakku Mba Purwanti, Mba Wiwik, Mas Agus Maryono, serta adik-adikku Wahyu Saputra, Alfi Zaki Dinilillah, Azlan Mulya, terimakasih telah menjadi penyemangat dan selalu mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Pihak sekolah TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.
4. Sahabatku Nina Ayuk Tiyani, S.E, Puspita Arumni, S.Ak, Emi Marwanti, S.Pd, Salsa Amelia Putri, S.Pd, Richard Masduki Assgaff terimakasih selalu menemani dan menyemangati selama ini.
5. Rekan-rekan mahasiswa jurusan pendidikan Islam anak usia dini seperjuangan angkatan 2018.
6. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang”** penelitian skripsi ini adalah salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung.

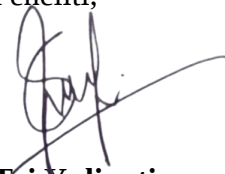
Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penelitian mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag. PIA Rektor IAIN Metro Lampung.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung.
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu Aneka, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing.
5. Kepala TK dan Guru TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunanya. Sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan, sehingga skripsi ini dapat memberikan kemanfaatan bagi bidang pendidikan.

Metro, 15 Mei 2023

Peneliti,



Tri Yulianti

NPM: 1801031017

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakangMasalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
F. Penelitian Relevan	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Permainan Ular Tangga.....	12
1. Pengertian Permainan Ular Tangga	12
2. Tujuan Permainan Ular Tangga	14
3. Langkah-langkah Media Permainan Ular Tangga	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga	16

B. Kemampuan Kognitif.....	18
1. Pengertian Kemampuan Kognitif.....	18
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	20
3. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	24
4. Pentingnya Perkembangan Kognitif.....	25
5. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif	27
C. Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak	28
D. Hipotesis Tindakan.....	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel.....	32
B. Lokasi Penelitian.....	33
C. Subjek dan Objek Penelitian	33
D. Rencana Tindakan.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Instrumen Penelitian.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	40
H. Indikator Keberhasilan	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran TK IT Cendikia Banjar Agung.....	43
1. Sejarah Singkat TK IT Cendikia Banjar Agung	43
2. Visi, Misi dan Tujuan TK IT Cendikia Banjar Agung.....	43
3. Data Sarana dan Prasarana TK IT Cendikia Banjar Agung.....	44
4. Data Pendidik TK IT Cendikia Banjar Agung.....	45
5. Data Siswa TK IT Cendikia Banjar Agung.....	46
6. Struktur Organisasi TK IT Cendikia Banjar Agung	48
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	49
1. Kondisi awal	49
2. Pelaksanaan Siklus I.....	51
3. Pelaksanaan Siklus II	54
C. Pembahasan.....	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Prasurvey Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Cendikia Banjar Agung	5
Tabel 4.1	Sarana dan Prasarana.....	44
Tabel 4.2	Data Guru TK IT Cendikia Banjar Agung.....	46
Tabel 4.3	Data Anak DidikTK IT Cendikia Banjar Agung	47
Tabel 4.4	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Prasiklus.....	49
Tabel 4.5	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular TanggaPada Siklus I (Pertemuan Pertama) Pada Tanggal 6 Februari 2023	55
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga Pada Siklus I (Pertemuan Kedua) Pada Tanggal 7 Februari 2023	56
Tabel 4.7	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Siklus I	57
Tabel 4.8	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga Pada Siklus II (Pertemuan Pertama) Pada Tanggal 15 Februari 2023	63
Tabel 4.9	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga Pada Siklus I (Pertemuan Kedua) Pada Tanggal 16 Februari 2023	64
Tabel 4.10	Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Siklus II	67
Tabel 4.11	Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	35
Gambar 4.1	Struktur Organisasi TK IT Cendikia Banjar Agung	48
Gambar 4.2	Perbandingan Hasil Kemampuan Kognitif Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Keterangan Bimbingan Skripsi	78
Lampiran 2.	Balasan Surat Pra-Survey	79
Lampiran 3.	Surat Tugas	80
Lampiran 4.	Surat izin Research	81
Lampiran 5.	Surat Balasan Izin Research	82
Lampiran 6.	Surat Keterangan Pustaka Prodi Perpustakaan.....	83
Lampiran 7.	Surat Keterangan Bebas Pustaka Prodi	84
Lampiran 8.	Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	85
Lampiran 9.	Outline	89
Lampiran 10.	Alat Pengumpulan Data.....	92
Lampiran 11.	RPPH	94
Lampiran 12.	Lembar Hasil Observasi	102
Lampiran 13.	Dokumentasi Penelitian.....	110
Lampiran 14.	Daftrar Riwayat Hidup	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 (1), pendidikan suatu usaha sadar dan terorganisir untuk membentuk lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar siswasecara efektif menciptakan potensinya untuk memiliki kualitas spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang diselenggarakan program pendidikan bagian anak usia empat sampai enam tahun. Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga yang bertanggung jawab untuk membantu tumbuh kembang anak usia dini. Untuk merealisasi hal tersebut Taman Kanak-kanak mempunyai fungsi sebagai pengembang berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Potensi tersebut meliputi ranah kognitif, bahasa, agama, motorik kasar dan halus, social emosional. PAUD pada hakikatnya adalah “pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hlm.3

memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.”²

Potensi pada ranah kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Anak diharapkan dapat mengolah perolehan belajar dan menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah. Salah satu hasil belajar yang harus dicapai, adalah anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Demikian juga dalam Permen Diknas Nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan kognitif anak, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berfikir.

Usia anak 5-6 tahun, perkembangan kognitif anak berada pada tahap praoperasional kongkrit. Pada usia pra operasional kongkrit ini adalah tahap persiapan untuk mengorganisasikan operasi kongkrit. Istilah operasi yang digunakan oleh Piaget adalah berupa tindakan-tindakan kognitif, seperti mengelompokkan sekelompok obyek (*classifying*), menata benda-benda menurut urutan tertentu (*seriation*), dan membilang (*counting*).³

²Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 22.

³Kurnia Hidayati, “Pembelajaran Matematika Usia SD/MI Menurut Teori Belajar Piaget”, dalam *Cendekia*, Ponorogo: STAIN Ponoogo, Vol. 10 No. 2 Desember 2012, 293

Berdasarkan hasil prasurvey yang peneliti lakukan pada hari Rabu tanggal 27 Juli 2022, TK IT Cendikia Banjar Agung merupakan TK yang berbasis Islam di Banjar Agung dengan jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 141 anak yang terdiri dari 17 anak di kelompok bermain, 46 anak kelas A yang di bagi menjadi dua kelas dengan masing-masing kelas berjumlah 23 anak, dan 78 anak kelas B yang dibagi menjadi 3 kelas dengan jumlah masing-masing anak perkelas yaitu 26 anak. Pada saat melakukan prasurvey peneliti mengambil salah satu kelas B kelompok usia 5-6 tahun di TK IT Cendikia Banjar Agung yaitu kelas B Zaid Bintsabit, diperoleh hasil ketika anak mengelompokkan benda berdasarkan bentuk beberapa anak belum mampu mengelompokkannya. Kemudian anak dicoba untuk mengklasifikasi berdasarkan bentuk, ukuran dan warna, beberapa anak belum mampu mengelompokkan benda dengan beberapa ciri. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin meneliti kemampuan kognitif anak melalui peningkatan keterampilan Melalui Permainan Ular Tangga. Permasalahan materi diatasi dengan memberikan permainan kepingan geometri untuk dijadikan sebuah bentuk mobil, rumah, kereta, mengelompokkan sesuai bentuk lingkaran dengan lingkaran, persegi dengan persegi, Menyusun ular tangga jadi bangunan rumah, gedung atau bentuk-bentuk lain sesuai ide anak.⁴

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pengembangan pembentukan perilaku

⁴Hasil Pra Survey di TK IT CENDIKIA Banjar Agung pada hari Rabu 27 Juli 2022.

atau pembiasaan meliputi: perkembangan nilai-nilai agama dan moral, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, perkembangan seni, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik. Kegiatan pengembangan suatu aspek dilakukan secara terpadu dengan aspek yang lain dengan menggunakan pendekatan tematik⁵

Kemampuan kognitif anak berpengaruh pada perilaku anak sehari-hari, kegiatan yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kognitif anak adalah dengan memberikan berbagai macam bentuk permainan contohnya permainan dengan menggunakan media, baik itu dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Karena dunia anak merupakan dunia bermain, anak bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.⁶

Menurut hasil pra survey permasalahan kognitif yang sering terjadi di TK IT Cendikia Banjar Agung adalah belum berkembang dengan baik karena masih banyak anak yang belum mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter, anak belum mampu Mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, anak belum mampu mengelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, dan anak belum mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

⁵Rosyid Ridho, Markhamah, dan Darsinah, "Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Kb "Cerdas" Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal", *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 16, No. 2, Agustus 2015, 61.

⁶Hasriana, Dorce Banne Pabunga, Sri Yuliani M, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Air", *Jurnal Amal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, April 2020, 86.

Tabel 1
Data Prasurvey Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
Di TK IT Cendikia Banjar Agung

No	Nama Anak	Aspek Perkembangan Kognitif			
		1	2	3	4
1	Arkha Avicenna Iskandar	MB	MB	MB	MB
2	Muhammad Hakim	MB	MB	MB	MB
3	Kenza Abdul Ghani S.	MB	MB	MB	MB
4	Haziq Musyaffa	MB	MB	MB	MB
5	Sarfaraz Arkhan Budayu	MB	MB	MB	MB
6	Almira Afika Arresy	MB	MB	MB	MB
7	Fathiyah Alesha Ansyahri	MB	MB	MB	MB
8	Fairza Akmal	MB	MB	MB	MB
9	Fathma Mardhiyyatul Ula	MB	MB	MB	MB
10	Ahmad Hilal Ramadhan	MB	MB	MB	MB
11	Almair Prabaswara R.	MB	MB	MB	MB
12	Haikal Dharma Kesatriahza	MB	MB	MB	MB
13	Monica Caela Safia	MB	MB	MB	MB
14	Azzahra Mufia Yumna	MB	MB	MB	MB
15	Nadine Chandra Kirana	MB	MB	MB	MB
16	Annasya Adreena Saila	MB	MB	MB	MB
17	Muhammad Al Ghifari	MB	MB	MB	MB
18	Brilliant rifqialfando	MB	MB	MB	MB
19	Iqbal Hakim	MB	MB	MB	MB
20	Marwah Ferzana Ayudia	MB	MB	MB	MB
21	Rechi Meira Della	MB	MB	MB	MB
22	Hafsha Fathonah Zalsa R.	MB	MB	MB	MB
23	Yahya Ayyash Kurniawan	MB	MB	MB	MB
24	Virzha Aprilian Al Bisma	MB	MB	MB	MB
25	Asyraf Rasyid Syahputra	MB	MB	MB	MB
26	Annisa Queency Naura M	MB	MB	MB	MB

Sumber: Raport TK IT Cendikia Banjar Agung

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Ber kembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Capaian aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun:

1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter
2. Mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)

3. Mengelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya⁷

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif pada anak kelas B Zaid Bintsabit usia 5-6 tahun di TK IT Cendikia Banjar Agung masih tergolong belum berkembang untuk itu peneliti memiliki keinginan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Cendikia Banjar Agung, pada aspek mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter, termasuk pada kategori mulai berkembang, pada aspek menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan termasuk kategori mulai berkembang, pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran termasuk kategori mulai berkembang, pada aspek mengelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis termasuk kategori mulai berkembang, dan pada aspek mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya termasuk kategori mulai berkembang.

Dari pemaparan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap masalah yang dituangkan dalam skripsi ini yang berjudul **Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.**

⁷ Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 Permendikbud No. 137 Tahun 2014

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Anak belum mampu Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.
2. Anak belum mampu mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
3. Anak belum mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu dilaksanakan pembatasan masalah. Hal ini dilaksanakan agar hasil penelitian mendapatkan hasil yang fokus. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada

1. Penerapan permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.
2. Perkembangan kemampuan kognitif terutama pada aspek kemampuan berpikir logis pada anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut : Apakah penerapan Media Permainan

Ular Tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah dalam mengetahui Penerapan Permainan Ular Tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

2. Manfaat Penelitian

Setelah melaksanakan penelitian peneliti mengharapkan adanya manfaat yang dapat diambil, Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Meningkatkan pemahaman pada guru tentang Penerapan Permainan Ular Tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian, maka akan memberikan model pembelajaran kognitif bermain ular tangga yang menarik bagi sekolah dalam rangka memberikan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan dapat meningkat.

2) Bagi Anak

Meningkatkan pemahaman tentang bentuk bermain ular tangga dalam rangka mengotimalkan kemampuan kognitif pada anak di lingkungan sekitar dalam suasana yang menyenangkan.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang disebut juga survey literatur mengungkapkan sejumlah karya ilmiah sebelumnya yang memiliki relevansi dan dinilai penting terkait dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang sebagai bahan acuan dan referensi diantaranya:

1. Penelitian oleh Dini Afrian Safitri dengan judul Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.⁸ Hasil penelitian diperoleh, rata-rata penilaian validator ahli bahasa mendapatkan presentase kelayakan sebesar 3,44 kategori “sangat menarik” dan rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan presentase kelayakan 3,3 kategori “sangat menarik” selanjutnya rata-rata penilaian validator ahli konten mendapatkan presentase kelayakan sebesar 3,95. Hasil penilaian guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,41 kategori “sangat menarik” dan hasil uji coba yaitu uji coba skala kecil mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,3 dengan kategori “sangat menarik” selanjutnya pada uji coba lapangan mendapatkan nilai 3,32 dengan kategori “sangat menarik”.

⁸ Dini Afrian Safitri, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”, *Skripsi*, Bandar Lampung: UIN Raden Intan, 2021

Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah pada aspek pengembangan kognitif anak. Perbedaan penelitian yang disusun oleh Dini Afrian Safitridengan skripsi yang peneliti susun adalah jika dalam skripsi Dini Afrian Safitri pengembangan aspek kognitif anak, sedangkan dalam penelitian ini adalah difokuskan pada penerapan permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek kognitif anak.

2. Penelitian oleh Siti Istiqomah yang berjudul Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/ 2018.⁹ Hasil penelitian menunjukkan 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%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah pada aspek pengembangan kognitif anak. Perbedaan penelitian yang disusun oleh Siti Istiqomah dengan penelitian ini adalah jika dalam penelitian Siti Istiqomah media pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan

⁹ Siti Istiqomah, "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/ 2018", *Skripsi*, Bandar Lampung: UIN Raden Intan, 2018

kognitif, sedangkan dalam penelitian peneliti adalah penerapan permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek kognitif anak.

3. Penelitian oleh Ayu Putri Safitri yang berjudul Implementasi Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020.¹⁰ Penelitian ini menghasilkan: 1) Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek visual pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang dilakukan dengan cara menciptakan situasi belajar menjadi menyenangkan dan mendidik. Belajar dilakukan dengan cara bermain ular tangga yang didesain sesuai karakteristik anak. 2) Implementasi permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek aritmetika pada anak kelompok B di RA Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang dilakukan melalui pemberian stimulus berupa bermain ular tangga sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah pada aspek pengembangan kognitif anak. Perbedaan penelitian yang disusun oleh Ayu Putri Safitri dengan penelitian ini adalah jika dalam penelitian Ayu Putri Safitri media pembelajaran dalam menstimulasi perkembangan kognitif, sedangkan dalam penelitian peneliti adalah penerapan permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek kognitif anak.

¹⁰ Ayu Putri Safitri, "Implementasi Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020", *Skripsi*, Jember: IAIN Jember, 2020

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Sudono mengemukakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan alat atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.¹

Bermain adalah kegiatan utama yang dijalani anak-anak usia dini setiap hari. Segala bentuk aktivitas yang dikerjakannya sejak mereka bangun hingga tidur kembali pada dasarnya adalah kegiatan bermain.²

Hurlock menyatakan bahwa “bermain merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain”.³ Bermain secara garis besar dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu aktif dan pasif.

“Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu,

¹ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), 1

² Oman Fathurohman, “Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)”, *As Sibyan*, Volume 2, No.1, Juni 2017, 28

³ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019),

bidak, dan papanulartangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.”⁴

Menurut Maisyaroh permainan ular tangga adalah “kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakanpapan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain”.⁵

Sedangkan Nurjasmika, Ular tangga merupakan “Jenis permainan papan yang didesain khusus bagi anak umur 3 tahun ke atas”. Permainan ular tangga yang didesain khusus untuk anak usia TK biasanya memiliki jumlah karakter tampilan gambar papan yang lebih lengkap dibandingkan dengan ular tangga bagi anak usia prasekolah. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain ular tangga merupakan jenis permainan papan yang mengasyikkan, dibuat untuk anak usia 3 tahun ke atas yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular”.

Dapat diketahui bahwa bermain bisa dilakukan oleh semua anak dan tidak sama untuk semua anak karena akan tergantung pada perhatian berapa waktu yang dicurahkan untuk hal bermain tersebut, anak yang aktif

⁴ Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia, Regina Lichteria Panjaitan, “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia” *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 2 No. 1, 2017, 2093-2094

⁵ Komang Cahya Swastrini, Putu Aditya Antara, Luh Ayu Tirtayani, “Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di TK Widya Sesana Sangsit”, *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 4. No. 2 - Tahun 2016, 3.

mungkin akan senang bermain dengan objek dan dia langsung terlibat dalam permainannya sedangkan anak yang pasif akan senang menonton permainan yang ada.

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa permainan ular tangga jenis permainan papan yang mengasyikkan, dibuat untuk anak usia 3 tahun ke atas yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” biasanya memiliki jumlah karakter tampilan gambar papan yang lebih lengkap dibandingkan dengan ular tangga bagi anak usia prasekolah.

2. Tujuan Permainan Ular Tangga

Beberapa tujuan permainan ular tangga diantaranya:

- a. Mengajari anak agar lebih kreatif.
- b. Melatih kesabaran anak.
- c. Menciptakan suasana bermain anak.
- d. Mengajari untuk melafalkan angka.⁶

Pendapat lain mengatakan bahwa tujuan permainan ular tangga ini diantaranya:

- a. Mengenalkan sejumlah binatang serta konsep sosial dan ekonomi.
- b. Mengenalkan huruf.
- c. Mengenalkan angka.
- d. Mengenalkan bunyi angka, huruf dan kata.

⁶ Heru Kurniawan, Titi Anisatul Laely, *30 Permainan Kreatif untuk Kecerdasan Logika Matematika Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 105

- e. Melatih menulis huruf.
- f. Melatih pemecahan masalah.⁷

Tujuan media permainan ular tangga dalam penelitian ini adalah mengenalkan bentuk bangundatar yang ada di sekitar serta mengetahui kecerdasan kinestetik dan motorik. Agar permainan ini dapat digunakan dengan baik di lembaga PAUD, sebaiknya para guru terlebih dahulu membaca cara penggunaan Permainan Ular Tangga dan aturan permainan ular tangga.

3. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Langkah-langkah yang digunakan dalam Permainan ular tangga adalah:

- 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

⁷ Susi Susiawati, *Panduan Permainan Ular Tangga* (Jawa Barat: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia , 2017), 4.

melempar dadu satu kali lagi dan pemain memajukan bidak / pion nya sesuai angka perolehan terakhir.

- 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 100.⁸

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui langkah-langkah yang digunakan dalam Permainan Ular Tangga, dan teori ini akan digunakan oleh peneliti.

4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Kelebihan permainan antara lain:

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-

⁸Siti Istiqomah, "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/2018", (Dalam Skripsi), Bandar Lampung: UIN Radden Intan, 2018, 53-54

peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.

- e. Permainan bersifat luwes
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.⁹

Permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan diantaranya anak-anak menjadi senang untuk belajar, serta menjadi wahana bagi siswa untuk menjadi aktif. Permainan ular tangga juga dapat memberikan umpan balik bagi anak karena permainan bersifat luwes dan dapat dengan mudah dibuat dan lebih banyak.

Sedangkan kekurangan dari permainan, antara lain :

- 1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan / teknis pelaksanaan, siswa hanya terfokus pada permainan tersebut.
- 2) Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
- 3) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.¹⁰

Kelemahan permainan ular tangga yang paling terlihat adalah anak lebih senang bermain dan cenderung tidak memahami materi yang disampaikan dalam ular tangga sehingga permainan ini hanya melibatkan beberapa pemain saja.

⁹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 78

¹⁰ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 81

B. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Beberapa ahli mempunyai arti dan definisi sendiri tentang apa yang dibahasnya walaupun secara prinsip tidak jauh berbeda. Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan¹¹

Memahami perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas dari tokoh terkemuka Jean Piaget. Perkembangan Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.¹²

Piaget yang dikutip oleh Sri Esti Wuryani Djiwandono mengatakan kemampuan atau perkembangan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan sistem nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya.¹³ Dalam perkembangan kognitif anak usia dini merupakan hasil proses dari

¹¹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 22

¹² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), 48

¹³Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan Edisi Revisi*, (Jakarta: Gramedia, 2009), 72

asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah suatu proses kognitif, dengan asimilasi seseorang mengintegrasikan bahan-bahan persepsi atau stimulus kedalam skemata yang ada atau tingkah laku yang ada.¹⁴

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada dirinya.¹⁵ Kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak. Anak didik pada usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Kognitif seorang anak akan menentukan cara anak tersebut dalam belajar dan bersosialisasi dan berhubungan dengan orang begitupun dalam menghadapi persoalannya. Kognitif seorang anak akan bisa kita amati dari cara dia bersosialisasi dengan orang lain, cara seorang anak berfikir ataupun cara si anak tersebut memproses informasi yang diterimanya ataupun kecepatan anak dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapinya.

¹⁴Tri Yuni Hendrowati, "Pembentukan Pengetahuan Lingkaran Melalui Pembelajaran Asimilasi Dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget", dalam *Jurnal e-DuMath*, Pringsewu: STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Volume 1 No. 1, Januari 2015, 6

¹⁵ Ramaikis Jawati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Umami II", dalam *SPEKTRUM PLS*, Vol. I, No.1, April 2013, 253

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan individu yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu hal, kejadian atau peristiwa. Di mana kemampuan kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yakni semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Menurut Piaget yang dikutip oleh Khadijah setidaknya ada empat kemampuan dasar yang perlu distimulus pada anak prasekolah, diantaranya:

1) Kemampuan transformasi

Merupakan perubahan bentuk dapat dikenalkan kepada anak prasekolah melalui kegiatan eksperimen sederhana contohnya meniup balon, mengisi air kedalam gelas yang berbeda, membentuk benda lunak menjadi berbagai macam bentuk, dll.

2) Kemampuan reversibility

Merupakan cara berfikir alternatif atau bolak-balik contohnya melalui gambar anak diajak untuk mencari jalan keluar dari sebuah jalan yang berliku, mengurutkan angka dari yang kecil kebesar.

3) Kemampuan klasifikasi

Anak melakukan klasifikasi berdasarkan jenis, bentuk, warna, ukuran dan lain-lain.

4) Kemampuan hubungan asimetris

Anak usia dini sudah bisa mengelompokkan benda dapat dilihat Ketika dia memisahkan mainan kedalam kelompoknya.¹⁶

Piaget dalam E. Mulyasa memandang anak sebagai partisipasi aktif di dalam proses perkembangan. Piaget meyakini bahwa anak harus dipandang seperti seorang ilmuwan yang sedang mencari jawaban dalam melakukan upaya melakukan eksperimen terhadap dunia untuk melihat apa yang terjadi.¹⁷

Perkembangan kognitif memiliki keterkaitan dengan perkembangan fisik yaitu dalam hal perkembangan kapasitas otak dan syaraf, juga berhubungan dengan perkembangan bahasa, emosi serta perkembangan moral.¹⁸ Dalam perkembangan kognitif, berfikir kritis merupakan hal yang penting. Ketika anak tertarik pada obyek tertentu, ketrampilan berfikir mereka akan lebih kompleks. Di lain pihak Ketika anak mengalami kebigungan terhadap subyek tertentu, ketrampilan berfikir menjadi lebih intensif.

Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan caraanak berfikir,

¹⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 39-40

¹⁷ E.Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 25

¹⁸ Ujang Khiyarusoleh, "Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget", dalam *Jurnal Dialektika*, Vol. 5 No. 1 Maret 2016, 3

menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Menurut Jean Piaget terdapat empat tahapan perkembangan kognitif. Tahap pertama disebut periode sensorik motorik (sekitar lahir 0-2 tahun). Pada tahap ini, bayi menggunakan alat indra dan kemampuan motorik untuk memahami dunia sekitarnya. Bayi mengalami perkembangan dari gerakreflek sederhana menuju beberapa Langkah skematik yang lebih terorganisasi. Tahap kedua disebut periode praoperasional (sekitar 2-7 tahun). Anak dapat membuat penyesuaian perseptual dan motorik terhadap obyek dan kejadian yang dipresentasikan dalam bentuk symbol (bayangan mental, kata-kata, isyarat) dalam meningkatkan bentuk organisasi dan logika. Tahap ketiga adalah periode konkret operasional (sekitar 7-11 tahun). Anak mendapatkan struktur logika tertentu yang membuatnya dapat melaksanakan berbagai macam operasi mental, yang merupakan Tindakan terinternalisasi yang dapat dikeluarkan bila perlu. Anak melakukan operasi ini dalam situasi konkret. Tahap terakhir adalah periode formal operasional (sekitar 11-15 tahun). Operasi mental tidak lagi hanya terbatas pada obyek konkret, tetapi juga sudah dapat diaplikasikan pada kalimat verbal atau logika, yang tidak hanya menjangkau kenyataan melainkan juga kemungkinan, tidak hanya menjangkau kini tetapi masa depan.¹⁹

Selama ini tampaknya banyak orang menganggap remeh kemampuan pada anak usia dini, kita sering mendengar orang berkata ah dia masih kecil, tidak mengerti apa-apa. Padahal, apabila bayi dan batita

¹⁹ Sitti Aisyah Mu'min, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget", dalam *Jurnal Al-Ta'dib*, Kendari: STAIN Sultan Qaimuddin, Vol. 6 No. 1 Januari-Juni 2013, 91-92

tersebut sudah dapat berbicara dengan jelas. Tentu mereka akan memprotes pandangan ini.²⁰

Fikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak. Fikiran yang digunakan untuk mengenali, memberi alasan yang rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting. Sedangkan intelek adalah berfikir dan intelegensi adalah kemampuan kecerdasan. Kedua istilah itu punya arti sama. Sebenarnya perbedaan terletak pada waktunya saja.²¹ Kemampuan untuk mengingat apa yang telah dilalui baik berupa sebuah peristiwa atau materi pembelajaran. Kemampuan untuk mengingat ini salah satu hal yang cukup penting untuk melihat kemampuan kognitif seseorang walaupun hanya pada tingkatan yang rendah.

Dari uraian teori di atas pengembangan konsep pada kemampuan kognitif terutama pada aspek mengingat anak usia dini dapat digunakan melalui permainan yang menarik untuk mengembangkan program kognitif anak yaitu membedakan bentuk benda dan berbagai ukuran, berbagai warna, pengurutan, serta pengelompokkan akan menunjang perkembangan kognitif, sehingga anak mengorganisasikan, dan mengenal dan mengerti tentang alam sekitarnya. Dari beberapa pengertian yang disebutkan di atas dapat diketahui bahwa kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktifitas yang berhubungan dengan persepsi pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan

²⁰ Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget", dalam *Intelektualita*, Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni 2015, 30

²¹ Rohani, "Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain", *Raudhah*, Vol. IV, No. 2: Juli – Desember 2016, 4

seseorang memperoleh pengetahuan memecahkan masalah dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu memperhatikan, mempelajari, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Sehingga dengan berkembangnya kemampuan kognitif, anak akan lebih mampu mengenali, lebih dapat menunjukkan serta dapat membuktikan konsep-konsep bentuk dan pola seperti geometri dan pola lainnya.

3. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Indikator pencapaian perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter (C1)
- 2) Mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (C1)
- 3) Mengelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (C1)
- 4) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. (C1)²²

Ranah Kognitif (menurut taksonomi Bloom) : pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis(C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Pada tingkat pengetahuan: peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan hapalan saja. Pada tingkat pemahaman: peserta didik dituntut untuk menyatakan masalah dengan kata-katanya sendiri, memberi contoh suatu prinsip atau konsep. Pada tingkat aplikasi: peserta didik dituntut untuk menerapkan prinsip dan konsep dalam suatu situasi yang baru. Pada

²² Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 Permendikbud No. 137 Tahun 2014

tingkat analisis: peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat, dan menemukan hubungan sebab dan akibat. Pada tingkat sintesis: peserta didik dituntut menghasilkan suatu cerita, komposisi, hipotesis, atau teorinya sendiri, dan mensintesis pengetahuan.²³

Berdasarkan teori di atas, indikator perkembangan kognitif anak tercapai jika anak dapat mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter (C1), mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (C1), mengelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (C1), dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya (C1).

4. Pentingnya Perkembangan Kemampuan Kognitif

Selain pengertian dan konsep kognitif yang telah dikemukakan di atas, perlu juga diketahui tentang pentingnya pengembangan kognitif tersebut. Sebab dalam kehidupan anak dan manusia pada umumnya selalu berhubungan dengan orang dan alam sekitarnya. Sebagaimana yang dikemukakan Ahmad Susanto tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditori, visual, taktik, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sainspermulaan.²⁴

²³ Dek Ngurah Laba Laksana, dkk., "Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" *Edukasia*, Vol. 1 No. 1 2019, 223.

²⁴ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, hlm.61

Selanjutnya Dodi Harianto menambahkan bahwa pentingnya bagi guru mengembangkan kemampuan kognitif anak sebagai berikut:

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia dengar, lihat, dan rasakan sehingga anak memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadiannya yang pernah dialaminya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- 4) Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar didunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan).
- 6) Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.²⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan perkembangan kognitif anak akan dengan mudah mengenal dan beradaptasi dengan lingkungannya baik dengan manusia atau alam sekitar. Dengan sendirinya akan membantu anak untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Pengembangan kognitif semua alat indra anak akan bekerja

²⁵ Dodi Harianto, "Peran Guru Dalam Pengembangan Kognitif Anak", *At-Tasyrih*, Volume 1, Nomor 1, September 2015, 4

dengan baik sehingga anak akan mudah terbiasa dengan lingkungannya dan dapat mengatasi masalah yang dihadapinya, dapat berfikir lebih cepat, dapat mengenal benda disekitarnya dan akan lebih siap dengan kehidupan selanjutnya.

5. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Agar kemampuan kognitif pada anak sesuai dengan apa yang diharapkan, maka perlu menjadi perhatian beberapa hal yang akan mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak, seperti yang diungkapkan Sujiono beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif yaitu :

a. Faktor Hereditas

Bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Sejak faktor lingkungan tak berarti lingkungannya

b. Faktor Lingkungan

Bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya.

c. Faktor Kematangan

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

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat dan bakat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Sedangkan bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

f. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah juga memilih masalah sesuai kebutuhannya.²⁶

Kemampuan kognitif anak banyak dipengaruhi oleh factor hereditas, factor lingkungan, factor kematangan, factor pembentukan, factor minat dan bakat dan kebebasan. Dari paparan di atas semua aspek perkembangan anak sangat berkaitan erat agar pertumbuhan kognitif anak berkembang dengan baik.

C. Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak

Media pembelajaran permainan edukatif merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan kognitif didalam bermain. Salah satunya

²⁶Sujiono, Yuliani Nuraini, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 125

yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kognitif anak adalah media permainan ular tangga. Bruner dalam Slamet mengatakan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Selanjutnya dikatakan bahwa bermain merupakan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Piaget dalam Slamet menyatakan bahwa bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar. Berinteraksi dengan objek dan orang, menggunakan objek itu untuk berbagai keperluan anak mengkonstruksi pemahaman tentang objek, orang dan situasi.²⁷

Menurut Piaget, bermain adalah suatu cara bagi anak dalam mengubah dunia untuk mendapatkan keinginannya.²⁸ Permainan ular tangga sudah sering dilakukan oleh anak-anak, bisa juga digunakan untuk sarana atau media belajar anak-anak, bila benar jawaban, maka bisa naik tangga, bila salah, terpaksa turun seperti ular), anak-anak juga harus belajar bekerja sama dengan baik, terutama untuk menjawab soal-soal berupa pengetahuan yang sudah mereka pelajari, anak-anak juga belajar dan berlatih memahami suatu strategi berpikir yang tepat dan cepat, kecepatan menerima dan memproses suatu informasi yang berupa soal-soal pengetahuan umum sangat dibutuhkan suatu konsentrasi. Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah salah

²⁷ Yuliani Nurani & Bambang Sujiono, *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. (Jakarta: Indeks, 2010), 83.

²⁸ Harmiah, Nurhaedah, Rahmatiah, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Kelompok B TK Aiko Kecamatan Bontoala", *Profesi Kependidikan*, Volume 3 No. 2 Oktober 2022, 111.

satu permainan edukatif untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini.²⁹

Permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif permainan yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini khususnya padakelompok B, terutama untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Manfaat permainan ular tangga diantaranya:

1. Mengembangkan kemampuan kognitif
2. Memiliki rasa toleransi
3. Memiliki rasa tanggung jawab
4. Memiliki disiplin
5. Mengembangkan kemampuan keberaksaraan yang terkait dengan cerdas sosial;
6. Menumbuhkan kesadaran pentingnya mentaati aturan sejak usia dini.³⁰

Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai perkembangan salah satunya yaitu aspek kognitif. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

²⁹ Fitri Astuti, Nirwana, Muhammad Awin Alaby, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga”, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, 2019

³⁰ Susi Susiati, dkk., *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017), 16.

kalimat pertanyaan. Berdasarkan pengertian di atas, dapat peneliti kemukakan hipotesis dalam penelitian ini adalah : dengan menerapkan Permainan Ular Tangga dapat Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Adapun variabel yang akan dioperasikan ialah permainan ular tangga, selaku variabel bebas (variabel X) serta kemampuan kognitif anak, selaku variabel terikat (variabel Y). Berikut penjelasan mengenai variabel bebas (X) serta variabel terikat (Y) :

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas ataupun biasa dikenal variabel independent adalah Variabel yang mempengaruhi ataupun penyebab atas terjadinya perubahan serta munculnya variabel dependen (terikat).¹ Sejalan terhadap pengertian itu, sehingga yang disebut variabel bebas dalam penelitian ini ialah permainan ular tangga. permainan ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak - kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain”.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat atau dependen adalah Variabel yang dipengaruhi dan merupakan dampak lantaran terdapatnya variabel bebas sesuai definisi itu, variabel terikat pada penelitian ini ialah kemampuan kognitif.

¹Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2015), 38.

kemampuan kognitif adalah kemampuan individu yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu hal, kejadian atau peristiwa. Di mana kemampuan kognitif terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Indikator kemampuan kognitif antara lain:

- a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter
- b. Mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
- c. Mengelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
- d. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

B. Lokasi Penelitian

Menjelaskan tentang tempat dan waktu PTK dilakukan serta berapa siklus yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan permainan ular tangga.

1. Tempat penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang Tulang Bawang.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitiandilaksanakan pada waktupelajaranberlangsung di kelompok B usia 5-6 tahun di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang Tahun Ajaran 2022/2023.

C. Subjek dan ObjekPenelitian

1. SubjekPenelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 26 anak Kelompok B Zaid Bintsabit TK IT Ceidikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang Tulang Bawang dengan usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

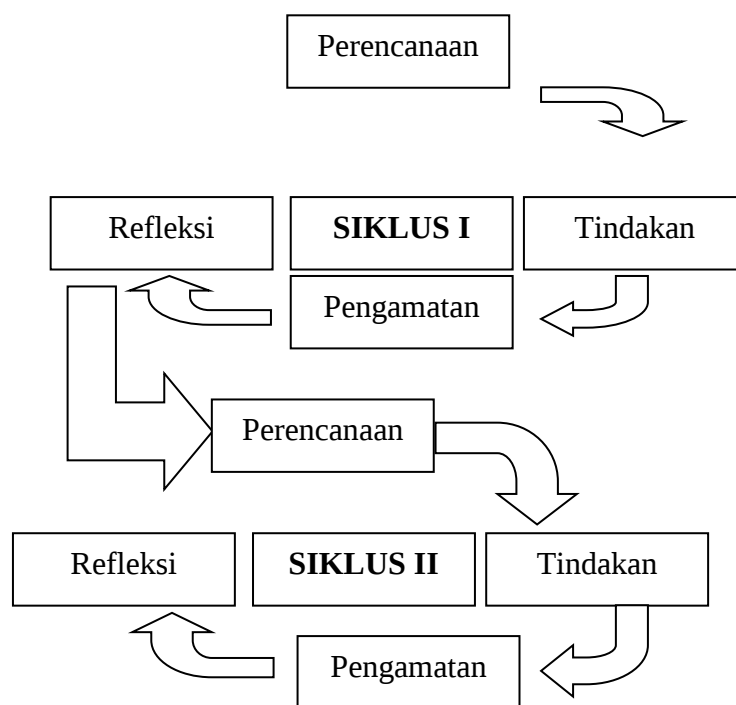
2. ObjekPenelitian

Objek penelitian dalam penelitian adalah system atau proses yang ingin diteliti. Sistem atau dampak terhadap suasana belajar dalam kelas. Objek penelitian dalam PTK merupakan solusi yang diberikan oleh peneliti untuk dilaksanakan dalam bagian PTK. Dimana objek dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan ular tangga di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

D. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui 2 (dua) siklus untuk penerapan permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kogntif anak usia dini. Ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian Tindakan kelas (PTK) tetapi yang paling dikenal dan bisa digunakan adalah

model yang dikemukakan oleh Hopkins di mana bentuk penyusunan berbentuk spiral. Adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan ada 4 langkah dan pengulangan yang disajikan dalam bagan di bawah ini:



Gambar 1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas²

Tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti yang digambarkan dalam bagan di atas adalah terdiri dari 4 tahap dan 2 siklus. Secara rinci tahapan dan siklus penelitian ini sebagai berikut :

1. Siklus I

Adapun tahap-tahap yang akan dilakukan oleh peneliti pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti tindakan adalah untuk menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana

²Suharsimi Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 7.

tindakan tersebut dilakukan. Penyusunan rancangan ini peneliti menentukan titik atau focus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati. Kemudian membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu penelitian merekam fakta yang terjadi selama Tindakan berlangsung. Penelitian pada tahap perencanaan ini menyusun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pembelajaran dengan tema.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
- 3) Menyiapkan lembar penilaian.
- 4) Membuat lembar observasi untuk menilai hasil kerja anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap kedua dari penelitian tindakan, di mana tindakan yang akan dilaksanakan dalam dua siklus, dalam satu siklus akan dilakukan dalam dua kali pertemuan di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang Tulang Bawang. Tindakan pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Tahap ini pelaksanaan pendidik harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar tidakdi buat-buat.

c. Pengamatan

Tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Oleh karena itu, kepada pendidik yang berstatus sebagai

pengamat agar melakukan “pengamatan balik” terhadapapa yang terjadi Ketika Tindakan berlangsung. Saat melakukan pengamatan balik ini pendidik pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah peneliti memonitor anak selama proses kegiatan berlangsung dan peneliti menilai hasil yang dicapai setelah pelaksanaan pembelajaran.

d. Refleksi

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika pendidik pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Jadi yang di maksud dengan refleksi adalah membahas terkait dengan rancanganya yang dibuat untuk diperbaiki di siklus berikutnya. Setelah peneliti melihat dan mengamati hasil akan menentukan perluti daknya melaksanakan siklus berikutnya.

2. Siklus II

Tahap siklus II seperti halnya dengan siklus I dengan catatan setelah di revisi dari kekurangan di siklus pertama direvisi. Bila dalam PTK terdapat lebih dari satu siklus maka siklus kedua dan seterusnya merupakan putaran ulang dari tahapan sebelumnya. Hanya saja, antara siklus pertama, kedua, dan selanjutnya selalu mengalami perbaikan

setahap demi setahap. Antara siklus yang satu dengan yang lainnya tidak akan pernah sama meskipun memiliki tahapan yang sama.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian bersumber pada pencapaian belajar anak yang dihasilkan dari tindakan kemampuan kognitif pada anak TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang menggunakan permainan ular tangga.

1. Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis atau mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati anak atau sekelompok anak secara langsung.³ Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memantau guru dan anak selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya tindakan, yaitu penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan tanda centang atau *checklis*.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-

³Fitrah dkk, *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus* (Sukabumi: CV Jejak, 2017), 65.

keterangan.⁴ Wawancara ditujukan kepada Ibu Siti Mamluatin selaku guru kelompok B dalam peningkatan kemampuan kognitif di kelompok B. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dengan menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis.

3. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto, metode dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data penelitian berupa catatan, transkrip, rapor, majalah, agenda, dan lain-lainnya.⁵ Metode ini menjadi tambahan untuk hasil penelitian yang dilakukan. Dokumentasi ini berupa hasil rapor anak mengenai aspek perkembangan kognitif anak. Dalam metode dokumentasi ini peneliti memperoleh data tentang sejarah singkat berdirinya TK IT Cendikia, Visi dan Misi TK IT Cendikia, denahlokasi, sarana dan prasarana, buku-buku nilai, data anak, dan guru di TK IT Cendikia.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran. Hal-hal yang dicatat dalam kegiatan observasi berkaitan dengan kreativitas anak yaitu, kelancaran (*fluency*) dan keaslian (*originalty*) pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Segala aktivitas pembelajaran menggunakan permainan ular tangga di catat dalam lembar observasi yang terencana secara terbuka dan fleksibel. Kreativitas yang berkaitan dengan

⁴CholidNarbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 83.

⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 231.

keluwesan dan kerincian dilakukan dengan wawancara antara guru dengan anak tentang hasil dan aktivitas anak selama melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisa data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, Menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. Dapat dikatakan bahwa pengumpulan data merupakan jantungnya penelitian makaan alisa data merupakan jantungnya PTK. Langkah yang harus di tempuh setelah pengumpulan data yaitu melakukan analisa data, Adapun rincian kegiatan analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Hasil reduksi berupa uraian singkat yang telah digolongkan dalam suatu kegiatan tertentu. Menurut Dirjen Mandas DIKNAS dalam Dimyanti,

bahwa pengukuran pengamatan pada lembaran observasi dibagi menjadi empat kriteria, yaitu :

Jenis persentase penilaian :

- a. BB (Belum berkembang) Nilai Persentase 0-25%
- b. MB (Mulai Berkembang) Nilai Persentase 26-50%
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) Nilai Persentase 51-75%
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik) Nilai Persentase 76-100%⁶

Data ketuntasan peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

p = Angka persentase⁷

2. Penyajian Data

Penyajian data berupa sekumpulan informasi dalam bentuk teks naratif yang disusun, diatur, diringkas dalam bentuk kategori-kategori sehingga mudah di pahami makna yang terkandung di dalamnya. Data-data tersebut disusun Kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami.

⁶Depdiknas, *Kurikulum Standar Kompetensi TK dan RA* (Jakarta Depdiknas, 2004), 14.

⁷Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 43

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Dalam hal ini dapat diartikan bahwa kesimpulan yang didapatkan merupakan temuan mengenai penerapan Permainan Ular Tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang yang diperoleh dari data penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesimpulan yang diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian Tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui penerapan Permainan Ular Tangga kelompok B usia 5-6 tahun di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang. Pembelajaran dikelas dinyatakan tuntas apabila $\geq 75\%$ ⁸ berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan kognitif yang baik BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan Permainan Ular Tangga kelompok B usia 5-6 tahun di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

⁸Depdiknas, *Kurikulum Standar Kompetensi TK dan RA* (Jakarta Depdiknas, 2004), 14.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran TK IT Cendikia Banjar Agung

1. Sejarah Singkat TK IT Cendikia Banjar Agung

Yayasan Pendidikan Cendikia Muslim merupakan Lembaga Pendidikan yang menerapkan kompetensi sains dan Teknologi serta menempatkan Al Qur'an dan Sunnah sebagai dasar Panduan yang paling tinggi dan sumber dari semua keahlian dan pengetahuan. Pendidikan bermutu, keterampilan dan keimanan yang kuat merupakan bekal bagi generasi mendatang dalam menghadapi perkembangan zaman dan persaingan global. Yayasan Pendidikan Cendikia didirikan di Banjar Agung pada tanggal 25 November 2010. Yayasan ini bergerak dalam bidang pendidikan, kemanusiaan, dan sosial. Pada Tahun 2020, Yayasan Pendidikan Cendikia Muslim resmi mendapatkan SK dari kementerian Hukum dan HAM.

2. Visi, Misi dan Tujuan TK IT Cendikia Banjar Agung

Visi

“Unggul dalam kualitas IMTAQ menuju generasi Qur’ani”

Misi

- a. Membimbing anak didik agar memiliki aqidah yang lurus.
- b. Mengajarkan anak didik melaksanakan ibadah yang benar.
- c. Membiasakan anak didik berakhlaqul karimah.

- d. Menumbuhkan sifat kemandirian anak.
- e. Mengembangkan pola pikir sejak dini.
- f. Mengajarkan hidup sehat dan bersih.
- g. Menanamkan sifat sosial.

3. Data Sarana dan Prasarana TK IT Cendikia Banjar Agung

Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dan bahan untuk mencapai maksud dan tujuan dari suatu proses produksi. Sementara prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya produksi. Sarana penunjang yang ada di TK IT Cendikia Banjar Agung sebagai berikut:

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana

No	Jenis Sarana/Prasarana	Jumlah	Keadaan			
			Baik	Rusak	Digunakan	Tidak Digunakan
1	Ruang Kelas	6	✓	-	✓	-
2	Ruang bermain bebas	-	-	-	-	-
3	Ruang kantor	1	✓	-	✓	-
4	Ruang kesehatan	1	✓	-	✓	-
5	Ruang dapur	1	✓	-	✓	-
6	Gudang	1	✓	-	✓	-
7	Toilet guru	1	✓	-	✓	-
8	Toilet siswa	1	✓	-	✓	-
9	Tempat terbuka	Ada	✓	-	✓	-
10	Tempat cuci tangan	4	✓	-	✓	-
11	Ruang perpustakaan	Ada	✓	-	✓	-
12	APE luar dan dalam	Ada	✓	-	✓	-
13	Tempat wudhu	Ada	✓	-	✓	-

Sumber : Dokumentasi TK IT Cendikia Banjar Agung

1) APE

Jenis APE yang dimiliki adalah:

- a) 4 unit ayunan
- b) 2 unit tangga panjatan
- c) Perosotan
- d) Jungkitan
- e) Puteran
- f) Terowongan

2) Sarana permainan di dalam ruangan yang dimiliki adalah:

- a) Aneka bentuk ular tangga kayu
- b) 20 unit puzzle
- c) 10 set permainan masak
- d) 4 box bongkar pasang
- e) 2 pohon hitung
- f) 4 holahop
- g) Alat shalat 1 stel
- h) 4 bola basket dan 4 ring
- i) 4 bola plastik.¹

4. Data Pendidik TK IT Cendikia Banjar Agung

Guru merupakan sebuah profesi yang tidak mudah. Hal ini jika dilihat dari tanggung jawab seorang guru yang sangat besar. Kemajuan suatu bangsa pun bisa ditentukan oleh peran vital seorang guru dalam membentuk sumber

¹ Dokumentasi TK IT Cendikia Banjar Agung tahun 2023

daya manusia yang berkualitas. Maka tidak salah jika kita menyebut bahwa profesi guru merupakan suatu kehormatan. Adapun data guru TK IT Cendikia Banjar Agung adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Guru TK IT Cendikia Banjar Agung

No	Nama	Kelas	Status	Pendidikan	Guru Kelas
1	Sri Setiawati, S.Pd.	-	Honor	S1	Kepala RA
2	Siti Mamluatin	B1	Honor	SMA	Guru Kelas
3	Eva Nurjanah, S.Pd	B1	Honor	S1	Guru Kelas
4	Yuli Mardiani, S.Pd.	A1	Honor	S1	Guru Kelas
5	Azimah, S.Pd.	A1	Honor	S1	Guru Kelas
6	Fery Baya, S.Pd.	A2	Honor	S1	Guru Kelas
7	Dian Rismawati, A.Md	A2	Honor	DIII	Guru Kelas
8	Sunarsih, S.Pd.	B2	Honor	S1	Guru Kelas
9	Eka Nurhayati, S.Pd.I	B2	Honor	S1	Guru Kelas
10	Muznah Basawat, S.Pd	B3	Honor	S1	Guru Kelas
11	Desi Merliani, S.Pd.I	B3	Honor	S1	Guru Kelas
12	Surati	KB	Honor	SMA	Guru Kelas
13	Farida, S.Pd	KB	Honor	S1	Guru Kelas

Sumber : Dokumentasi TK IT Cendikia Banjar Agung, 2023

5. Data Siswa TK IT Cendikia Banjar Agung

Siswa atau yang biasa disebut dengan peserta didik merupakan salah satu dari komponen pendidikan yang tidak bisa ditinggalkan, karena tanpa adanya peserta didik tidak akan mungkin proses pembelajaran dapat berjalan. Peserta didik merupakan komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, peserta didik sebagai

pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Data anak keseluruhan TK IT Cendikia Banjar Agung tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 4.3
Data Anak Didik TK IT Cendikia Banjar Agung

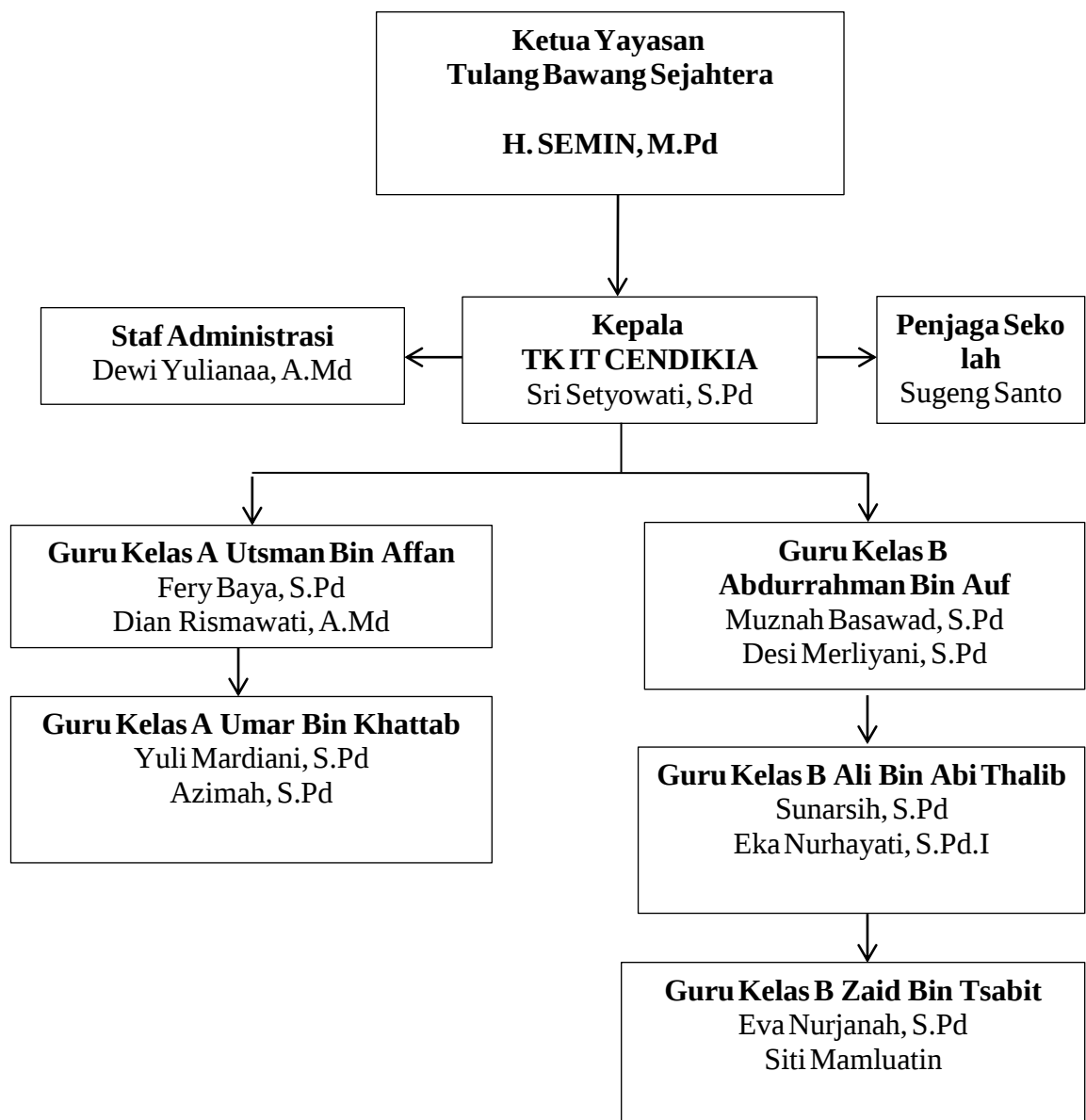
Kelas	Banyaknya Kelas	Jumlah Murid		Jumlah
		L	P	
Kelas A	2	37	29	46
Kelas B	3	43	34	78
Jumlah	5	80	63	124

Sumber: : Dokumentasi TK IT Cendikia Banjar Agung, 2023

6. Struktur Organisasi TK IT Cendikia Banjar Agung

Gambar 4.1

Struktur Organisasi TK IT Cendikia Banjar Agung STRUKTUR ORGANISASI PAUD TK IT CENDIKIA TAHUN PELAJARAN 2022/2023



B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi awal

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan kognitif anak sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan bermain ular tangga.

Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi prasiklus dilakukan pada tanggal 26-27 Juli 2022. Pada tahap ini peneliti dan guru kolaborator melakukan bimbingan dan stimulasi untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak TK IT Cendikia Banjar Agung.

Hasil kemampuan prasiklus pada tanggal 27 Juli 2022 dengan menggunakan lembar observasi ceklis yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Prasiklus

No	Nama Anak	Aspek Perkembangan Kognitif				
		1	2	3	4	5
1	Arkha Avicenna Iskandar	MB	MB	MB	MB	MB
2	Muhammad Hakim	MB	MB	MB	MB	MB
3	Kenza Abdul Ghani S.	MB	MB	MB	MB	MB
4	Haziq Musyaffa	MB	MB	MB	MB	MB
5	Sarfaraz Arkhan Budayu	MB	MB	MB	MB	MB
6	Almira Afiqa Arresy	MB	MB	MB	MB	MB
7	Fathiyah Alesha Ansyahri	MB	MB	MB	MB	MB
8	Fairza Akmal	MB	MB	MB	MB	MB
9	Fathma Mardhiyyatul Ula	MB	MB	MB	MB	MB
10	Ahmad Hilal Ramadhan	MB	MB	MB	MB	MB

11	Almair Prabaswara R.	MB	MB	MB	MB	MB
12	Haikal Dharma Kesatriahza	MB	MB	MB	MB	MB
13	Monica Caela Safia	MB	MB	MB	MB	MB
14	Azzahra Mufia Yumna	MB	MB	MB	MB	MB
15	Nadine Chandra Kirana	MB	MB	MB	MB	MB
16	Annasya Adreena Saila	MB	MB	MB	MB	MB
17	Muhammad Al Ghifari	MB	MB	MB	MB	MB
18	Brilliantrifqi alfando	MB	MB	MB	MB	MB
19	Iqbal Hakim	MB	MB	MB	MB	MB
20	Marwah Ferzana Ayudia	MB	MB	MB	MB	MB
21	Rechi Meira Della	MB	MB	MB	MB	MB
22	Hafsha Fathonah Zalsa R.	MB	MB	MB	MB	MB
23	Yahya Ayyash Kurniawan	MB	MB	MB	MB	MB
24	Virzha Aprilian Al Bisma	MB	MB	MB	MB	MB
25	Asyraf Rasyid Syahputra	MB	MB	MB	MB	MB
26	Annisa Queency Naura M	MB	MB	MB	MB	MB

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Ber kembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Capaian aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun:

1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter
2. Mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
3. Mengelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi

4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif pada anak kelas B Zaid Bintsabit usia 5-6 tahun di TK IT Cendikia Banjar Agung masih tergolong belum berkembang untuk itu peneliti memiliki keinginan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK I T Cendikia Banjar Agung, pada aspek mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter, termasuk pada kategori mulai berkembang, pada aspek menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan termasuk kategori mulai berkembang, pada aspek mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran termasuk kategori mulai berkembang, pada aspek mengelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis termasuk kategori mulai berkembang, dan pada aspek mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya termasuk kategori mulai berkembang.

2. Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan Siklus I dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas yang lainnya, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari

kepala sekolah. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut :

- 3) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- 4) Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- 5) Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
- 6) Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa ular tangga dan lainnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan. Dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Februari 2023 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Februari 2023 dengan tema pekerjaan. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar ceklis.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Februari 2023, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga ini adalah permainan ular tangga.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa, kemudian melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak menyanyi, mengenal hari, tanggal, bulan dan tahun.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut yaitu pekerjaan. Lalu, guru menjelaskan tentang beberapa jenis pekerjaan dan nama pekerjaan. Selanjutnya guru menjelaskan cara bermain ular tangga menyebutkan bilangan pada dadu. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan bermain ular tangga. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

c. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya:

- 1) Masih banyak anak yang mengalami kesulitan saat bermain ular tangga.
- 2) Beberapa anak sudah mulai bisa dengan dibantu oleh guru
- 3) Beberapa anak masih salah saat mengurutkan ular tangga

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Februari 2023 dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga ini adalah ular tangga.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa, kemudian melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu .Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak menyanyi, mengenal hari, tanggal, bulan dan tahun.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti,guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut dan menjelaskan cara mencocokkan ular tangga. Selama proses kegiatan pembelajaran

berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah mencocokkan angka pada dadu dengan papan ular tangga. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d. Observasi

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif melalui bermain ular tangga. Berikut hasil pengamatan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain ular tangga pada siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5
Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui
Bermain Ular Tangga Pada Siklus I (Pertemuan Kedua) Pada
Tanggal 6 Februari 2023

No	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Prosentase
1	Belum Berkembang (BB)	8	31%
2	Mulai Berkembang (MB)	7	27%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	27%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	15%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil pengamatan pertemuan kedua yaitu anak yang belum berkembang ada 8 anak dengan presentase 31%, mulai berkembang ada 7 anak dengan presentase 27%, berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan presentase 27% dan yang berkembang sangat baik ada 4 anak dengan presentase 15%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui bermain ular tangga pada siklus pertemuan kedua belum berhasil dicapai karena anak yang mencari kriteria berkembang sangat baik (BSB) belum mencapai 11 anak dengan presentase 42%. Berikut ini lembar observasi peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus :

Tabel 4.6
Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Siklus I

No	Nama Anak	Aspek yang Diamati				Bintang	Kriteria	Keterangan
		A	B	C	D			
1	Arkha Avicenna Iskandar	✓	✓		✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Muhammad Hakim	✓	✓			★★	MB	Mulai Berkembang
3	Kenza Abdul Ghani S.	✓				★★★★	BB	Belum Berkembang
4	Haziq Musyaffa		✓	✓		★★	MB	Mulai Berkembang
5	Sarfaraz Arkhan Budayu	✓	✓		✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6	Almira Afiqa Arresy	✓	✓	✓	✓	★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
7	Fathiyah Alesha Ansyahri	✓				★	BB	Belum Berkembang
8	Fairza Akmal	✓	✓	✓		★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
9	Fathma Mardhiyyatul Ula		✓			★	BB	Belum

								Berkembang
10	Ahmad Hilal Ramadhan		✓	✓		★★	MB	Mulai Berkembang
11	Almair Prabaswara R.		✓	✓		★★	MB	Mulai Berkembang
12	Haikal Dharma Kesatriahza	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
13	Monica Caela Safia	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14	Azzahra Mufia Yumna		✓	✓		★★	MB	Mulai Berkembang
15	Nadine Chandra Kirana	✓				★	BB	Belum Berkembang
16	Annasya Adreena Saila	✓				★	BB	Belum Berkembang
17	Muhammad Al Ghifari		✓	✓		★★	MB	Mulai Berkembang
18	Brilliant rifqi alfando		✓			★	BB	Belum Berkembang
19	Iqbal Hakim	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	
20	Marwah Ferzana Ayudia	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
21	Rechi Meira Della	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
22	Hafsha Fathonah Zalsa R.			✓		★	BB	Belum Berkembang
23	Yahya Ayyash Kurniawan	✓	✓			★★	MB	Mulai Berkembang
24	Virzha Aprilian Al Bisma	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
25	Asyraf Rasyid Syahputra	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
26	Annisa Queency Naura M	✓				★	BB	Belum Berkembang

Keterangan aspek yang diamati:

- A. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.

- B. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.
- C. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.
- D. Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Hasil Penilaian:

BB : 8 anak

MB : 7 anak

BSH : 7 anak

BSB : 4 anak

Berdasarkan 4 aspek yang peneliti amati pada Siklus I dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan kegiatan bermain ular tangga yaitu pada aspek A mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran ada 18 anak yang mampu melakukannya. Aspek B yang paling mudah dilakukan oleh anak yaitu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi ada 16 anak, sedangkan pada aspek C yaitu mengenal pola (misal, ABC-ABC) dan mengulanginya ada 15 anak yang mampu melakukannya. Pada aspek d yaitu mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna hanya ada 10 anak yang mampu melakukannya.

3. Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan Siklus I dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas yang lainnya, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut :

- 1) Melakukan koordinasi dengan guru kelas sebagai kolaborator peneliti yaitu sebagai pelaksana tindakan.
- 2) Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan instrument penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
- 4) Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa ular tangga dan lainnya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 Februari 2023 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Februari 2023 dengan tema pekerjaan. Hasil penelitian dalam siklus ini diperoleh melalui tahap observasi dan pengisian lembar ceklis.

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 Februari 2023, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga ini adalah permainan ular tangga.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa, kemudian melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak menyanyi, mengenal hari, tanggal, bulan dan tahun.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut yaitu pekerjaan. Lalu, guru menjelaskan tentang beberapa jenis pekerjaan dan nama pekerjaan. Selanjutnya guru menjelaskan cara bermain ular tangga menyebutkan bilangan pada dadu. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan bermain ular tangga. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

c. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya untuk masukan perencanaan selanjutnya:

- 1) Masih banyak anak yang mengalami kesulitan saat bermain ular tangga.
- 2) Beberapa anak sudah mulai bisa dengan dibantu oleh guru
- 3) Beberapa anak masih salah saat mengurutkan ular tangga

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Februari 2023 dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga ini adalah ular tangga.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa, kemudian melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Anak dikondisikan untuk menyimak penjelasan guru. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, anak diajak menyanyi, mengenal hari, tanggal, bulan dan tahun.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut dan menjelaskan cara mencocokkan ular tangga. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah mencocokkan angka pada dadu dengan papan ular tangga. Setelah selesai anak diajak untuk mencuci tangannya sampai bersih.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, pesan-pesan, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

d. Observasi

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan yaitu lembar observasi pada saat kegiatan berlangsung dan menilai peningkatan kognitif melalui bermain ular tangga. Berikut hasil pengamatan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain ular tangga pada siklus II pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7
Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui
Bermain Ular Tangga Pada Siklus II (Pertemuan Kedua) Pada
Tanggal 16 Februari 2023

No	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Prosentase
1	Belum Berkembang (BB)	2	7%
2	Mulai Berkembang (MB)	3	12%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	35%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	12	46%
Jumlah		26	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil pengamatan pertemuan kedua yaitu anak yang belum berkembang ada 2 anak dengan presentase 7%, mulai berkembang ada 3 anak dengan presentase 12%, berkembang sesuai harapan ada 9 anak dengan presentase 35% dan yang berkembang sangat baik ada 12 anak dengan presentase 46%. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui bermain ular tangga pada siklus II pertemuan kedua berhasil dicapai karena anak yang mencari kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 21 anak dengan presentase 81%.

Berikut ini lembar observasi peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus II :

Tabel 4.8
Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Siklus II

No	Nama Anak	Aspek yang Diamati				Bintang	Kriteria	Keterangan
		A	B	C	D			
1	Arkha Avicenna Iskandar	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Muhammad Hakim	✓	✓			★ ★	MB	Mulai Berkembang
3	Kenza Abdul Ghani S.	✓				★ ★ ★ ★	BB	Belum Berkembang
4	Haziq Musyaffa	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
5	Sarfaraz Arkhan Budaya	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6	Almira Afiqa Arresy	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
7	Fathiyah Alesha Ansyahri	✓				★	BB	Belum Berkembang
8	Fairza Akmal	✓	✓	✓		★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
9	Fathma Mardhiyyatul Ula	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
10	Ahmad Hilal Ramadhan		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
11	Almair Prabaswara R.	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
12	Haikal Dharma Kesatriahza	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
13	Monica Caela Safia	✓		✓	✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14	Azzahra Mufia Yumna		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
15	Nadine Chandra Kirana	✓				★	BB	Belum Berkembang
16	Annasya Adreena Saila	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik

17	Muhammad Al Ghifari	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
18	Brilliant rifqi alfando		✓			★	BB	Belum Berkembang
19	Iqbal Hakim	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	
20	Marwah Ferzana Ayudia	✓		✓	✓	★★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
21	Rechi Meira Della	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
22	Hafsha Fathonah Zalsa R.	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
23	Yahya Ayyash Kurniawan	✓	✓			★★	MB	Mulai Berkembang
24	Virzha Aprilian Al Bisma	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
25	Asyraf Rasyid Syahputra	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
26	Annisa Queency Naura M	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik

Keterangan aspek yang diamati:

- A. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.
- B. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.
- C. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.
- D. Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Hasil Penilaian:

BB : 2 anak
 MB : 3 anak
 BSH : 9 anak
 BSB : 12 anak

Berdasarkan 4 aspek yang peneliti amati pada Siklus I dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan kegiatan bermain ular tangga yaitu pada aspek A mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran ada 18 anak yang mampu melakukannya. Aspek B yang paling mudah dilakukan oleh anak yaitu mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi ada 16 anak, sedangkan pada aspek C yaitu mengenal pola (misal, ABC-ABC) dan mengulanginya ada 15 anak yang mampu melakukannya. Pada aspek d yaitu mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna hanya ada 10 anak yang mampu melakukannya.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan penerapan Media Permainan Ular Tangga mampu mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II sangat mempengaruhi kemampuan kognitif dengan menambah perlakuan yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang kembali kegiatan bermain ular tagga sendiri tanpa bimbingan guru. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif anak telah mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB).

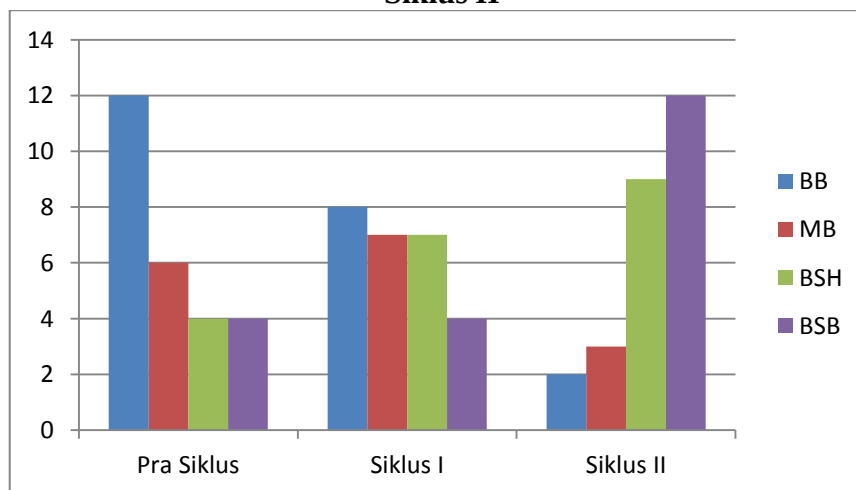
C. Pembahasan

Hasil penelitian pada Siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Berikut ini adalah tabel hasil akhir kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan ular tangga pada prasiklus, siklus I, dan siklus II :

Tabel 4.9
Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Siklus		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Belum Berkembang (BB)	12	8	2
2	Mulai Berkembang (MB)	6	7	3
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	7	9
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	4	12

Gambar 4.2
Perbandingan Hasil Kemampuan Kognitif Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan penjabaran di atas, kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan pada prasiklus belum ada anak yang berkembang sangat baik (BSB) pada kategori mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran dan mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi, pada siklus I anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu pada aspek ada 11 anak dengan presentase 46%, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 21 anak dengan presentase 81%. Kesimpulan yang dapat di tarik adalah melalui bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK IT Cendikia Banjar Agung dan berkembang sangat baik (BSB) dari prasiklus, siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 35%.

Proses peningkatan kemampuan kognitif anak pada kelompok dapat dilakukan melalui metode bermain ular tangga. Sesuai dengan pendapat Harmiah, dkk (2022) melalui kegiatan bermain ular tangga anak memiliki pengetahuan dan percaya diri, menjadikan anak bergerak dengan lincah dan memiliki sikap kepedulian dan sosial yang tinggi. Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ular tangga terdiri dari 2 siklus dan setiap siklusnya memiliki 4 komponen yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Selama kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan instrument penilaian yakni instrument kemampuan kognitif yang nantinya digunakan untuk mengetahui peningkatan-peningkatan yang terjadi pada anak. Penilaian aspek kemampuan kognitif anak dalam berpikir

logis sesuai indikator yang ingin dicapai yakni : anak mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (tangga berarti naik, ular berarti turun), anak mengenal pola pada titik-titik dadu, dan anak mengenal berbagai macam warna pada masing-masing petak.²

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengelolah belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan berpikir teliti dan termasuk ketika anak akan memahami konsep bilangan. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui pancaindra yang dimilikinya. Pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir anak. Dengan daya pikir inilah kelak anak akan dapat menjalani hidup sesuai dengan perkembangan jaman. Karena belajar adalah hak bagi anak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif dan memungkinkan anak menjadi termotivasi dan antusias

Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ular tangga merupakan salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan, dimana metode belajar ini merupakan suatu metode dalam proses belajar mengajar yang menitikberatkan pada kegiatan untuk menuntut anak didik dalam belajar mandiri dan meningkatkan kreatifitas. Melalui metode

² Harmiah, dkk., “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Kelompok B TK Aiko Kecamatan Bontoala”, *Profesi Kependidikan* Volume 3 No. 2 Oktober 2022

kegiatan bermain ular tangga, peneliti berharap kognitif anak dalam lingkup pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik dapat berkembang dengan baik.

Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan terbukti bahwa Permainan Ular Tangga dapat Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah di laksanakan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan ular tangga di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang sudah baik. Dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak berkembang lebih optimal jika anak tidak hanya melakukan kegiatan focus belajar melainkan nsambil bermain. Setelah melakukan kegiatan bermain balok anak lebih semangat dan senang saat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kegiatan permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan kemampuan kognitif anak pada setiap siklusnya. Pada prasiklus belum ada anak yang berkembang sangat baik (BSB), pada siklus I anak yang berkembang sangat baik (BSB) ada 4 anak dengan presentase 15%, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 12 anak dengan presentase 46%. Kesimpulan yang dapat di tarik adalah melalui permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawangdan berkembang sangat baik (BSB) dari prasiklus, siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 31%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti mengemukakan saran. Saran yang disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak dapat meningkat dengan adanya kegiatan permainan ular tangga. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, bermain balok dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak agar mencapai peningkatan hasil belajar yang memuaskan.
2. Melalui permainan yang menarik dan bervariasi dapat mengundang rasa ingin tahu anak, antusias anak, interaksi antara anak dengan guru maupun teman, agar suasana belajar yang ceria dan menyenangkan dapat tercipta sehingga anak tidak mudah jenuh dan bosan ketika belajar dikelas.
3. Guru dapat menerapkan kegiatan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. dkk., *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Astuti, Fitri. Nirwana, Muhammad Awin Alaby, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga”, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, 2019
- Departemen Pendidikan Nasional, *UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003*, Jakarta: Sinar Grafika, 2009
- Depdiknas, *Kurikulum Standar Kompetensi TK dan RA* Jakarta Depdiknas, 2004
- Dewi, Tipani Liani. Dadang Kurnia, Regina Lichteria Panjaitan, “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia” *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 2 No. 1, 2017, 2093-2094
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. *Psikologi Pendidikan Edisi Revisi*, Jakarta: Gramedia, 2009
- Fadlillah, M. *Buku Ajar Bermain & Permainan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019
- Fathurohman, Oman. “Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)”, *As Sibyan*, Volume 2, No.1, Juni 2017, 28
- Fitrah dkk, *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus Sukabumi*: CV Jejak, 2017
- Hariato, Dodi. “Peran Guru Dalam Pengembangan Kognitif Anak”, *At-Tasyrih*, Volume 1, Nomor 1, September 2015
- Harmiah, dkk., “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Kelompok B TK Aiko Kecamatan Bontoala”, *Profesi Kependidikan* Volume 3 No. 2 Oktober 2022
- Harmiah, Nurhaedah, Rahmatiah. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Kelompok B TK Aiko Kecamatan Bontoala”, *Profesi Kependidikan*, Volume 3 No. 2 Oktober 2022

- Hasriana, Dorce Banne Pabunga, Sri Yuliani M, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Air”, *Jurnal Amal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, April 2020
- Hendrowati, Tri Yuni. “Pembentukan Pengetahuan Lingkaran Melalui Pembelajaran Asimilasi Dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget”, dalam *Jurnal e-DuMath*, Pringsewu: STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Volume 1 No. 1, Januari 2015
- Hidayati, Kurnia. “Pembelajaran Matematika Usia SD/MI Menurut Teori Belajar Piaget”, dalam *Cendekia*, Ponorogo: STAIN Ponoogo, Vol. 10 No. 2 Desember 2012
- Ibda, Fatimah. “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget”, dalam *Intelektualita*, Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni 2015
- Istiqomah, Siti. “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/ 2018”, (Dalam Skripsi), Bandar Lampung: UIN Radden Intan, 2018
- Jawati, Ramaikis. “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ummi II”, dalam *SPEKTRUM PLS*, Vol. I, No.1, April 2013
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016
- Khiyarusoleh, Ujang. “Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget”, dalam *Jurnal Dialektika*, Vol. 5 No. 1 Maret 2016
- Kurniawan, Heru. Titi Anisatul Laely, *30 Permainan Kreatif untuk Kecerdasan Logika Matematika Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), 105
- Laksana, Dek Ngurah Laba. dkk., “Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” *Edukasia*, Vol. 1 No. 1 2019, 223.
- Mu'min, Sitti Aisyah. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget”, dalam *Jurnal Al-Ta'dib*, Kendari: STAIN Sultan Qaimuddin, Vol. 6 No. 1 Januari-Juni 2013
- Mulyasa, E. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019
- Narbuko, Cholid. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016
- Nurani, Yuliani. & Bambang Sujiono, *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks, 2010

- Ridho, Rosyid. Markhamah, dan Darsinah, “Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Kb “Cerdas” Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal”, *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 16, No. 2, Agustus 2015, 61.
- Rohani. “Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain”, *Raudhah*, Vol. IV, No. 2: Juli – Desember 2016
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009
- Safitri, Ayu Putri. “Implementasi Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Hidayah Pronojiwo Lumajang Tahun Pelajaran 2019/2020”, *Skripsi*, Jember: IAIN Jember, 2020
- Safitri, Dini Afrian. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”, *Skripsi*, Bandar Lampung: UIN Raden Intan, 2021
- Siti Istiqomah, “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/ 2018”, *Skripsi*, Bandar Lampung: UIN Raden Intan, 2018
- Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 Permendikbud No. 137 Tahun 2014
- Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 Permendikbud No. 137 Tahun 2014
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010
- Sudono. Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jakarta: PT Grasindo, 2006
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* Bandung: Alfabeta, 2015
- Sujiono, Yuliani Nuraini, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2014
- Susiati, Susi. dkk., *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017
- Susiawati, Susi. *Panduan Permainan Ular Tangga Jawa Barat*: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia , 2017

Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017

Swastrini, Komang Cahya. Putu Aditya Antara, Luh Ayu Tirtayani, “Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di TK Widya Sesana Sangsit”, *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 4. No. 2 - Tahun 2016

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013

LAMPIRAN-LAMPIRAN



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0330/In.28.1/J/TL.00/01/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Aneka (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **TRI YULIANTI**
NPM : 1801031017
Semester : 10 (Sepuluh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK DI TK IT
CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG KABUPATEN TULANG
BAWANG

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisa skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 30 Januari 2023

Ketua Jurusan,



Edo Dwi Cahyo M.Pd

NIP 19900715 201801 1 002

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode.



**JARINGAN SEKOLAH ISLAM TERPADU
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU CENDIKIA
(TK IT CENDIKIA)**



RT.09 RW.02 Kamp. Tri Tunggal Jaya Kec. Banjar Agung Kab. Tulang Bawang Kode Pos. 34682
E-Mail : tkitcendikiatuba@gmail.com Telp : 0852 6992 2902

Nomor : 422/20/TK IT Cendikia/TB/VII/2022

Perihal : Balasan Izin Prasurvey

اَللّٰهُمَّ عَلٰىكُمْ وَرَحْمَةُ اللّٰهِ وَبَرَكَاتُهُ

Yang bertanda tangan dibawah kepala TK IT Cendikia, memberikan izin Prasurvey kepada :

Nama : **TRI YULIANTI**
NPM : 1801031017
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DI TK IT CENDIKIA

Dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi. Demikian Surat Balasan ini kami sampaikan semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

وَاللّٰهُمَّ عَلٰىكُمْ وَرَحْمَةُ اللّٰهِ وَبَرَكَاتُهُ

Banjar Agung, 27 Juli 2022
Kepala TK IT Cendikia

Sri Setyowati, S.Pd



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0408/In.28/D.1/TL.01/02/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : TRI YULIANTI
NPM : 1801031017
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di TK IT CENDIKIA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK DI TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG KABUPATEN TULANG BAWANG".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.



Mengetahui,
Pejabat Setempat
Sri Setyowati, S. Pd

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 02 Februari 2023

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0409/In.28/D.1/TL.00/02/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA TK IT CENDIKIA
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0408/In.28/D.1/TL.01/02/2023, tanggal 02 Februari 2023 atas nama saudara:

Nama : **TRI YULIANTI**
NPM : 1801031017
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di TK IT CENDIKIA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK DI TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG KABUPATEN TULANG BAWANG".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 02 Februari 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



JARINGAN SEKOLAH ISLAM TERPADU
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU CENDIKIA
(TK IT CENDIKIA)



RT.09 RW.02 Kamp. Tri Tunggal Jaya Kec. Banjar Agung Kab. Tulang Bawang Kode Pos. 34682
E-Mail : tkitcendikiatuba@gmail.com Telp : 0852-6992-2902

Nomor : 421/29/TKIT CENDIKIA/TB/III/2023
Lampiran : -
Perihal : **Surat Balasan**

Kepada Ykh,
Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan
IAIN Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat yang kami terima dengan No :B-0409/In.28/D.1/TL.00/02/2023.
Tentang Izin Research di TKIT Cendikia atas nama saudara :

Nama : **Tri Yulianti**
NPM : 1801031017
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami memberikan izin mahasiswa tersebut untuk melakukan Research/Survey di TKIT Cendikia, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi. Kami akan membantu semaksimal kemampuan kami dalam melaksanakan Research tersebut.

Demikian Surat Balasan ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Banjar Agung, 06 Februari 2023

Kepala TK IT Cendikia


Sri Setvowati, S.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.pustaka.metrouniv.ac.id; e-mail: pustaka.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1489/In.28/S/U.1/OT.01/11/2022**

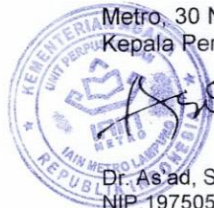
Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Tri Yulianti
NPM : 1801031017
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1801031017

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 30 November 2022
Kepala Perpustakaan

Dr. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me. 
NIP.19750505 200112 1 002



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : TriYulianti
NPM : 1801031017
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DI TK IT CENDIKIA BANJAR AGUNG KABUPATEN TULANG
BAWANG

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Prodi pada Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 24 Mei 2023
Ketua Prodi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd

NIP. 19900715 201801 1 002



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Tri Yulianti
NPM : 1801031017

Program Studi : PIAUD
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	26/2023 01	Aneka, M.Pd.	1. Sertai halaman. 2. Bab 2 bagian C Penguat Point A B 3. Bawa Kurikulum Sekolah. 4. RPPH 5. Indikator Pencapaian. Sesuaikan RPPH dengan yg ada di sekolah Sesuaikan RPPH dengan Indikator. Perbaiki bagian Tema sektor Bintang harus konsisten Pilih Jmlah Aspek yg diamati harus sesuai dengan Indikator.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd
MIDN. 2015118302



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Tri Yulianti
NPM : 1801031017

Program Studi : PIAUD
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin / 30.01.2023	Aneka, M.Pd.	Acc, Bab I, II, III, Outline dan APD. Lanjut Pelaksan- aan Pengurusan Surat Research Lanjut Penelitian.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M. Pd
NIDN. 2015118302



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Tri Yulianti
NPM : 1801031017

Program Studi : PIAUD
Semester : X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	15/2023 05	Aneka, M.Pd.	Bagian wawancara harus di beri sumbernya yg diwawan carai. (kepala sekolah Tampilan dokumentasi (video, Foto) Tambah judul bagian lembar Observasi Kemampuan kognitif AUD. Cantumkan lembar observasi di lampiran sebanyak 4 kali pertemuan. - Nomor tabel diurutkan - Sesuaikan nama tabel seperti tabel observasi	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD

Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing

Aneka, M.Pd
NIDN. 2015118302



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

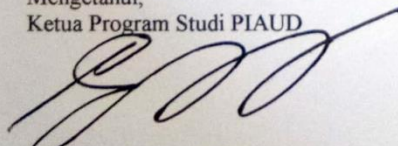
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Tri Yulianti
NPM : 1801031017

Program Studi : PIAUD
Semester : X

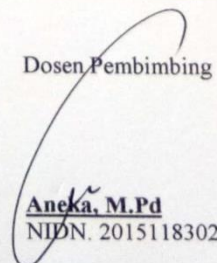
No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	24/05 2023	Aneka, M.Pd	Acc siap untuk dimunagofahkan	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd
NIP. 19900715 201801 1 002

Dosen Pembimbing



Aneka, M.Pd
NIDN. 2015118302

OUT LINE

PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK DI TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG KABUPATEN TULANG BAWANG

HALAMAN SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

MOTTO

PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. LatarBelakangMasalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. TujuanPenelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. PenelitianRelevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Permainan Ular Tangga
 - 1. Pengertian Permainan Ular Tangga
 - 2. Tujuan Permainan Ular Tangga

3. Langkah-langkah Media Permainan Ular Tangga
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga
- B. Kemampuan Kognitif
 1. Pengertian Kemampuan Kognitif
 2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
 3. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
 4. Pentingnya Perkembangan Kognitif
 5. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif
- C. Penerapan Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Pada Anak
- D. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Setting Penelitian
- D. Subjek dan Objek Penelitian
- E. Rencana Tindakan
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Penelitian
- H. Teknik Analisis Data
- I. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Gambaran TK IT Cendikia Banjar Agung
 1. Sejarah Singkat TK IT Cendikia Banjar Agung
 2. Visi, Misi dan Tujuan TK IT Cendikia Banjar Agung
 3. Data Sarana dan Prasarana TK IT Cendikia Banjar Agung
 4. Data Pendidik TK IT Cendikia Banjar Agung
 5. Data Siswa TK IT Cendikia Banjar Agung
 6. Struktur Organisasi TK IT Cendikia Banjar Agung
 7. Denah Lokasi TK IT Cendikia Banjar Agung

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi awal
2. Pelaksanaan Siklus I
3. Pelaksanaan Siklus II

C. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Mengetahui,
Pembimbing

Aneka, M.Pd
NIDN/2015118302

Metro, Januari 2023
Peneliti


Tri Yulianti
NPM. 1801031017

ALAT PENGUMPUL DATA

**PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK
DI TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG
KABUPATEN TULANG BAWANG**

2. Lembar Observasi Perkembangan Kemampuan Kognitif

Hari/Tanggal :

Siklus/Pertemuan :

Aspek yang Diamati

- a. Anak dapat mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter
- b. Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
- c. Anak dapat mengelompokkan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
- d. Anak dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

Kriteria pemberian pencapaian perkembangan

No	Kemampuan yang Dicapai	Kriteria	Deskripsi
1	*	BB	Peserta didik masih membutuhkan bantuan pendidik selama kegiatan mengajar
2	**	MB	Peserta didik sudah mulai bisa tanpa bantuan pendidik namun masih sering harus diingatkan
3	***	BSH	Peserta didik sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh pendidik

4	****	BSB	Peserta didik dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan
---	------	-----	---

Keterangan

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

2. Dokumentasi

- a. Profil TK IT Cendekia Banjar Agung
 b. Foto Penelitian

Mengetahui/
Pembimbing

Aneka, M.Pd
NIDN. 2015118302

Metro, Januari 2023
Peneliti

Tri Yulianti
NPM. 1801031017

Siklus 1 Pertemuan 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/I

Hari/tanggal : Senin, 6 Februari 2023

Kelompok/Usia : B/5-6tahun

Tema/Sub Tema/sub subtema : Binatang/Binatang yang bisa terbang/Burung

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1-2.2-2.7-3.2-3.1-3.7-3.8-3.10-3.15-4.8-4.15

Materi dalam kegiatan :

1. Mensyukuri Ciptaan Tuhan
2. Mengenal hewan di udara
3. Gambar-gambar hewan yang bisa terbang
4. Bermain ular tangga
5. Bermain dan menirukan hewan yang bisa terbang burung

Materi yang masuk dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan salam
2. Mencuci tangan ketika datang dan pulang
3. Do'a sebelum dan sesudah belajar

Alat dan Bahan

1. Ular Tangga
2. Dadu

A. Pembukaan

1. Bernyanyi
2. Doa sebelum belajar
3. Absen
4. Mengenalkan aturan, bermain
5. Bercerita tentang hewan
6. Diskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini

B. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati

- a. Guru memperlihatkan ular tangga
- b. Anak mengamati ular tangga

2. Anak Menanya

- a. Guru menstimulus anak untuk bertanya tentang hewan yang bisa terbang
- b. Guru bertanya tentang hewan apa saja yang bisa terbang

2. Anak Menanya

- a. Guru menstimulus anak untuk bertanya tentang tugas pak tukang
- b. Anak bertanya tentang alat apa saja yang digunakan pak tukang

3. Anak mengumpulkan informasi

- a. Guru mengajak anak untuk menyebutkan peralatan yang digunakan oleh pak tukang
- b. Guru menjelaskan kegunaan setiap alat yang digunakan pak tukang

4. Anak Menalar

- a. Anak dapat mengetahui peralatan yang digunakan pak tukang
- b. Anak dapat menghargai hasil dari karya orang lain
- c. Anak dapat menyebutkan kegunaan dari setiap alat yang digunakan pak tukang

5. Anak Mengkomunikasikan

- a. Anak menyebutkan alat apa saja yang digunakan oleh pak tukang
- b. Anak menyebutkan peralatan yang digunakan oleh pak tukang

Recalling

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak
2. Menguatkan konsep tentang peralatan yang digunakan pak tukang

C. Penutup

1. Menanyakan perasaan anak selama main hari ini dan permainan apa yang disukai
2. Memberi pesan dan menginformasikan kegiatan hari esok
3. Berdo'a sesudah belajar

Banjar Agung, Februari 2023

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sri Setyowati, S.Pd.

Guru Kelas



Siti Mamluatin

Mahasiswa Peneliti



Tri Yulianti

1801031017

Siklus 1 Pertemuan 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023

Semester/Bulan/Minggu : II/Februari/I
 Hari/tanggal : Selasa, 7 Februari 2023
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 tahun
 Tema/Sub Tema/sub subtema : Hewan/Hidup di air/ katak
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1-2.2-2.7-3.2-3.1-3.7-3.8-3.10-3.15-4.8-4.15

Materi dalam kegiatan :

1. Mensyukuri Ciptaan Tuhan
2. Mengenal hewan air
3. Gambar-gambar hewan hidup di air
4. Bermain ular tangga
5. Mengurutkan hewan dari yang kecil sampai terbesar
6. Bermain dan menirukan suara hewan

Materi yang masuk dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan salam
2. Mencuci tangan ketika datang dan pulang
3. Do'a sebelum dan sesudah belajar

Alat dan Bahan

1. Ular Tangga
2. Dadu

A. Pembukaan

1. Bernyanyi
2. Doa sebelum belajar
3. Absen
4. Mengenalkan aturan, bermain
5. Bercerita tentang hewan
6. Diskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini

B. Inti

1. Anak mengamati

- a. Guru memperlihatkan media ular tangga
- b. Anak mengamati ular tangga bergambar hewan katak

2. Anak Menanya

- a. Guru menstimulus anak untuk bertanya tentang hewan yang hidup di air
- b. Anak bertanya tentang hewan apa saja yang hidup di air

- a. Guru menstimulus anak untuk bertanya tentang tugas pak petani
- b. Anak bertanya tentang alat apa saja yang digunakan pak petani
- 3. Anak mengumpulkan informasi**
 - a. Guru mengajak anak untuk menyebutkan peralatan yang digunakan oleh pak petani
 - b. Guru menjelaskan kegunaan setiap alat yang digunakan pak petani
- 4. Anak Menalar**
 - a. Anak dapat mengetahui peralatan yang digunakan pak petani
 - b. Anak dapat menghargai hasil dari karya orang lain
 - c. Anak dapat menyebutkan kegunaan dari setiap alat yang digunakan pak petani
- 5. Anak Mengkomunikasikan**
 - a. Anak menyebutkan alat apa saja yang digunakan oleh pak petani
 - b. Anak menyebutkan peralatan yang digunakan oleh pak petani

Recalling

- 3. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak
- 4. Memperkuat konsep tentang peralatan yang digunakan pak petani

C. Penutup

- 1. Menanyakan perasaan anak selama main hari ini dan permainan apa yang disukai
- 2. Memberi pesan dan menginformasikan kegiatan hari esok
- 3. Berdo'a sesudah belajar

Banjar Agung, Februari 2023

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sri Setyowati, S.Pd.

Guru Kelas



Siti Mamluatin

Mahasiswa Peneliti



Tri Yulianti

1801031017

Siklus 2 Pertemuan 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023

Semester/Bulan/Minggu	: II/2/2
Hari/ tanggal	: Rabu, 15 Februari 2023
Kelompok/Usia	: B/ 5-6 tahun
Tema/Sub Tema/sub subtema	: Hewan/Hidup di air/ ikan
KompetensiDasar (KD)	: 1.1-2.2-2.7-3.2-3.1-3.7-3.8-3.10-3.15-4.8-4.15

Materidalamkegiatan :

1. MensyukuriCiptaanTuhan
2. Mengenalhewan air
3. Gambar-gambarhewanhidup di air
4. Bermainular tangga
5. Mengurutkanhewandari yang kecilsampaiterbesar
6. Bermainandanmenirukansuarahewan

Materi yang masukdalamPembiasaan

1. Mengucapkansalam
2. Mencucitanganketikadatangdanpulang
3. Do'asebelumdansen sudahbelajar

AlatdanBahan

1. Ular Tangga
2. Dadu

A. Pembukaan

1. Bernyanyi
2. Doasebelumbelajar
3. Absen
4. Mengenalkanaturan, bermain
5. Berceritatentanghewan
6. Diskusitentangkegiatan yang akandilakukanhariini

B. Inti

1. Anakmengamati

- a. Guru memperlihatkan media ular tangga
- b. Anakmengamatiular tanggabergambarhewan katak

- b. Anak bertanya tentang warna apa saja yang ada di lampu rambu-rambu lalu lintas
- c. Anak bertanya arti dari setiap warna lampu rambu-rambu lalu lintas

3. Anak mengumpulkan informasi

- a. Guru mengajak anak untuk menyebutkan warna apa saja yang di lampu rambu-rambu lalu lintas
- b. Guru menjelaskan arti setiap warna yang ada di rambu-rambu lalu lintas

4. Anak Menalar

- a. Anak dapat mengetahui warna lampu rambu-rambu lalu lintas
- b. Anak dapat mengetahui arti setiap warna lampu rambu-rambu lalu lintas

5. Anak Mengkomunikasikan

- a. Anak menyebutkan warna lampu rambu-rambu lalu lintas
- b. Anak menyebutkan arti setiap warna lampu rambu-rambu lalu lintas

Recalling

- 1. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak
- 2. Memperkuat konsep tentang jumlah warna dan arti setiap warna pada lampu rambu-rambu lalu lintas

C. Penutup

- 1. Menanyakan perasaan anak selama main hari ini dan permainan apa yang disukai
- 2. Memberi pesan dan menginformasikan kegiatan hari esok
- 3. Berdoa sesudah belajar

Banjar Agung, Februari 2023

Mengetahui,
Kepala Sekolah




Sri Setyowati, S.Pd.

Guru Kelas


Siti Mamluatin

Mahasiswa Peneliti


Tri Yulianti
1801031017

Siklus 2 Pertemuan 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK IT CENDIKIA KECAMATAN BANJAR AGUNG TAHUN PELAJARAN 2022 / 2023

Semester/Bulan/Minggu : II/2/2
 Hari/ tanggal : Kamis, 16 Februari 2023
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 tahun
 Tema/Sub Tema/sub subtema : Hewan/Hidup di darat/ sapi
 Kompetensi Dasar (KD) : 1.1-2.2-2.7-3.2-3.1-3.7-3.8-3.10-3.15-4.8-4.15

Materi dalam kegiatan :

1. Mensyukuri Ciptaan Tuhan
2. Mengenal hewan air
3. Gambar-gambar hewan hidup di air
4. Bermain ular tangga
5. Mengurutkan hewan dari yang kecil sampai terbesar
6. Bermain dan menirukan suara hewan

Materi yang masuk dalam Pembiasaan

1. Mengucapkan salam
2. Mencuci tangan ketika datang dan pulang
3. Do'a sebelum dan sesudah belajar

Alat dan Bahan

1. Ular Tangga
2. Dadu

A. Pembukaan

1. Bernyanyi
2. Doa sebelum belajar
3. Absen
4. Mengenalkan aturan, bermain
5. Bercerita tentang hewan
6. Diskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini

B. Inti

1. Anak mengamati

- a. Guru memperlihatkan media ular tangga
- b. Anak mengamati ular tangga bergambar hewan sapi

2. Anak Menanya

- a. Guru menstimulus anak untuk bertanya tentang hewan yang hidup di darat
- b. Anak bertanya tentang hewan apa saja yang hidup di darat

- b. Anak bertanya tentang warna apa saja yang ada di lampu rambu-rambu lalu lintas
- c. Anak bertanya arti dari setiap warna lampu rambu-rambu lalu lintas

3. Anak mengumpulkan informasi

- a. Guru mengajak anak untuk menyebutkan warna apa saja yang ada di lampu rambu-rambu lalu lintas
- b. Guru menjelaskan arti setiap warna yang ada di rambu-rambu lalu lintas

4. Anak Menalar

- a. Anak dapat mengetahui warna lampu rambu-rambu lalu lintas
- b. Anak dapat mengetahui arti setiap warna lampu rambu-rambu lalu lintas

5. Anak Mengkomunikasikan

- a. Anak menyebutkan warna lampu rambu-rambu lalu lintas
- b. Anak menyebutkan arti setiap warna lampu rambu-rambu lalu lintas

Recalling

- 1. Menanyakan kegiatan apa saja yang dimainkan anak
- 2. Menguatkan konsep tentang jumlah warna dan arti setiap warna pada lampu rambu-rambu lalu lintas

C. Penutup

- 1. Menanyakan perasaan anak selama main hari ini dan permainan apa yang disukai
- 2. Memberi pesan dan menginformasikan kegiatan hari esok
- 3. Berdo'a sesudah belajar

Banjar Agung, Februari 2023

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sri Setyowati, S.Pd.

Guru Kelas



Siti Mamluatin

Mahasiswa Peneliti



Tri Yulianti
1801031017

Lampiran Lembar Observasi

Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pertemuan 1 Siklus I

No	Nama Anak	Aspek yang Diamati				Bintang	Kriteria	Keterangan
		A	B	C	D			
1	Arkha Avicenna Iskandar	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Muhammad Hakim	✓	✓			★ ★	MB	Mulai Berkembang
3	Kenza Abdul Ghani S.	✓				★ ★ ★ ★	BB	Belum Berkembang
4	Haziq Musyaffa		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
5	Sarfaraz ArkhanBudayu	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6	Almira AfiqaArresy	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
7	Fathiyah Alesha Ansyahri	✓				★	BB	Belum Berkembang
8	Fairza Akmal	✓	✓	✓		★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
9	FathmaMardhiyyatul Ula		✓			★	BB	Belum Berkembang
10	Ahmad Hilal Ramadhan		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
11	AlmairPrabaswara R.		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
12	Haikal Dharma Kesatriahza	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
13	Monica CaelaSafia	✓		✓	✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14	AzzahraMufiaYumna		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
15	Nadine Chandra Kirana	✓				★	BB	Belum Berkembang
16	AnnasyaAdreenaSaila	✓				★	BB	Belum Berkembang
17	Muhammad Al Ghifari		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
18	Brilliant rifqialfando		✓			★	BB	Belum

								Berkembang
19	Iqbal Hakim	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	
20	MarwahFerzanaAyudia	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
21	Rechi Meira Della	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
22	HafshaFathonahZalsa R.			✓		★	BB	Belum Berkembang
23	Yahya Ayyash Kurniawan	✓	✓			★★	MB	Mulai Berkembang
24	VirzhaAprilian Al Bisma	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
25	AsyrafRasyidSyahputra	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
26	AnnisaQueencyNaura M	✓				★	BB	Belum Berkembang

Keterangan aspek yang diamati:

- A. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.
- B. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.
- C. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.
- D. Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Hasil Penilaian:

BB : 11 anak
 MB : 7 anak
 BSH : 5 anak
 BSB : 3 anak

Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pertemuan 2 Siklus I

No	Nama Anak	Aspek yang Diamati				Bintang	Kriteria	Keterangan
		A	B	C	D			
1	Arkha Avicenna Iskandar	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Muhammad Hakim	✓	✓			★ ★	MB	Mulai Berkembang
3	Kenza Abdul Ghani S.	✓				★ ★ ★ ★	BB	Belum Berkembang
4	Haziq Musyaffa		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
5	Sarfaraz ArkhanBudayu	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6	Almira AfiqaArresy	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
7	Fathiyah Alesha Ansyahri	✓				★	BB	Belum Berkembang
8	Fairza Akmal	✓	✓	✓		★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
9	FathmaMardhiyyatul Ula		✓			★	BB	Belum Berkembang
10	Ahmad Hilal Ramadhan		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
11	AlmairPrabaswara R.		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
12	Haikal Dharma Kesatriaahza	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
13	Monica CaelaSafia	✓		✓	✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14	AzzahraMufiaYumna		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
15	Nadine Chandra Kirana	✓				★	BB	Belum Berkembang
16	AnnasyaAdreenaSaila	✓				★	BB	Belum Berkembang
17	Muhammad Al Ghifari		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
18	Brilliant rifqialfando		✓			★	BB	Belum Berkembang

19	Iqbal Hakim	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	
20	MarwahFerzanaAyudia	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
21	Rechi Meira Della	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
22	HafshaFathonahZalsa R.			✓		★	BB	Belum Berkembang
23	Yahya Ayyash Kurniawan	✓	✓			★★	MB	Mulai Berkembang
24	VirzhaAprilian Al Bisma	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
25	AsyrafRasyidSyahputra	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
26	AnnisaQueencyNaura M	✓				★	BB	Belum Berkembang

Keterangan aspek yang diamati:

- A. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.
- B. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.
- C. Mengenai pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.
- D. Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Hasil Penilaian:

BB : 8 anak
 MB : 7 anak
 BSH : 7 anak
 BSB : 4 anak

Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pertemuan 1 Siklus II

No	Nama Anak	Aspek yang Diamati				Bintang	Kriteria	Keterangan
		A	B	C	D			
1	Arkha Avicenna Iskandar	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Muhammad Hakim	✓	✓			★ ★	MB	Mulai Berkembang
3	Kenza Abdul Ghani S.	✓				★ ★ ★ ★	BB	Belum Berkembang
4	Haziq Musyaffa	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
5	Sarfaraz ArkhanBudayu	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6	Almira AfiqaArresy	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
7	Fathiyah Alesha Ansyahri	✓				★	BB	Belum Berkembang
8	Fairza Akmal	✓	✓	✓		★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
9	FathmaMardhiyyatul Ula	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
10	Ahmad Hilal Ramadhan		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
11	AlmairPrabaswara R.	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
12	Haikal Dharma Kesatriahza	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
13	Monica CaelaSafia	✓		✓	✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14	AzzahraMufiaYumna		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
15	Nadine Chandra Kirana	✓				★	BB	Belum Berkembang
16	AnnasyaAdreenaSaila	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
17	Muhammad Al Ghifari	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang

								Sangat Baik
18	Brilliant rifqialfando		✓			★	BB	Belum Berkembang
19	Iqbal Hakim	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	
20	MarwahFerzanaAyudia	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
21	Rechi Meira Della	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
22	HafshaFathonahZalsa R.	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
23	Yahya Ayyash Kurniawan	✓	✓			★★	MB	Mulai Berkembang
24	VirzhaAprilian Al Bisma	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
25	AsyrafRasyidSyahputra	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
26	AnnisaQueencyNaura M	✓	✓	✓	✓	★★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik

Keterangan aspek yang diamati:

- A. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.
- B. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.
- C. Mengenai pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.
- D. Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Hasil Penilaian:

BB : 3 anak

MB : 7 anak

BSH : 7 anak

BSB : 10 anak

Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pertemuan 2 Siklus II

No	Nama Anak	Aspek yang Diamati				Bintang	Kriteria	Keterangan
		A	B	C	D			
1	Arkha Avicenna Iskandar	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Muhammad Hakim	✓	✓			★ ★	MB	Mulai Berkembang
3	Kenza Abdul Ghani S.	✓				★ ★ ★ ★	BB	Belum Berkembang
4	Haziq Musyaffa	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
5	Sarfaraz ArkhanBudayu	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6	Almira AfiqaArresy	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
7	Fathiyah Alesha Ansyahri	✓				★	BB	Belum Berkembang
8	Fairza Akmal	✓	✓	✓		★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
9	FathmaMardhiyyatul Ula	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
10	Ahmad Hilal Ramadhan		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
11	AlmairPrabaswara R.	✓	✓		✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
12	Haikal Dharma Kesatriahza	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
13	Monica CaelaSafia	✓		✓	✓	★ ★ ★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14	AzzahraMufiaYumna		✓	✓		★ ★	MB	Mulai Berkembang
15	Nadine Chandra Kirana	✓				★	BB	Belum Berkembang
16	AnnasyaAdreenaSaila	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang Sangat Baik
17	Muhammad Al Ghifari	✓	✓	✓	✓	★ ★ ★ ★	BSB	Berkembang

								Sangat Baik
18	Brilliant rifqialfando		✓			★	BB	Belum Berkembang
19	Iqbal Hakim	✓	✓	✓	✓	★★★★	BSB	
20	MarwahFerzanaAyudia	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
21	Rechi Meira Della	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
22	HafshaFathonahZalsa R.	✓	✓	✓	✓	★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
23	Yahya Ayyash Kurniawan	✓	✓			★★	MB	Mulai Berkembang
24	VirzhaAprilian Al Bisma	✓		✓	✓	★★★	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
25	AsyrafRasyidSyahputra	✓	✓	✓	✓	★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik
26	AnnisaQueencyNaura M	✓	✓	✓	✓	★★★★	BSB	Berkembang Sangat Baik

Keterangan aspek yang diamati:

- A. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.
- B. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.
- C. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.
- D. Mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran atau warna.

Hasil Penilaian:

BB : 2 anak

MB : 3 anak

BSH : 9 anak

BSB : 12 anak

DOKUMENTASI PENELITIAN



Wawancara dengan Kepala TK IT Cendikia



Wawancara dengan Guru Kelompok B TK IT Cendikia



Anak kelompok B bersama guru da peneliti memulai pembelajaran



Kegiatan permainan ular tangga



Kegiatan permainan ular tangga



Kegiatan permainan ular tangga

RIWAYAT HIDUP



Tri Yulianti, dilahirkan di Penawar Jaya tanggal 08 Mei 1998. Anak bungsu dari tiga bersaudara pasangan dari Bpk Paino dan Ibu Wartinem. Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Penawar Jaya lulus pada tahun pada tahun 2011. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 2 Banjar Margo dan tamat pada tahun 2014 kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMK YPI Miftahul Jannah pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017. Pada tahun 2018 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri, tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN)) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro. Peneliti menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2023.