

**IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA
DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
KELOMPOK B DI RA HARAPAN UMMI KOTA SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

VINDA AYU PRIHATINI

NIM: 1803106064

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

SEMARANG

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vinda Ayu Prihatini

Nim : 1803106064

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA DALAM
MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI RA
HARAPAN UMMI KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 20 Desember 2021

Pembuat Pernyataan,



Vinda Ayu Prihatini

NIM 1803106064



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp.024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022**

Penulis : Vinda Ayu Prihatini

NIM : 1803106064

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini.

Semarang, 30 Desember 2021

DEWAN PENGUJI

Ketua

H. Mursid, M.Ag.

NIP. 196703052001121001

Penguji I

Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, M.Pd.I.

NIDN. 2015128806

Pembimbing

H. Mursid, M.Ag.

NIP. 196703052001121001

Sekretaris

Sofa Muthohar, M.Ag.

NIP.197507052005011001

Penguji II

Mustakimah, M.Pd.

NIDN. 2002037903



NOTA DINAS

Semarang, 20 Desember 2021

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022**

Nama : Vinda Ayu Prihatini

NIM : 1803106064

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Pembimbing



H. Mursid, M.Ag

NIP. 196703052001121001

ABSTRAK

**Judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA
DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
KELOMPOK B DI RA HARAPAN UMMI KOTA SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Penulis : Vinda Ayu Prihatini
NIM : 1803106064**

Skripsi ini membahas tentang implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 yang meliputi implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif dan juga mengenai faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi permainan ular tangga raksasa. Penelitian ini dilatar belakangi karena masalah perkembangan anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi belum berkembang secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan (1) Bagaimana implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 (2) Apa faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dimana penulis membuat deskripsi secara faktual, akurat dan sistematis mengenai peristiwa yang sedang diteliti. Penelitian ini difokuskan kepada anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang yang berusia sekitar 5-6 Tahun. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara serta dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 sudah berhasil dan terbukti bahwa permainan ular tangga raksasa dapat mengembangkan kognitif anak kelompok B, dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Hasil kegiatan prasurevey presentase anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 7%, mulai berkembang (MB) 40%, berkembang sesuai harapan (BSH) 33%, berkembang sangat baik (BSB) 20%, dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang berupa

ular tangga raksasa presentase perkembangan kognitif anak menjadi: belum berkembang (BB) 0%, mulai berkembang (MB) 7%, berkembang sesuai harapan (BSH) 47% dan berkembang sangat baik (BSB) 47%. (2) Faktor pendukung dan faktor penghambat Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. Faktor pendukungnya antara lain: tersedianya sarana dan prasarana yang cukup lengkap di RA Harapan Ummi kota Semarang memudahkan peserta didik untuk belajar, penggunaan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa dan dipraktikkan secara langsung, kerjasama antara pendidik dengan orang tua murid untuk membahas mengenai perkembangan anak dan yang menjadi faktor penghambatnya adalah adanya anak yang hiperaktif dan mengganggu teman-temannya yang lain saat bermain.

Kata Kunci : *Permainan Ular Tangga Raksasa, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*

TRANSLITERASI

Transliterasi merupakan hal yang penting didalam penulisan skripsi karena pada umumnya banyak istilah Arab, nama orang, judul buku, nama lengkap dan lain sebagainya yang aslinya ditulis menggunakan huruf Arab dan disalin ke dalam huruf latin. Untuk menjamin konsistensi, perlu ditetapkan transliterasi sebagai berikut:

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ي = y
ذ = dz	غ = gh	
ر = r	ف = f	

Huruf Vokal

اَ = a

أَ = an

إِ = i

إِي = in

أُ = u

أُون = un

Diftong

أَوْ = au

إِي = iy

أَيُّ = ai

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, dengan berkat, petunjuk dan pertolongan-Nya laporan yang berbentuk skripsi ini dapat penulis selesaikan dan penulis hadirkan dihadapan pembaca. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta pengikutnya yang setia.

Penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022” ini didalam penelitian dan penulisannya mengalami beberapa kendala. Namun berkat bantuan dari banyak pihak akhirnya dapat diselesaikan. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan banyak-banyak trimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang telah menciptakan manusia dengan sebaik-baiknya dan dengan seluruh potensi-potensinya.
2. Ibu Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah mmberikan fasilitas yang baik yang diperlukan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak H. Mursid selaku Dosen Pembimbing dan juga Kajur Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan juga pikiran untuk memberikan pengarahan dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan hasil penelitian sampai skripsi ini selesai, trimakasih juga atas segala nasehat yang telah beliau berikan.
4. Bapak Qorby dan juga Ibu Mustakimah selaku wali studi penulis yang telah memberikan bimbingan dari semester satu sampai sekarang.
5. Para Dosen Jurusan Pendidikan Islam anak Usia Dini dan staff pengajar di FITK UIN Walisongo Semarang yang telah membekali banyak ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Ibu Ummi Fathiyah S.Pd.I selaku Kepala RA Harapan Ummi Kota Semarang dan seluruh pendidik dan tenaga kependidikan di RA Harapan Ummi Kota Semarang yang telah menerima penulis untuk menjadi bagian keluarga di RA.
7. Orang tuaku Ibu Siti Khoiriyah, Bapak slamet yang telah memberikan do'a serta support penuh terhadap penulis. Abah Nasikhun selaku Orang Tuaku yang

telah menjadi jembatan untuk penulis bisa melanjutkan pendidikan sampai perguruan tinggi dan juga adik-adikku Dewi Arum Setiawati dan Annisa Kailatul Aula yang telah memberikan support dan kasih sayang secara penuh kepada penulis.

8. Patnerku Yusup, yang telah sabar dan setia menjadi pendengar sejak SMA sampai sekarang dan juga yang sudah banyak membimbing dalam penyelesaian tugas akhir ini.
9. Teman-teman seperjuangan PIAUD angkatan 2018 khususnya kelas B, pengurus PMII Rayon Abdurrahman Wahid Sahabat Aksara yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
10. Teman-teman Relawan Beasiswa produktif angkatan 12 Baznas Kota Semarang khususnya teman-teman panitia wisuda Baznas yang selalu memberikan dukungan serta do'a kepada penulis.

Atas jasa-jasa mereka penulis mengucapkan banyak trimakasih, dan pada akhirnya penulis sangat menyadari sepenuh hati bahwa penulisan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua yang membaca, khususnya bagi perkembangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini di seluruh Indonesia.

Semarang, 23 Desember 2021



Vinda Ayu Prihatini

NIM.1803106064

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
BAB II PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, PERKEMBANGAN KOGNITIF	
ULAR TANGGA RAKSASA.....	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
2. Teori Perkembangan Menurut Para Ahli.....	12
a. Teori Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget	16
b. Teori Perkembangan Kognitif Menurut Vygotsky.....	23
c. Teori Perkembangan Kognitif Menurut Howard Gardner	27
d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	
Anak Usia Dini.....	37
3. Permainan Ular Tangga Raksasa.....	39
a. Pengertian Permainan.....	39
b. Ular Tangga Raksasa.....	40

c. Manfaat Permainan Ular Tangga Raksasa	42
B. Kajian Pustaka Relevan	43
C. Kerangka Berfikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian	47
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	47
C. Sumber Data	48
D. Fokus Penelitian	48
E. Teknik Pengumpulan Data	49
F. Uji Keabsahan Data.....	51
G. Teknik Analisis Data	52
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISI DATA	54
A. Deskripsi Data	54
B. Analisis Data	74
C. Keterbatasan Penelitian	77
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
C. Kata penutup.....	80

DAFTAR TABEL

- 2.1 : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
- 2.2 : Sub Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia 0-18 Bulan
- 3.1 : Kisi-kisi Tentang Perkembangan Anak Kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.1 : Daftar Nama Pendidik Kelompok A RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.2 : Daftar Nama Pendidik Kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.3 : Daftar Jumlah Siswa RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.4 : Daftar Sarana dan Prasarana Macam-macam Ruangan RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.5 : Daftar Sarana dan Prasarana Diluar Infrastruktur RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.6 : Daftar Sarana dan Prasarana Sanitasi dan Air Bersih RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.7 : Daftar Sarana dan Prasarana Sumber Listrik RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.8 : Daftar Sarana dan Prasarana Alat Penunjang KBM RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.9 : Daftar Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Bermain Ular Tangga Raksasa
- 4.10 : Presentase Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Bermain Ular Tangga Raksasa
- 4.11 : Lembar Peoman Observasi Tentang Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.12 : Hasil Observasi Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang
- 4.13 : Daftar Perkembangan Kognitif Anak Sesudah Bermain Ular Tangga Raksasa
- 4.14 : Presentase Perkembangan Kognitif Anak Sesudah Bermain Ular Tangga Raksasa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan titipan Allah yang kelak akan hidup mandiri dan akan lepas dari orang tuanya. Karena itu setiap anak harus dibekali dengan keimanan yang kuat dan aturan yang tegas dalam menjalani kehidupan, anak juga harus diberikan pendidikan yang terbaik dimulai dari saat anak itu dikandung, orang tua wajib memberikan pendidikan untuk anaknya. Pendidikan yang pertama diberikan oleh orang tua yakni berupa kasih sayang dan nasehat. Kasih sayang mempunyai pengaruh positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan dengan kasih sayang dan nasehat akan menjadikan seorang anak yang memiliki kepribadian lemah lembut, santun dan bersikap baik dikemudian hari.

Hadist Nabi yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah yang menjelaskan tentang fitrah seorang anak adalah sebagai berikut.

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَدِّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوْا هُ يَهُودًا نَهْ أَوْ يُنَصْرَانِيهِ أَوْ يُمَجْسَانِيهِ

”Sesungguhnya, setiap anak yang dilahirkan ke dunia ini dalam keadaan suci (fitrah islam), dan karena kedua orang tuanyalah, anak itu akan menjadi seorang yang beragama Yahudi, Nasrani atau Majusi”

Penjelasan ayat diatas menegaskan bahwa sesungguhnya setiap anak yang dilahirkan ke dunia ini itu bagaikan sebuah kertas putih yang polos dan bersih. Anak tersebut tidak mempunyai dosa, kesalahan serta keburukan yang membuat kertas itu menjadi hitam. Namun karakter seorang anak bisa berubah sesuai dengan yang diajarkan oleh orang tuanya. Oleh karena itu, orang tua sangat berperan penting dalam mendidik anak.

Pendidikan merupakan hak setiap orang yang bernyawa, apalagi kita sebagai orang muslim, mencari ilmu itu adalah sebuah kewajiban. Pendidikan bisa dilakukan dimana saja, disekolah, dirumah dan dimana saja. Ada yang mengatakan bahwa “Setiap tempat adalah sekolah dan setiap orang adalah guru” dan itu memang benar.

Pendidikan Nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai

Agama, Nilai Budaya, Negara dan tanggap dalam perkembangan zaman. Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling berhubungan untuk mencapai sebuah tujuan Pendidikan Nasional. Dengan adanya tuntutan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 yang berbunyi “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan Sistem Pendidikan Nasional, guna meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlaq mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dalam UU, maka diberlakukannya UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan juga merupakan salah satu upaya manusia untuk melaksanakan tugas-tugasnya sebagai hamba Allah dan sebagai khalifah dimuka bumi ini, seperti yang sudah tertulis dalam Al-Qur’an surat Al-Dzariyat ayat:56 yang menjelaskan mengenai tujuan pendidikan.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ (56)

“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar untuk beribadah kepadaku”. (Q.S Al-Dzariyat ayat 56).

Dalam Undang-Undang No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Anak usia dini memiliki 4 hak dasar yaitu (1) Hak hidup layak (2) Hak untuk tumbuh dan berkembang (3) Hak untuk beristirahat, mengembangkan bakat dan bermain (4) Hak belajar². Selain itu anak juga mempunyai hak untuk dicintai, untuk disayangi anak usia dini harus diberikan kesempatan untuk memilih sesuatu yang diinginkan agar anak mampu mengembangkan rasa sosial emosionalnya dan anak belajar untuk mengelola emosinya.

Pada hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau memfokuskan pada seluruh perkembangan aspek kepribadian seorang

¹ Kemendiknas, Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD, (Jakarta:Depdiknas,2010),hlm.1.

² Titin S. Pramono, Permainan Asyik Bikin Anak Pintar, (Yogyakarta : In Azna Books, 2012), hlm. 14.

anak. Oleh karena itu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk mengembangkan kepribadian dan potensi yang dimiliki secara maksimal.

Tujuan umum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi seluruh aspek perkembangan anak usia dini agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, berakhlak mulia, berilmu, anak yang sehat, anak yang cerdas, cakap, kreatif, inovatif, percaya diri, mandiri dan mendaji Warga Negara Indonesia yang bersikap demokratis dan bertanggung jawab.

Tujuan khusus dari diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ini anak diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak.

Mengingat betapa pentingnya menumbuhkan potensi yang dimiliki anak usia dini untuk mengembangka seluruh aspek perkembangan anak, di Indonesia dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan dijelaskan bahwa ruang lingkup lembaga-lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terbagi dalam Tiga jalur, yakni Formal, Non formal dan Informal. Pada jalur pendidikan formal PAUD diselenggarakan pada Taman Kanak-Kanak (TK), Roudlotul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat tentang usianya adalah 4-6 tahun. Pada jalur Non Formal diselenggarakan dalam Kelompok bermain (KB) dengan rentang usia 2-4 tahun. Kemudian pada jalur Informal Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan pada Taman Penitipan Anak (TPA), dengan rentang usia anak 3 bulan sampai 2 tahun, atau bentuk lain yang sederajat (Satuan PAUD Sejenis / SPS) dengan rentang usia anak 4-6 tahun.³

Perkembangan kognitif mempunyai peran yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, oleh karena itu perkembangan kognitif berpengaruh terhadap proses berfikir seorang anak dalam menyikapi suatu permasalahan yang ada, apalagi pada masa ini anak mempunyai kemampuan daya pikir yang sangat baik, pada masa ini anak memiliki masa keemasan atau biasa disebut masa *Golden Age*.

³ Puji Lestari, Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Melalui Permainan Labirin Kardus Di Ra Ar Rafif Kalasan Sleman, 2018.

Perkembangan kognitif menunjukkan proses dari cara seseorang anak untuk berfikir. Kemampuan seorang anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan seorang anak. Hal ini menunjukkan bahwa betapa pentingnya memberikan rangsangan atau stimulasi untuk anak usia dini sebelum ia masuk ke jenjang Sekolah Dasar.

Anak usia dini adalah anak yang berusia dari 0-6 tahun yang bertumbuh dan berkembang lebih pesat dan fundamental dimasa awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan anak usia dini menunjuk pada suatu proses kearah yang lebih sempurna dan perkembangannya tidak dapat diulang kembali. Oleh karena itu, kualitas perkembangan seorang anak dimasa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang didapatnya sejak dini. Pemberian rangsangan atau stimulasi pendidikan pada anak usia dini adalah hal yang sangat penting. Sebab 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia mereka masih dini. Kemudian elastisitas perkembangan otak anak usia dini lebih besar pada saat usia lahir hingga sebelum 8 tahun kehidupannya setelah kanak-kanak. Bentuk stimulasi yang diberikan untuk anak usia dini harus dengan cara yang tepat yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini tersebut.

Proses perkembangan kognitif anak usia dini melibatkan perubahan dalam pemikiran, intelegensi dan bahasa anak. Banyak sekali tokoh yang mengemukakan tentang perkembangan kognitif anak usia dini salah satunya ada Jean Piaget, Piaget mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dibagi dalam Empat tahapan, yang pertama *Sensory-Motor*, yang kedua tahap *Pra-Operasional*, yang ketiga *Concret-Operasional*, yang keempat *Formal Operasional*.⁴

Mengamati perkembangan anak usia dini adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, dimana pada masa itu perkembangan anak akan terasa sangat cepat. Perkembangan itu meliputi dari Enam aspek perkembangan anak usia dini yakni ada perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik , perkembangan sosial emosional, perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan seni dan perkembangan bahasa. Perkembangan kogitif pada anak usia dini merupakan perkembangan yang berhubungan dengan kecerdasan, rangsangan pengelihatn, perabaan, pendengaran dan penciuman.

⁴ Sumanto, Teori Psikologi Perkembangan, (Jogjakarta: Caps, 2013). Hlm 150-156

Menurut teori Piaget perkembangan kognitif anak usia 5-6 Tahun berada pada tahap pra operasional konkret. Katakarakteristik atau ciri-ciri utama perkembangan kognitif anak usia dini yakni ditandai dengan anak mulai mempresentasikan benda-benda menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan pemikiran logis, dan anak menganggap benda yang tak hidup mempunyai perasaan.⁵

Dalam pemberian stimulasi kepada anak usia dini hendaknya dapat disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena sebagaimana pendapat Muhammad Fadillah , setiap anak usia dini mempunyai keunikan atau karakteristik masing-masing yang membedakan anak tersebut dengan anak yang lain, baik itu dalam hal pertumbuhan ataupun perkembangannya (koordinasi motorik halus, dan motorik kasar), intelegensi (kecerdasan, daya pikir, daya cipta kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual), sosial emosional, (sikap, perilaku dan agama), bahasa, seni maupun berkomunikasi.⁶

Dari pernyataan tersebut sependapat dengan pemikiran muslim Al-Gojali yang menyatakan bahwa anak itu merupakan anugrah dari Allah SWT kepada manusia. Al-Gojali menjelaskan bahwa setiap anak yang dilahirkan di muka bumi ini memiliki fitrah masing-masing. Yang dimaksudkan fitrah disini adalah potensi dasar yang dimiliki setiap anak.⁷ Sehingga anak mempunyai karakteristik atau keunikan-keunikan masing-masing.

Didalam Al-Qur'an dijelaskan betapa pentingnya memberikan pendidikan untuk anak sesuai fitrahnya, yakni terdapat pada Qur'an Surat Al-Kahfi Ayat 46:

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا ۗ وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِندَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمْلًا (46)

"Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah baik pahalanya disisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan." (Q.S Al-Kahfi Ayat 46).⁸

⁵ Diane E, Human Development (Psikologi Perkembangan), (Jakarta, Kencana, 2010). Hlm.323

⁶ Muhammad Fadillah, Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012). Hlm 19

⁷ M. Arifin Ilmu Pendidikan Islam,(Jakarta: Bumi Aksara ,1991). Hlm 88

⁸ Departemen Agama Ri, Al-Qur'an Al Karim Dan Terjemahannya, (Semarang : Karya Toha Putra, 2009),. Hlm 107

Berdasarkan penjelasan ayat diatas , upaya dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak usia dini, orang tua dan guru sangat berperan penting dalam memberikan rangsangan atau stimulasi untuk perkembangan anak. Sebab dari pemberian stimulasi tersebut akan tumbuh anak yang cerdas dan sehat sesuai dengan harapan orang tuanya.

Bermain merupakan aktivitas yang sangat penting untuk anak usia dini. Dalam menciptakan kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini yang menyenangkan dapat dilaksanakan melalui aktivitas bermain. Permainan bagi anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, menimbulkan rasa gembira dan sebagai tempat mengekspresikan perasaan anak. Bermain merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak usia dini dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian seorang anak. Artinya, dengan bermain anak itu belajar untuk hidup.⁹

Dalam menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran anak usia dini pasti dibutuhkan yang namanya APE (Alat Permainan Edukatif). Pengertian Alat Permainan Edukatif adalah sebuah sarana yang dapat merangsang aktivitas seorang anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak tersebut menyadarinya, baik menggunakan teknologi yang modern maupun teknologi sederhana bahkan yang bersifat tradisional. Alat Permainan Edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman seorang anak untuk memahami sesuatu.¹⁰

Seperti yang kita lihat di zaman sekarang ini Alat Permainan Edukatif sangat beragam, ada yang bersifat tradisional, ada yang modern dan ada juga yang berbasis digital. Banyak sekolah-sekolah yang menggunakan Alat Permainan edukatif yang beragam, mulai dari bentuk, warna hingga fungsinya. Permainan ular tangga adalah permainan yang sudah ada sejak dahulu, namun oleh orang-orang sekarang dimodifikasi dari isinya bahkan ukurannya.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sangat populer di masyarakat, biasanya ular tangga itu berukuran kecil yang dimainkan di meja, akan tetapi ada juga ular tangga yang berukuran raksasa, bisa dikatakan raksasa karena ukuran dari papan permainan ular tangga lebih besar dari yang sebelumnya dan yang menjadi bidak/ pion dalam permainan ular tangga raksasa tersebut adalah siswa itu sendiri. Peraturan secara

⁹ Susi Susiati And Others, 'Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga', 2017.

¹⁰ Hijriati, 'Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini', lii (2017), 61.

umum dalam permainan ular tangga raksasa ini adalah setiap siswa akan berjalan didalam setiap kotak yang sudah disediakan. Saat siswa berhenti di kotak yang bergambar tangga, maka siswa tersebut akan langsung naik ke kotak selanjutnya melalui jalan pintas tangga tersebut. Namun, saat siswa berhenti di kotak yang bergambar ular, maka siswa akan merosot turun ke kotak dimana gambar ekor ular tersebut ada. Jumlah langkah siswa ditentukan dengan dadu yang berukuran besar, lebih besar dari dadu yang biasa digunakan dalam permainan ular tangga raksasa. Tidak hanya itu, di setiap kotak akan berisikan pertanyaan atau tebakan ataupun perintah untuk melakukan sesuatu contohnya, siswa disuruh menebak gambar yang ada di kotak, siswa disuruh menghitung benda yang ada di kotak dan siswa melakukan perintah yang lainya sesuai yang ada di setiap kotak permainan ular tangga raksasa tersebut. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, karena siswa akan berfikir menjawab setiap pertanyaan yang ada, dan tentunya permainan ini sangat menyenangkan.

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan oleh peneliti yakni saat pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan diketahui bahwa permasalahan yang terjadi di RA Harapan Ummi Kota Semarang adalah kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak kelompok B, dan salah satu faktor penyebabnya adalah guru kurang berperan aktif dalam mengembangkan aspek kognitif anak melalui kegiatan bermain. Proses pembelajaran di RA Harapan Ummi Kota Semarang menggunakan model klasikal, dimana guru hanya berada didepan untuk menjelaskan materi kepada anak-anak dan anak-anak mendengarkan, pola pembelajaran seperti ini sangat monoton karena interaksi antara guru dengan siswa hanya berjalan satu arah, yaitu dari guru kepada siswa dan siswa kepada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode demikian akan membuat anak menjadi kurang aktif didalam kelas. Padahal seharusnya didalam pendidikan anak usia dini itu proses kegiatan belajarnya harus diiringi dengan permainan.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik kelompok B. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak kelompok B masih kurang berkembang, khususnya dalam kegiatan berhitung maupun membaca, selain itu peneliti juga melakukan observasi mengenai kegiatan anak sehari-hari didalam kelas. Dari 15 anak di kelompok B terdapat 1 anak yang belum berkembang, 6 anak mulai berkembang, 5 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sangat baik. Dengan jumlah presentase BB 7%, MB 40%, BSH 33% dan BSB 20 %. Hal ini membutuhkan perhatian

khusus untuk memberikan stimulasi perkembangan kognitif kepada anak-anak kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang agar perkembangan kognitifnya berkembang dengan baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Umum

Dapat memberikan masukan atau informasi tentang bagaimana implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah ilmu pengetahuan tentang implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

b. Secara Khusus

1) Untuk Lembaga PAUD / RA

Sebagai bahan dan masukan serta informasi bagi sekolah dalam mengembangkan siswanya terutama dalam bidang pengembangan kemampuan kognitif melalui permainan ular tangga raksasa.

2) Untuk Anak

- a. Dapat mengembangkan kognitif anak.
- b. Dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak.
- c. Dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.
- d. Dapat meningkatkan sportifitas anak.
- e. Dapat meningkatkan daya ingat anak, melalui tantangan yang ada disetiap kotak ular tangga raksasa.

3) Untuk Guru

- a. Membantu guru untuk mengembangkan kognitif anak melalui permainan ular tangga raksasa.
- b. Hasil penelitian dapat menjadi rujukan guru dalam pengembangan kognitif anak usia dini.

4) Untuk Peneliti

- a. Dapat menambah pengalaman dalam bidang penelitian yang dilakukan.
- b. Dapat mengembangkan pengetahuan khususnya dalam proses meneliti tentang implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini..
- c. Dapat menjalin silaturahmi dengan lembaga RA beserta guru dan staff kerjanya.

BAB II

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, PERKEMBANGAN KOGNITIF, PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA

A. Deskripsi Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan juga perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai dengan berbagai periode penting yang fundamental didalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Pada masa ini biasanya disebut dengan masa keemasan. Masa keemasan anak usia dini tidak dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya, jika potensi-potensi yang dimiliki anak usia dini tidak di stimulasi secara optimal dan maksimal maka akan menghambat perkembangan dari anak usia dini tersebut. Jadi usia keemasan hanya terjadi sekali dalam seumur hidup dan tidak dapat diulang kembali.

Anak usia dini menurut *National Association For The Education Of Young Children* (NAEYC) asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika ini mendefinisikan rentang usia berdasarkan perkembangan hasil dari penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan seorang anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun dan 6-8 tahun.¹¹

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Nur Cholimah (2008) mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan

¹¹ D Suryana, 'Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran', 2021, 25–28 <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Gwnheaaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=pendidikan+anak+usia+dini&ots=7j1snkdpn_&sig=Mug0u2d80cbgf0a4dorviwss7cu> [Accessed 28 December 2021].

jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi yang bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat.¹²

Konsep Islam tentang pendidikan anak usia dini, bersifat sistemik yaitu konsep yang ada didalamnya terkandung beberapa komponen diantaranya yaitu : visi, misi, tujuan, dasar, prinsip, kurikulum, pendidik, strategi proses belajar mengajar, institusi, sarana dan prasarana, pembiayaan, lingkungan, dan evaluasi, dimana antara komponen satu dengan yang lainnya itu saling berkaitan dan berhubungan secara fungsional.¹³

Konsep Pendidikan Anak Usia Dini menurut Islam bertolak dari pemahaman yang utuh dan komprehensif tentang anak adalah ciptaan Allah yang mulia dan memiliki berbagai keutamaan. Islam memandang bahwa berbagai keutamaan yang dimiliki oleh anak ini amat bergantung kepada kemampuan orang tua dalam mendidik. Oleh karena itu, selain menjadi buah hati yang menyejukkan (Qurratu 'ayun) seorang anak juga bisa menjadi fitrah dan musuh. Sehubungan dengan hal itu Islam memiliki konsep dan strategi pendidikan anak usia dini yang sistemik dan holistik, dengan menitikkan pada keprofesionalan seorang pendidik, proses belajar dan mengajar yang efektif, metode, serta pendekatan dan strategi yang inovatif dan cerdas. Dasar pendidikan anak usia dini menurut perspektif islam berdasarkan pada Al-Qur'an, As-sunnah, peraturan dan ketetapan pemerintah tradisi dan kebudayaan yang tidak bertentangan dengan Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Visi pendidikan anak usia dini menurut pandangan Islam yakni menjadikan pendidikan anak usia dini sebagai sarana yang paling efektif dan strategis untuk membuat sumber daya manusia yang terbina potensi *basyariah* (fisik-jasmaninya), *insaniah* (mental-spiritual, rohani, akal, bakat dan minatnya), *al-naasyah* (sosial-kemasyarakatan) secara utuh menyeluruh.

Sedangkan misi pendidikan anak usia dini menurut perspektif Islam adalah:

¹² Tim Penulis And Others, 'Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini', *Repository.Penerbitwidina.Com*, 2021, 1
<<https://Repository.Penerbitwidina.Com/Media/340630-Konsep-Dasar-Pendidikan-Anak-Usia-Dini-6bfb4513.Pdf#Page=9>> [Accessed 28 December 2021].

¹³ Abuddin Nata, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2012), Hlm 139.

- a. Menjadikan anak yang shalih, shalihah baik secara basyariah, insaniah dan al-naasyah.
- b. Menjadikan anak yang beriman, bertaqwa, beribadah dan berakhlak mulia.
- c. Menjadi seorang yang dapat membahagiakan dirinya, agama, orang tua, masyarakat dan bangsanya.
- d. Menumbuhkan, mengarahkan, membina dan membimbing seluruh potensi kecerdasan anak, intelektual, spiritual, spasial, kinestetik, sosial etika dan estetika.¹⁴

Seperti yang tetrcontum didalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 78

وَ اَللّٰهُ اَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُوْنِ اُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ شَيْئًا وَّ جَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَاَلْبَصَرَ وَاَلْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui suatu apapun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”

2. Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Menurut Para Ahli

Kata perkembangan atau *“Development”* didalam ilmu psikologi merupakan sebuah konsep yang cukup rumit dan kompleks. Sebab itu, untuk dapat memahami sebuah konsep perkembangan, perlu memahami terlebih dahulu tentang beberapa konsep lain yang berada didalamnya, antara lain pertumbuhan, kematangan serta perubahan.

Perkembangan merupakan sesuatu yang terjadi kepada diri anak yang dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu antara lain aspek fisik motorik, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek psikososial (bagaimana cara seseorang berinteraksi dengan lingkungannya).¹⁵

Sedangkan menurut F.J Monks, dkk dalam Psikologi perkembangan Desmita, pengertian perkembangan itu sendiri merujuk pada *“Suatu proses yang*

¹⁴ SI Hasyim - Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan, And Undefined 2015, 'Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dalam Perspektif Islam', *Core.Ac.Uk*, 71–76 <<https://Core.Ac.Uk/Download/Pdf/231314339.Pdf>> [Accessed 28 December 2021].

¹⁵Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2015), Hlm. 2

menuju kearah sempurna dan tidak dapat terulang kembali, perkembangan merujuk pada satu perubahan yang memiliki sifat tetap dan prosesnya tidak dapat diputar kembali”.¹⁶

Menurut Elizabeth B Hurlock pertumbuhan dan perkembangan itu memiliki arti yang berbeda, akan tetapi keduanya itu tidak dapat dipisahkan. Pertumbuhan menunjukkan arti kuantitatif, karena pertumbuhan bisa dilihat dari penambahan ukuran maupun struktur. Sedangkan perkembangan itu sendiri menyangkut adanya suatu proses diferensiasi sel-sel, jaringan, organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi fungsinya. Perkembangan juga bisa diartikan sebagai proses penambahan kemampuan atau skill dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, mengikuti pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan seseorang.¹⁷

Dari pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap manusia yang bersifat kualitatif (karena tidak bisa diukur dengan angka) dan proses perkembangan itu tidak dapat diulangi kembali.

Sedangkan istilah kognitif berasal dari kata ”*Cognition*” yang memiliki arti pengertian dan mengerti. Kognitif merupakan suatu proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada saat manusia berfikir.¹⁸ Sedangkan arti luasnya kata kognitif merupakan ranah kejiwaan manusia yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan).¹⁹

Kognitif juga memiliki arti yakni suatu proses berfikir, atau kemampuan seseorang individu untuk menilai, menghubungkan dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau suatu kejadian. Proses perkembangan kognitif berhubungan dengan

¹⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Surabaya:Pt Remaja Rosdakarya, 2017), Hlm. 3-4

¹⁷ Dr. Tri Sunarsih, *Tumbuh Kembang Anak Implementasi Dan Cara Pengukurannya*, Yogyakarta: Pt Remaja Rosdakarya, 2018. Hlm 3

¹⁸ John Santrok, *Live Span Human Development*, (Jakarta: Erlangga, 2012). Hlm. 27

¹⁹ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media: 2018). Hlm. 44

tingkat kecerdasan seseorang dengan berbagai macam minat terutama ditunjukkan pada ide-ide kreatif dan proses belajar.²⁰

Perkembangan kognitif anak meliputi ruang lingkup berpikir logis, pemecahan masalah dan berpikir simbolik. Pada ketiga bidang tersebut, perkembangan berpikir simbolik anak adalah kemampuan menggambarkan simbol-simbol dalam benaknya untuk menunjukkan sesuatu atau benda yang ada di depannya.²¹ Perkembangan kognitif sendiri merupakan salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini dari seluruh aspek perkembangan anak usia dini yang terdiri dari enam aspek, perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan di dalam tumbuh kembang anak usia ini.²²

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tahap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun harus sudah mencapai tingkat perkembangan sebagai berikut ini.

Tabel 2.1

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (Seperti: apa yang akan terjadi ketika air ditumpahkan). 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial. 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (Ide, gagasan, di luar kebiasaan).

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012). Hlm 47

²¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009). Hlm 1.18.

²² Air Dewi, ... Dbktngrs Putra - ... Pendidikan Anak Usia, And Undefined 2016, 'Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A', *Ejournal.Undiksha.Ac.Id*, 4.2 (2016) <<https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjpaud/Article/View/7625>> [Accessed 22 September 2021].

<p>B. Berfikir Logis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran :”Lebih dari”; “Kurang dari”; dan “paling/ter”. 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”). 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (Angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah). 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. 7. Mengenal pola ABCD-ABCD. 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
<p>C. Berfikir Simbolik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. 4. Mengenal berbagai lambang huruf vocal dan konsonan. 5. Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Sumber : Menti Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).²³

Jadi pendidik, orang tua dan lingkungan sekitar harus dapat mempengaruhi hal-hal yang baik supaya perkembangan kognitif anak dapat berkembang secara maksimal.

²³ Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

a. Teori Perkembangan Kognitif menurut Jean Piaget

Jean Piaget mempunyai peran penting dalam kajian perkembangan kognitif anak usia dini. Jean Piaget juga menjadi tokoh yang terkenal dikalangan akademisi, nama Jean Piaget selalu muncul ketika ada pembahasan mengenai perkembangan kognitif.²⁴

Piaget percaya bahwa anak-anak secara aktif membangun dunia kognitif mereka sendiri. Anak-anak tidak menerima informasi secara pasif, akan tetapi mereka berperan aktif dalam mengumpulkan pengetahuannya tentang realitas. Piaget juga percaya bahwa pemikiran anak akan berkembang melalui serangkaian tahapan berfikir dari masa bayi hingga dewasa.²⁵

Teori Piaget menjelaskan secara ringkas bahwa selama perkembangannya, manusia mengalami suatu perubahan dalam kemampuan atau struktur berfikir, yaitu kemampuan berfikir manusia semakin dewasa akan semakin terorganisasikan, dan suatu struktur berpikir yang dapat dicapai selalu dibangun pada struktur pengetahuan sebelumnya. Perkembangan kognitif yang terjadi melalui tahap tersebut disebabkan adanya empat faktor, yaitu : kematangan fisik, pengalaman dengan objek-objek fisik, pengalaman sosial dan juga ekuilibrasi.²⁶

Berikut ini adalah tahapan perkembangan kognitif anak usia dini (0-8) tahun menurut Jean Piaget.

1) Tahap *Sensorimotor* (Usia 0-18 bulan)

Pada tahap ini seorang bayi hanya akan bergantung pada gerak dan indera dalam mengetahui sesuatu hal. Berpikirnya seorang bayi sangatlah berbeda dengan cara berpikirnya orang dewasa. Pada tahapan ini, berpikir

²⁴ I Sutisna And Pgpau Dini, 'Teori-Teori Perkembangan Kognitif Anak', *Repository.Ung.Ac.Id* <<https://Repository.Ung.Ac.Id/Get/Karyailmiah/6701/Teori-Teori-Perkembangan-Kognitif-Anak.Pdf>> [Accessed 22 September 2021].

²⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Surabaya:Pt Remaja Rosdakarya, 2017), Hlm. 104

²⁶ U Khyarusoleh - Dialektika Jurnal Pemikiran Dan And Undefined 2016, 'Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget', *Journal.Peradaban.Ac.Id*, 5.Maret (2016) <[Http://Journal.Peradaban.Ac.Id/Index.Php/Jdpgsd/Article/View/17](http://Journal.Peradaban.Ac.Id/Index.Php/Jdpgsd/Article/View/17)> [Accessed 22 September 2021].

terkait erat dengan gerakan fisik dan indera bayi. Baginya inteligensi adalah suatu kemampuan untuk memperoleh apa yang diinginkan melalui gerakan dan persepsi.

Piaget menyebut struktur bayi dengan istilah skema. Sebuah skema pada bayi dapat berupa pola aksi untuk menghadapi lingkungan, seperti melihat, menggenggam memukul ataupun menendang. Meskipun seorang bayi membentuk skema dan kemudian membentuk struktur aktivitas sendiri, skema pertama seorang bayi terdiri dari refleks-refleks bawaan. Refleks yang paling menonjol adalah refleks menghisap, seorang bayi secara otomatis menghisap saat bibir bayi disentuh. Refleks-refleks ini menunjukkan kepasifan tertentu. Dengan demikian skema pada seorang bayi sangat perlu distimulasi.

Di usia 0-1 bulan gerakan bayi sangat terbatas. Namun seorang bayi mengalami perkembangan yang signifikan, yaitu terjadi proses dan pengaturan refleks-refleks. Di usia 1-4 bulan, seorang bayi melakukan gerakan yang terjadi secara kebetulan, kemudian ia melakukannya secara berulang-ulang, karena gerakannya menurut si bayi menimbulkan kesan yang menarik. Di usia 4-8 bulan, gerakan seorang bayi sudah melibatkan objek diluar dirinya, seperti mainan, pakaian dan juga orang-orang yang berada didekatnya. Di usia 8-12 bulan, terjadi perkembangan secara signifikan, yaitu seorang bayi mengkombinasikan gerakan gerakan pada tahap sebelumnya. Bayi sudah mengerti bahwa gerakan tertentu dapat menyebabkan terjadinya konsekuensi tertentu juga. Misalnya saat bayi memegang mainan yang berbunyi, ketika diangkat mainannya akan mengeluarkan suara, dan suara tersebut menarik untuk si bayi, maka bayi akan terus mengulangnya. Di usia 12-18 bulan bayi bukan saja mengkombinasikan gerakan gerakan yang telah dipelajarinya, namun si bayi mencoba berbagai cara untuk mencapai keinginannya. Pada tahapan ini, bayi secara aktif mencoba-coba cara baru (*Trial & Error*) untuk mendapatkan benda yang menarik perhatiannya, tetapi berada diluar jangkauannya.

Tabel 2.2

Sub Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia 0-18 Bulan

Sub Tahapan	Usia	Keterangan
Refleks-refleks	0-1 Bulan	Bayi melakukan gerakan-gerakan sederhana dan refleks-refleks spontan. Contoh: Refleks menghisap.
Reaksi-reaksi sirkuler primer	1-4 Bulan	Bayi melakukan reaksi yang berulang ulang dengan bagian tubuh mereka. Contohnya: megepak-ngepakkan tangan, memegang-megang rambut dan sebagainya. Pada tahapan ini bayi belum paham adanya sebab dan akibat.
Reaksi-reaksi sirkuler sekunder	4-8 Bulan	Bayi melakukan reaksi berulang yang melibatkan objek lain diluar dirinya. Contohnya: bayi menggoyang-goyangkan mainannya yang berbunyi. Pada tahap ini bayi masih belum mengerti adanya sebab akibat.
Koordinasi reaksi-reaksi sirkuler sekunder	8-12 Bulan	Bayi melakukan berbagai macam gerakan yang telah dilakukannya pada tahap sebelumnya. Membanting mainan, menggoyang-goyangkannya dan lain sebagainya.
Reaksi-reaksi sirkuler tersier	12-18 Bulan	Seorang bayi mencoba berbagai macam cara baru, yang belum pernah ia coba sebelumnya, untuk memecahkan suatu masalah. Contohnya menarik kursi untuk memanjat kemudian mengambil benda di tempat yang lebih tinggi, dan lain sebagainya.

Tabel diatas merupakan Sub Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia 0-18 Bulan menurut Jean Piaget.²⁷

²⁷ Fridani, Lara Dkk, *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2008), Hlm.3.4-3.7

2) Tahap Pra Operasional (18 bulan – 6 tahun)

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget. Pada tahap ini anak sudah menunjukkan aktivitas kognitif dalam berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikir anak belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Pada tahap ini juga anak-anak sudah dapat memahami realitas disekitar lingkungannya dengan menggunakan tanda dan simbol-simbol. Cara berfikir anak usia dini pada tahap ini tidak konsisten, tidak sistematis dan tidak logis.

Adapun ciri-ciri perkembangan kognitif anak pada tahap pra operasional adalah sebagai berikut:

- a. *Transductive reasoning*, yaitu cara berfikir anak yang bukan induktif atau deduktif, tetapi tidak logis.
- b. *Animisme*, yaitu anak-anak menganggap bahwa semua benda itu bernyawa seperti dirinya.
- c. Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mulai mengenal hubungan sebab-akibat sesuatu akan tetapi anak masih berfikir secara tidak logis.
- d. *Artificialism*, yaitu kepercayaan anak bahwa sesuatu yang ada disekitar lingkungan mereka itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- e. *Perceptually Bound*, yaitu anak-anak menilai segala sesuatu berdasarkan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar.
- f. *Mental Experiment*, yaitu anak-anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan sebuah jawaban dari persoalan yang sedang mereka hadapi.
- g. *Centracion*, yaitu anak-anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu yang paling menarik dan mengabaikan yang lainnya.
- h. *Egocentrisme*, yaitu anak melihat dan memahami lingkungannya menurut kehendak dirinya.²⁸

²⁸ F Ilda - Intelektualita and undefined 2015, 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Jurnal.ar-Raniry.ac.id*,3.1(2015)<<https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>> [accessed 22 September 2021].

Karakteristik lain dari tahap Pra Operasional ini ditandai dengan anak-anak yang sering mengajukan pertanyaan. Pada saat anak berumur tiga tahun anak akan mulai mengemukakan pertanyaanya. Pada saat anak berusia sekitar lima tahun anak-anak akan membuat orang tua sedikit pusing karena mereka sering sekali mengajukan pertanyaan “mengapa” hal ini menandai kemunculan minat anak untuk mencari tahu mengapa sesuatu itu bisa terjadi. Adapun kegiatan anak yang dapat mengembangkan pemikiran Pra Operasional, yaitu:

- a. Meminta anak untuk menata sekelompok objek.
- b. Untuk mengurangi sifat egosentris anak, maka libatkan anak dalam kegiatan interaksi sosial.
- c. Meminta anak untuk membuat sebuah perbandingan. Misalnya, mana yang lebih kecil, mana yang lebih besar, mana yang lebih tinggi dan lain sebagainya.
- d. Berikan anak dalam pengalaman operasi urutan. Misalnya, meminta anak untuk mengurutkan sesuatu benda dari yang terkecil sampai yang terbesar, meminta anak untuk mengurutkan metamorphosis kupu-kupu. Contoh kegiatan dari alam akan membantu kemampuan anak dalam mengurutkan.
- e. Mengajak anak untuk menggambar pemandangan alam dengan perspektif mereka sendiri. Misalnya, ada sebuah buah Apel diatas mangkuk, makan anak-anak harus menggambar sebuah apel yang berada di atas mangkuk pula.
- f. Meminta anak untuk memberikan sebuah alasan dari jawaban mereka ketika anak mengambil keputusan.²⁹

²⁹ Khadijah, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,(Medan:Perdana Publishing, 2016). Hlm

3) Tahap Operasional Konkret (6-11 tahun)

Tahap Operasional Konkret merupakan tahapan ketiga dari empat tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget. Pada tahapan ini pemikiran anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, akan tetapi itu hanya untuk objek fisik yang ada pada saat itu. Dalam tahapan ini kecenderungan terhadap *animism* dan *artificialisme* anak telah hilang. Sifat egosentris anak berkurang, dan kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik dari sebelumnya. Namun, jika tanpa objek fisik dihadapan mereka, anak-anak pada tahap Operasional Konkret masih mengalami kesulitan besar untuk menyelesaikan tugas-tugas logika. Sebagai contohnya anak-anak yang diberi tiga boneka dengan warna rambut yang berlainan (Chika, Dhoni, Arsyah), tidak mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi boneka yang berambut paling gelap. Namun ketika anak diberikan pertanyaan “Rambut Chika lebih terang daripada rambut Dhoni, sedangkan rambut Chika lebih gelap daripada Arsyah, rambut siapakah yang paling gelap..?” maka anak-anak pada tahapan operasional konkret ini akan mengalami kesulitan karena mereka belum mampu berpikir hanya dengan menggunakan lambang-lambang.³⁰ Anak pada tahap Operasional Konkret mempunyai ciri-ciri berupa penggunaan logika yang memadai, proses penting selama tahapan ini antara lain:

- a. Pengurutan : yaitu kemampuan anak untuk mengurutkan suatu objek menurut bentuk, ukuran maupun ciri yang lainnya.
- b. Klasifikasi : yaitu kemampuan seorang anak untuk memberikan nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut karakteristik lainnya, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya ke dalam rangkaian ini. Anak-anak sudah tidak memiliki keterbatasan logika berupa animism (menganggap semua benda itu hidup dan memiliki perasaan).

³⁰Intelektualita, F Ilda -, And Undefined 2015, 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*,3.1(2015)<<https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>> [Accessed 22 September 2021]

- c. *Decentering*: yaitu anak-anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk anak bisa memecahkan masalah tersebut.
- d. *Reversibility*: yaitu seorang anak mampu memahami bahwa jumlah suatu benda dapat diubah, kemudian dapat kembali lagi ke keadaan sebelumnya. Contohnya anak dapat menghitung dengan cepat bahwa $4+4$ hasilnya 8, kemudian jika ada soal $8-4$ hasilnya adalah 4, jumlah yang sebelumnya.
- e. *Konservasi*: yaitu kemampuan anak untuk memahami bahwa kuantitas, panjang ataupun jumlah suatu benda itu tidak berhubungan dengan pengaturan ataupun tampilan dari objek atau benda tersebut. Sebagai contohnya, ketika anak diberikan botol minum yang seukuran dan mempunyai isi yang sama, anak-anak akan tahu jika air yang berada didalam botol minum akan dituangkan ke dalam gelas yang ukurannya berbeda, air di gelas itu isinya akan tetap sama seperti air yang ada di botol minum yang sebelumnya.
- f. Penghilangan sifat *Egocentrisme* : yaitu kemampuan anak untuk dapat melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain.³¹

4) Tahap Operasional Formal (usia 11 tahun ke atas)

Tahap Operasional Formal yaitu tahap ini dimulai ketika anak sudah berumur 11 tahun (saat anak sudah pubertas) dan akan terus berlanjut sampai anak dewasa. Pada tahapan ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkretnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Anak-anak pada tahapan ini sudah mampu untuk berfikir secara abstrak. Anak-anak juga sudah mampu membuat argumen-argumen, karena itulah pada tahapan ini disebut tahap Operasional Formal.³²

³¹ Khadijah, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, (Medan: Perdana Publishing, 2016). Hlm 76

³² Intelektualita, F Ilda -, and undefined 2015, 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Jurnal.ar-Raniry.ac.id*, 3.1 (2015) <<https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>> [accessed 22 September 2021]

Berikut ini merupakan ciri-ciri pemikiran anak usia 11 tahun ke atas atau biasa disebut remaja:

- a. Remaja lebih mengutamakan posibilitas daripada realitas.
- b. Sifat kombinatoris. Anak remaja dapat mempertimbangkan segala macam kombinasi dari suatu unsurnya.
- c. Pemikiran remaja mencapai suatu kedudukan ekuilibrium yang maju dimana anak remaja dapat berhadapan secara efektif dengan berbagai macam persoalan.
- d. Remaja dapat menghadapi suatu persoalan dengan berbagai macam perspektif, karena remaja lebih fleksibel dalam menghadapi suatu masalah.
- e. Remaja terjadang memiliki sifat egosentris dalam pemikirannya.³³

b. Teori Perkembangan Kognitif Menurut Vygotsky

Lev Semionovich Vygotsky merupakan seorang ahli psikologi sosial yang berasal dari Rusia. Teori perkembangannya disebut dengan teori revolusi sosiokultural (*sociocultural-revolution*). Hasil dari risetnya banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan untuk anak usia dini.

Teori Vygotsky difokuskan pada perkembangan kognitif anak yang dapat dibantu dengan kegiatan interaksi sosial. Menurut pandangan Vygotsky, kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga dari interaksi dengan orang yang lebih dewasa maupun teman sebayanya. Bantuan dan arahan dari seorang guru dapat membantu anak meningkatkan ketrampilannya dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebayanya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Artinya seorang anak dapat membangun pengetahuannya dari belajar melalui orang dewasa. Melalui belajar dan bekerja sama dengan orang lain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk merespon orang lain melalui saran, komentar, pertanyaan atau tindakan. Guru harus menjadi

³³ Paul Suparno. Teori Perkembangan Kognitif Piaget. (Yogyakarta: Kanius, 2001). Hlm 69-100

seorang ahli pengamat bagi anak, memahami tingkat belajar mereka, dan mempertimbangkan apa langkah berikut untuk memenuhi kebutuhan anak secara individual. Peran seorang guru sangat kuat dalam proses ini, baik sebagai penjawab pertanyaan maupun lawan bicawa bagi anak. Menurut Vygotsky interaksi sosial inilah kunci dari proses belajar.

Menurut pandangan Vygotsky, ketika ada seorang anak yang mengajak bermain mereka mulai memisahkan cara berpikir dari tindakan dan objek serta mengadopsi perilaku mengatur diri (*Self-Regulated*). Landasan paling penting dalam kegiatan bermain menurutnya adalah pengalaman sosial. Bermain merupakan cara sosial pengalaman simbolik. Dari konsep inilah kemudian dikembangkan beberapa tipe bermain bagi anak usia dini, yaitu bermain sendiri (*Solitary play*), bermain pura-pura (*Pratent play*), dan bermain simbolik (*Symbolic play*). Semua permainan tersebut membutuhkan peran seorang guru untuk membimbing perkembangan anak.³⁴

Berikut ini merupakan tahapan perkembangan kognitif menurut Lev Semionovich Vygotsky:

1) Zona Perkembangan Proksimal (*Zone Of Proximal Development / ZPD*)

Keyakinan Vygotsky terhadap pentingnya pengaruh sosial pada perkembangan kognitif anak dapat direfleksikan dalam konsepnya melalui ZPD. Zona Perkembangan sosial merupakan istilah Vygotsky untuk rangkaian tugas yang menurutnya terlalu sulit untuk dikuasai oleh anak usia dini akan tetapi kesulitan itu dapat dipelajari dengan bantuan dari orang yang lebih dewasa atau dari teman sebayanya yang sudah ahli. Oleh karena itu batasan dari ZPD atau zona perkembangan proksimal menangkap keahlian yang dimiliki seorang anak yang bekerja secara mandiri. Batas tersebut merupakan tingkat tanggung jawab tambahan yang dapat diterima anak dengan bantuan pengarah/instruktur menangkap kemampuan kognitif anak yang sedang berada dalam proses kedewasaan

³⁴ Khadijah, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, (Medan: Perdana Publishing, 2016). Hlm 57

dan dapat disempurnakan melalui bantuan dari seseorang yang lebih ahli.³⁵

Lev Semionovich Vygotsky juga mengungkapkan tentang tahapan ZPD yang terjadi dalam perkembangan dan pembelajaran anak, antara lain

- a. Tahap I : tindakan seorang anak masih dipengaruhi atau dibantu orang lain. Misalnya, seorang anak yang masih dibantu orang tua untuk memakai sepatu sekolah. Ketergantungan anak pada orang tua ataupun pengasuhnya masih sangat besar, akan tetapi anak suka memperhatikan cara kerja yang ditunjukkan orang tua ataupun pengasuhnya.
- b. Tahap II : tindakan anak kali ini didasarkan atas inisiatifnya sendiri. Anak-anak sudah mulai memakai sepatu ataupun baju sekolah sendiri, walaupun membutuhkan waktu yang lebih lama.
- c. Tahap III : tindakan seorang anak spontan dan terinternalisasi. Anak-anak sudah mulai melakukan sesuatu tanpa adanya perintah dari orang tua maupun pengasuhnya. Misalnya, anak tau jika sudah memakai kaos kaki, maka selanjutnya ia akan memakai sepatu.
- d. Tahap IV : tindakan spontan dan terus diulangi anak-anak sampai anak siap untuk berfikir abstrak. Terciptanya perilaku yang otomatis, maka anak akan segera dapat melakukan sesuatu hal tanpa contoh dari orang lain, akan tetapi berdasarkan kemampuannya sendiri. Bahkan seorang anak dapat menceritakan kembali peristiwa yang sudah dilaluinya pada hari itu.³⁶

2) *Scaffolding*

Scaffolding merupakan perubahan tingkat dukungan. Vygotsky memandang bahwa anak-anak kaya sekali akan konsep tetapi tidak sistematis, acak dan spontan. Dalam bidang dialog konsep tersebut dapat

³⁵ L Ardiati, 'Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam', 2021, <[Http://Repository.lainbengkulu.Ac.Id/5384/](http://Repository.lainbengkulu.Ac.Id/5384/)> [Accessed 22 September 2021].

³⁶ Yuliani Nurani Sujiono, Dkk. Metode Perkembangan Kognitif. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009). Hlm 4.7-4.8

dipertemukan dengan bimbingan yang sistematis, rasional dan logis. Dialog adalah alat yang penting dalam Zona Perkembangan Proksimal. Karena konsep *Scaffolding* masih terkait erat dengan ZPD.

3) Bahasa dan Pikiran

Penggunaan bahasa untuk menunjang kemandirian anak tersebut bersifat egosentris dan tidak matang, akan tetapi Vygotsky meyakini bawa hal tersebut adalah alat yang penting bagi pemikiran selama bertahun-tahun awal masa kanak-kanak. Vygotsky juga mengatakan bahwa sebelumnya bahasa dan pikiran pada awalnya berkembang secara terpisah dan kemudian menyatu. Vygotsky menekankan bahwa semua fungsi mental memiliki sumber eksternal atau sosial. Seorang anak harus menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain sebelum anak dapat memfokuskan kedalam pikiran mereka sendiri.

4) Strategi-Strategi Pengajaran

Teori Vygotsky telah banyak digunakan oleh guru dan juga sudah diterapkan dengan sukses dalam dunia pendidikan. Teori Vygotsky yang dapat diterapkan pada saat pembelajaran antara lain : Nilailah ZPD pada anak, Gunakan ZPD dalam proses kegiatan mengajar, Memanfaatkan lebih banyak teman sebaya yang lebih terampil untuk dijadikan sebagai guru, ubahlah ruang kelas seperti teori Vygotsky.

5) Evaluasi Teori Vygotsky

Teori Vygotsky merupakan pendekatan konstruktivis sosial yang menekankan pada konteks sosial dalam kegiatan pembelajaran dan konstruksi pengetahuan melalui kegiatan interaksi sosial. Baginya point akhir dari perkembangan kognitif ini adalah keahlian yang dianggap paling penting dalam budaya.³⁷

³⁷ John W Santrock. Perkembangan Anak Editor Wibi Hardani. (Jakarta: Pt Gelora Aksara Pratama, 2007). Hlm 265-268

c. Teori Perkembangan Kognitif Menurut Howard Gardner

Howard Gardner mengatakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan suatu problem atau untuk menciptakan suatu karya yang dihargai didalam suatu kebudayaan.³⁸ Howard Gardner menyatakan bahwa *"People are born with certain amount of intelegences"* bahwa setiap anak yang lahir itu memiliki lebih dari satu potensi kecerdasan yang dapat dikembangkan, walaupun perkembangan tersebut berbeda dengan dari anak satu dengan yang lain. Howard garner juga mengatakan *"after all, intellegences arise from the combination of a person's genetic heritage and life condition in a given culture and era"* kecerdasan itu berkembang sesuai dengan lingkungan yang berpengaruh pada seorang individu. Maka dari itu kecerdasanlah yang menjadikan perbedaan antara manusia satu dengan yang lainnya.³⁹

Howard Gardner melihat kecerdasan dari berbagai dimensi. Setiap kecerdasan yang dimiliki oleh anak akan mengantarkan anak menuju kesuksesan. Pendidik atau seorang guru perlu memberikan fasilitas untuk setiap kecerdasan yang dimiliki oleh anak didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Howard Gardner setiap anak memiliki cara/gaya masing-masing untuk belajar. Apabila hal ini dipenuhi maka anak akan berkembang dengan baik.⁴⁰

Howard Gardner menyusun tujuh kecerdasan dalam buku *Frames Of Mind* yaitu berupa kecerdasan linguistik (*linguistic intellengence*), kecerdasan logis-matematis (*logical-mathematical intellegence*), kecerdasan visual-spasial (*spatial intellegence*), kecerdasan musical (*musical intellegence*), kecerdasan gerak tubuh (*bodily-kinesthetic intelegence*), kecerdasan intrapersonal (*intrapersonal intellegence*), kecerdasan interpersonal (*interpersonal intellegence*). Sedangkan didalam bukunya yang

³⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012). Hlm 47

³⁹ Noor Rochmad Ali, *Analisis Konsep Howard Gardner Tentang Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Perkembangan Anak Di Tk Alam Alfa Kids Pati Tahun Ajaran 2014/2015*, 2015, P. 18.

⁴⁰ Eka Mariana, *Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, 2018, P. 46.

berjudul *Intelligence reframed* Howard Gardner menambahkan adanya dua kecerdasan baru yakni kecerdasan naturalis atau lingkungan (*naturalist intelligence*) dan kecerdasan eksistensial (*existential intelligence*).⁴¹ Sembilan kecerdasan menurut Howard Gardner akan dipaparkan lebih luas sebagai berikut:

1) Kecerdasan Linguistik (*Linguistic Intelligence*)

Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan anak untuk menggunakan dan mengolah kata secara efektif, baik secara oral maupun secara tertulis. Seperti kemampuan yang dimiliki oleh penulis, editor jurnalis, orator dan lainnya. Kemampuan ini sangat berkaitan dengan penggunaan dan pengembangan bahasa secara umum. Anak-anak dengan kecerdasan bahasa yang menonjol biasanya ditandai dengan senang membaca, pandai bercerita, senang belajar bahasa asing, senang menciptakan puisi, mempunyai perbendaharaan kata yang baik, senang mengeja, senang membicarakan ide-ide yang menarik dengan temannya dan masih banyak ciri yang lainnya.⁴²

Tujuan mengembangkan kemampuan linguistik adalah (1) supaya anak memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan seseorang atau lawan bicara (2) supaya anak mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan baik (3) supaya anak mampu memberikan penjelasan kepada orang lain (4) supaya anak mampu mengingat dan menghafal sebuah informasi (5) supaya anak mampu membahas bahasa itu sendiri.⁴³ Adapun kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan linguistik diantaranya adalah bermain peran, membaca buku, membaca kartu huruf, bercerita, kegiatan simak-ulang-ucap dan masih banyak yang lainnya.

⁴¹ Paul Suparno, *Konsep Intelligensi Ganda Dan Aplikasinya Di Sekolah: Cara Menerapkan Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007).Hlm. 5.12

⁴² Thomas Amstrong, *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-Nya*, Terj. Rina Buntaran, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002). Hlm . 12.

⁴³ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2012). Hlm 185-186

2) Kecerdasan Logis-Matematis (*Logical-Mathematical Intelligence*)

Howard Gardner menyatakan bahwa kecerdasan logis-matematis melibatkan kemampuan untuk menganalisis suatu masalah secara logis, mengatasi permasalahan matematika dan sanggup menginvestigasi suatu permasalahan dengan menggunakan kaidah keilmiah. Kecerdasan logis matematis ini adalah suatu keceerdasan yang melibatkan ketrampilan seseorang mengolah angka atau ketrampilan seseorang menggunakan logika atau akal sehat.⁴⁴

Menurut Howard Gardner kecerdasan logis-matematis merupakan kecerdasan yang paling penting di dalam klasifikasinya. Namun, Howard Gardner tidak mengatakan bahwa kecerdasan logis-matematis lebih unggul daripada kecerdasan yang lainnya. Dengan kata lain yang penting itu bukan berarti yang paling penting adalah yang paling unggul, karena setiap kecerdasan manusia itu memiliki keunggulan masing-masing.⁴⁵ Kegiatan yang cocok untuk mengembangkan kecerdasan logis matematis ini diantaranya adalah: permainan angka, mencocokkan pola, mendongeng dengan media angka dan masih banyak yang lainnya.

Di bawah ini merupakan indikator kecerdasan logis matematis, diantaranya adalah:

- a. Seorang anak memiliki kepekaan terhadap angka, biasanya terjadi pada usia 2-6 tahun.
- b. Anak-anak tertarik dan sering terlibat dalam penggunaan kalkulator maupun komputer.
- c. Anak-anak sering mengajukan pertanyaan mengenai sebab-akibat.
- d. Anak-anak sangat menyukai permainan yang menggunakan logika, strategi maupun pemmikiran.

⁴⁴ Ali, Noor Rochmad, Analisis Konsep Howard Gardner Tentang Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Perkembangan Anak Di Tk Alam Alfa Kids Pati Tahun Ajaran 2014/2015, 2015, Hlm. 14

⁴⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014). Hlm 128

- e. Anak-anak dapat menjelaskan suatu permasalahan ringan dengan pemikiran logis.
- f. Anak-anak dapat memikirkan serta membuat eksperimen sederhana untuk membuktikan suatu dugaan.
- g. Anak-anak dengan mudah menjelaskan sebab-akibat dari sesuatu hal.
- h. Anak-anak suka melihat buku yang didalamnya terdapat gambar-gambar pengetahuan.⁴⁶

3) Kecerdasan Visual-Spasial (*Spatial Intelligence*)

Howard Gardner mengatakan bahwa kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan seseorang untuk menangkap dunia ruang visual secara tepat.⁴⁷ Orang yang memiliki kecerdasan visual-spasial cenderung berpikir dalam atau dengan gambar-gambar dan juga orang yang memiliki kecerdasan visual-spasial cenderung mudah belajar melalui sajian-sajian visual seperti gambar, video, film dan peragaan yang menggunakan *slide*. Seseorang yang memiliki kecerdasan visual-spasial ini biasanya lebih menginga wajah ketimbang nama seseorang, senang melakukan kegiatan yang berkaitan dengan seni dan menggunakan alat seperti, kertas, pensil, krayon, cat dan biasanya seseorang yang memiliki kecerdasan visual-spasial senang menonton film maupun video.⁴⁸

Seperti yang dikatakan Howard Gardner, bahwa semua kecerdasan di dalam *Multiple Intelligence* memiliki lokasi tersendiri atau lokasi khusus didalam otak manusia. Kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial antara lain adalah menggambar, bermain kartu warna, bermain grafik, mengurutkan gambar, bermain plastisin dan masih banyak yang lainnya.

⁴⁶ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017). Hlm 37-3.10

⁴⁷ Mariana, Eka, *Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, 2018 Hlm. 34

⁴⁸ Ali, Noor Rochmad, *Analisis Konsep Howard Gardner Tentang Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Perkembangan Anak Di Tk Alam Alfa Kids Pati Tahun Ajaran 2014/2015*, 2015, Hlm 15

Di bawah ini merupakan indikator kecerdasan visual-spasial anak usia dini, diantaranya adalah:

- a. Anak berbakat dalam kemampuan menggambar.
- b. Anak memiliki kepekaan terhadap warna-warna.
- c. Anak menyukai kegiatan mewarnai gambar.
- d. Anak menikmati saat melihat foto-foto di album dan juga anak mudah sekali mengingat wajah seseorang.
- e. Anak banyak bercerita tentang mimpinya.
- f. Anak menyukai kegiatan jelajah.
- g. Anak menikmati permainan kolase.
- h. Anak sering memperhatikan berbagai jenis grafik, diagram dan peta.
- i. Anak menyukai buku yang memiliki gambar ilustrasi.⁴⁹

4) Kecerdasan Musikal (*Musical Intelligence*)

Kecerdasan musikal merupakan kemampuan seseorang untuk menikmati, mengamati, mengarang, membedakan, membentuk dan mengekspresikan berbagai macam musik. Kecerdasan musikal ini meliputi kepekaan terhadap ritme, melodi dan timbre dari musik yang didengar, kemampuan seseorang dalam memainkan alat musik, kemampuan dalam bernyanyi, kemampuan untuk menciptakan sebuah lagu, kemampuan untuk menikmati alunan musik, lagu dan nyanyian.⁵⁰

Menurut Howard Gardner, agar seseorang dapat dikatakan menonjol dalam kecerdasan musikal, maka seseorang harus mempunyai auditorial yang baik. Kemampuan auditorial ini tidak hanya menjadikan seseorang mampu mendengarkan suara musik saja, akan tetapi juga mampu mengingat pengalaman bermain musik. Howard Gardner juga menjelaskan bahwa “kemampuan memainkan musik juga berhubungan dengan memori suara”. Beberapa persen dari apa yang didengar oleh seseorang maka akan masuk ke

⁴⁹ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.....*Hlm 4.4-4.9

⁵⁰ Ali, Noor Rochmad, Analisis Konsep Howard Gardner Tentang Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Perkembangan Anak Di Tk Alam Alfa Kids Pati Tahun Ajaran 2014/2015, 2015 Hlm 15

dalam alam bawah sadarnya dan menjadi bagian pokok dari daya ingatnya.⁵¹ Anak-anak yang memiliki kecerdasan musikal cenderung menyukai musik, sering bernyanyi, menari, ikut menirukan saat ada lagu yang diputar dan masih banyak kegiatan lainnya.

Di bawah ini merupakan indikator kecerdasan musikal anak usia dini, diantaranya adalah:

- a. Anak-anak dapat bernyanyi dengan baik, nada teratur dan suaranya relative merdu.
- b. Anak-anak lebih sering memukul benda-benda yang ada di sekelilingnya.
- c. Anak-anak mudah mengenali lagu walau hanya dari nada awal.
- d. Anak-anak menikmati music atau lagu di dalam "gerak dan lagu".
- e. Anak-anak dapat menilai nyanyian.
- f. Anak-anak dapat menikmati suara-suara dari benda-benda yang di pukul yang berada disekelilingnya.⁵²

5) Kecerdasan Gerak Tubuh (*Bodily-Kinesthetic Intellegence*)

Kecerdasan gerak tubuh merupakan kemampuan seseorang menggunakan anggota tubuh untuk mengekspresikan sebuah gagasan atau perasaan seperti yang ada dalam diri actor, atlet, penari, pemahat, ahli bedah atau kemampuan mengendalikan dan meningkatkan fisiknya.⁵³

Kecerdasan gerak tubuh atau biasa disebut kecerdasan kinestetik biasanya memiliki ciri-ciri seperti : (1) anak mudah bergerak dengan kontrol gaya tubuh yang baik, seperti berlari, berlajan, melompat, melempar dan menangkap (2) anak mudah memanipulasi benda yang ada disekitarnya, misalnya kursi dijadikan sebagai mobil (3) anak mudah menyentuh objek yang ada disekitarnya (4) responsive terhadap lingkungan, misalnya ketika

⁵¹ Mariana, Eka, Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, 2018 Hlm 38

⁵² Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk...* Hlm. 5.7-5.9

⁵³ Sintha Ratnawati, *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif*, (Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2001). Hlm . 168.

ada angin, anak menggerak-gerakkan tanganya (5) anak menyukai kegiatan olahraga (6) anak menyukai kegiatan pembuatan kerajinan tangan.

Di bawah ini merupakan indikator kecerdasan gerak tubuh/ kinestetik anak usia dini, diantaranya adalah:

- a. Anak terlihat aktif yang senang bergerak.
- b. Anak suka menyentuh benda yang baru pertama kali ia lihat.
- c. Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol.
- d. Anak memiliki keunggulan dalam bidang olahraga.
- e. Anak pandai menirukan gerakan orang lain.
- f. Anak menikmati kegiatan bermain pasir atau tanah.
- g. Anak memiliki keseimbangan yang bagus.
- h. Anak memiliki ketahanan fisik yang baik.⁵⁴

6) Kecerdasan Interpersonal (*Interpersonal Intellegence*)

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka dengan mudah memahami dan berinteraksi dengan orang lain, sehingga orang-orang yang memiliki kecerdasan interpersonal sangat mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya. Howard Gardner juga menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk seseorang mengerti dan peka terhadap watak, perasaan, perangai, intensi, motivasi, dan tempramental orang lain.⁵⁵

Jika seseorang memiliki kecerdasan interpersonal, biasanya seseorang itu akan suka mengamati sesama, mudah berteman dengan orang lain, mudah menawarkan sesuat jika orang lain dalam kesulitan, memiliki kegiatan-kegiatan kelompok serta mempunyai percakapan yang hangat dan menyenangkan, percaya diri ketika bertemu dengan orang baru dan senang bersukarela dalam kegiatan menolong bersama. Anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi biasanya mampu dengan baik bekerja

⁵⁴ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk...* Hlm 6.6-6.8

⁵⁵ Mariana, Eka, *Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, 2018 Hlm. 40

sama dengan kelompok atau tim, dan biasanya sering menjadi seorang pemimpin di dalam tim atau kelompok itu sendiri.⁵⁶

Mengapa yang mampu mengantarkan kesuksesan seseorang itu kecerdasan interpersonal bukan kecerdasan akademik? karena kecerdasan akademik hanya mengantarkan seseorang memperoleh suatu pekerjaan atau meniti karirnya, sedangkan kesuksesan karir seseorang ditentukan oleh kecerdasan sosialnya atau kecerdasan interpersonalnya.⁵⁷

Di bawah ini merupakan indikator kecerdasan interpersonal anak usia dini, diantaranya adalah:

- a. Anak terlihat paling populer dan memiliki banyak teman.
- b. Anak sangat mudah bersosialisasi di lembaganya (TK, KB, dan TPA).
- c. Anak banyak terlibat dalam kegiatan bersama atau kegiatan kelompok.
- d. Anak memiliki perhatian yang besar terhadap teman sebayanya.
- e. Anak dapat menjawab beberapa persoalan dengan jawaban yang terperinci.
- f. Anak meikmati kegiatan sosial.
- g. Anak sering menyentuh lawan bicaranya ketika berbicara.
- h. Anak cenderung berbicara kepada teman ataupun pendidiknya ketika ia mengalami kesulitan atau mempunyai masalah.⁵⁸

7) Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intellegence*)

Sebelumnya kita telah membahas mengenai kecerdasan interpersonal, akan tetapi pembahasan kali ini adalah mengenai kecerdasan intrapersonal. Kecerdasan intrapersonal merupakan kepekaan seseorang terhadap perasaan dirinya sendiri. Seseorang yang mempunyai kecerdasan intrapersonal cenderung mampu untuk mengenali kekuatan ataupun kelemahan pada

⁵⁶ Ali, Noor Rochmad, Analisis Konsep Howard Gardner Tentang Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Perkembangan Anak Di Tk Alam Alfa Kids Pati Tahun Ajaran 2014/2015, 2015 Hlm 17

⁵⁷ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014). Hlm. 134

⁵⁸ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk...* Hlm 7.5-7.7

dirinya sendiri. Anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal senang melakukan instropeksi pada dirinya sendiri, mengoreksi kekurangan maupun kelemahan yang ada pada dirinya kemudian memperbaiki kekurangan tersebut.⁵⁹

Seseorang yang mempunyai kecerdasan intrapersonal biasanya sering menyimpan catatan-catatan kecil atau rangkuman dari hasil kerja mereka dengan baik, dan mereka menikmati kesunyian. Mereka menyadari akan emosi pada diri mereka sendiri sehingga mampu mengungkapkan perasaan mereka dengan baik.⁶⁰

Di bawah ini merupakan indikator kecerdasan intrapersonal anak usia dini, diantaranya adalah:

- a. Anak mampu menunjukkan sikapnya sendiri, tidak ikut-ikutan dengan orang lain.
- b. Anak menyatakan kesanggupan sesuai dengan kemampuannya.
- c. Anak lebih menikmati saat melakukan kegiatan sendiri.
- d. Anak cenderung berani mencoba sesuatu hal baru.
- e. Terkadang anak sering memiliki pendapat yang berbeda dengan temannya.
- f. Anak memiliki hobi.
- g. Anak dapat menyatakan perasaannya ataupun idenya.
- h. Anak cenderung mengingat peristiwa yang berkaitan dengan kesalahan pada dirinya sebelumnya.
- i. Anak menghindar jika diajak membahas sesuatu yang mengundang reaksi orang banyak.⁶¹

⁵⁹ Mariana, Eka, *Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, 2018 Hlm.42

⁶⁰ Ali, Noor Rochmad, *Analisis Konsep Howard Gardner Tentang Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Perkembangan Anak Di Tk Alam Alfa Kids Pati Tahun Ajaran 2014/2015*, 2015 Hlm. 18

⁶¹ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk...* Hlm 9.6-9.8

8) Kecerdasan Lingkungan (*Naturalist Intelligence*)

Kecerdasan naturalis atau kecerdasan lingkungan menurut Howard Gardner merupakan kemampuan seseorang untuk dapat mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat membuat distingsi konsekuensial lain dalam alam natural, kemampuan untuk menikmati dan memahami kondisi alam, dan menggunakan kemampuan itu secara produktif.⁶² Anak-anak yang memiliki kecerdasan naturalis biasanya suka berada di alam yang terbuka, akrab dengan hewan peliharaan, menyukai berbagai jenis tanaman dan masih banyak kegiatan lainnya yang berkaitan dengan alam.

Di bawah ini merupakan indikator kecerdasan lingkungan anak usia dini, diantaranya adalah:

- a. Anak tertarik dengan majalah yang bergambar binatang atau bunga.
- b. Anak suka saat berada di taman.
- c. Anak menyukai binatang.
- d. Anak lebih sering diluar kelas daripada didalam kelas.
- e. Anak tertarik mengamati gejala alam.
- f. Anak tidak takut terhadap binatang.
- g. Anak lebih memilih liburan di alam, contoh kebun binatang, gunung, pantai ataupun di desa.⁶³

9) Kecerdasan Eksistensial (*Existential Intelligence*)

Kecerdasan eksistensial ini berhubungan dengan kepekaan dan kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan terdalam yang terkait eksistensi diri manusia. Adanya teori *Multiple Intelligence* yang dicetuskan oleh Howard Gardner berdasarkan dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kecerdasan seseorang itu tidak hanya cukup diukur dengan angka, dengan cara menyelesaikan soal-soal yang ada di dalam kertas di atas meja dan hasilnya akan menentukan kecerdasan seseorang. Itu merupakan salah satu cara seseorang mengetahui tingkat dari salah satu jenis kecerdasan yang

⁶² Mariana, Eka, Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, 2018 Hlm.44

⁶³ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk...* Hlm 8.5-8.6

dimiliki. Dengan demikian, tidak salah jika Howard Gardner mengatakan bahwa kecerdasan seseorang itu bukan hanya dapat diukur melalui tes semata, tetapi dapat kita lihat bagaimana seseorang itu menyelesaikan suatu masalah di dalam kehidupan yang nyata.⁶⁴ Kecerdasan seseorang dapat dibangun melalui berbagai bentuk pelatihan dan pembiasaan. Semakin orang mengasah kecerdasan yang mereka miliki malah akan semakin mudah seseorang itu menyelesaikan setiap permasalahan yang datang menghampirinya.

Di bawah ini merupakan indikator kecerdasan eksistensial anak usia dini, diantaranya adalah:

- a. Anak sering berdiskusi dengan teman sebayanya mengenai agama, dosa dan pahala.
- b. Anak sering menceritakan tentang kematian, hantu-hantu yang berada di kuburan.
- c. Anak mengikuti kegiatan sembahyang.
- d. Anak tertari pada cerita-cerita yang bertema keagamaan, kebijakan dan perjuangan hidup dan mati.
- e. Anak menceritakan mimpi mereka tentang kematian.
- f. Anak berbicara tentang peran Tuhan ketika sedang sakit, bertanya tentang masa tuanya.⁶⁵

d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

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

1. Faktor Hereditas/ Keturunan

Teori hereditas atau biasa disebut teori Nativisme dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, ia berpendapat bahwa setiap manusia yang lahir sudah membawa potensi masing-masing yang tidak dapat

⁶⁴ Mariana, Eka, Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, 2018 Hlm.47

⁶⁵ Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk...* Hlm 9.36-9.37

dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Ia mengatakan pula bahwa taraf intelegensi seorang anak sudah ditentukan sejak ia dilahirkan.⁶⁶

2. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan atau yang biasa disebut faktor Empirisme dipelopori oleh seorang ahli yang bernama John Locke. Ia berpendapat bahwa seorang manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih dan belum ternoda dengan tinta sama sekali. Teori ini sering disebut *Tabula rasa*. Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya dan taraf *intellegensis* sangat di tentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan seseorang dari lingkungannya.⁶⁷ Ki hajar dewantara menambahkan bahwa seseorang itu di bentuk melalui bahan dan ajar. Maksudnya, seseorang yang sudah memiliki potens bawaan akan menjadi siapa dan akan seperti apakah dia itu juga dipengaruhi dari faktor lingkungan.⁶⁸

3. Faktor Kematangan

Setiap organ manusia (fisik maupun pskis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan fungsinya masing-masing. Kematangan fisik maupun psikis manusia berkaitan erat dengan usia kronologis atau usia kalender.

4. Faktor Pembentukan

Faktor pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan. Faktor pembentukan dapat dibedakan enjadi dua antara lain yaitu faktor

⁶⁶ Mb Karim, Sh Wifroh - Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, And Undefined 2014, 'Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif', *Journal.Trunojoyo.Ac.Id*,1
<<https://Journal.Trunojoyo.Ac.Id/Pgpaudtrunojoyo/Article/View/3554>> [Accessed 22 September 2021].

⁶⁷ Ardianti, L, 'Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam', 2021, 20
<<http://Repository.lainbengkulu.Ac.Id/5384/>> [Accessed 22 September 2021].Hlm. 20

⁶⁸ Mb Karim, Sh Wifroh - Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, And Undefined 2014, 'Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif', P. 108-109*Journal.Trunojoyo.Ac.Id*, 1
<<https://Journal.Trunojoyo.Ac.Id/Pgpaudtrunojoyo/Article/View/3554>> [Accessed 22 September 2021].

pembentukan sengaja (sekolah formal) dan faktor pembentukan tidak sengaja (pengaruh dari alam sekitar). Sehingga manusia mengembangkan kecerdasan untuk mempertahankan hidup atau bentuk dari penyesuaian diri.

5. Faktor Minat dan Bakat

Minat merupakan perbuatan yang mengarah kepada sesuatu untuk tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat sesuatu lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun pengertian bakat adalah kemampuan bawaan, sebagai potensi seseorang yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya jika seseorang sudah memiliki bakat tertentu maka seseorang itu akan lebih mudah mempelajarinya dibandingkan dengan seseorang yang belum memiliki bakat tersebut.

6. Faktor Kebebasan

Pengertian kebebasan merupakan keleluasaan seseorang untuk berfikir divergen (menyebar) yang memiliki arti bahwa manusia dapat memiliki metode-metode tertentu dalam menyelesaikan suatu masalah, dan juga manusia dapat memilih masalah sesuai dengan kebutuhan hidupnya.⁶⁹

3. Permainan Ular Tangga Raksasa

a. Pengertian Permainan

Kata permainan ataupun bermain itu sering sekali kita dengarkan dalam dunia anak, karena sesungguhnya dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat bermain yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak usia dini.⁷⁰

⁶⁹ MB Karim, SH Wifroh - Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, And Undefined 2014, 'Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif', P. 109 *Journal.Trunojoyo.Ac.Id*, 1 <<https://Journal.Trunojoyo.Ac.Id/Pgpaudtrunojoyo/Article/View/3554>> [Accessed 22 September 2021].

⁷⁰ Agung Triharso, Permainan Edukatif Dan Kreatif Anak Usia Dini, (Jogjakarta: ANDI,2011). Hlm.1

Adapun pengertian permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari sebuah kesenangan tanpa mencari yang menang ataupun yang kalah. Permainan juga dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kepuasan atau kesenangan, namun bisa ditandai pencarian yang menang atau kalah.⁷¹

Didalam dunia permainan dikategorikan dalam 3 jenis, ada yang namanya permainan tradisional dan ada juga permainan modern. Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan dimainkan dari generasi ke generasi, sedangkan permainan modern ditemukan setelah abad ke 20. Sekarang ini permainan terus berkembang sesuai tuntutan zaman. Banyak sekali anak-anak jaman sekarang pandai mengoperasikan alat berteknologi misalnya, HP, Laptop, Komputer dan sebagainya.⁷²

b. Ular Tangga Raksasa

Permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang di desain khusus untuk anak umur tiga tahun keatas, permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang anak atau lebih, permainan ular tangga memberikan banyak manfaat, khususnya untuk anak yang sulit belajar.⁷³ Pengertian lain dari ular tangga adalah sebuah permainan yang berbentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak dengan beberapa kotak ada yang bergambar ular maupun tangga yang menghubungkan kotak satu dengan yang lainnya.⁷⁴

Permainan ular tangga diciptakan pada Tahun 1870. Tidak ada papan yang standart dalam permainan ular tangga, jadi setiap orang berhak menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak,

⁷¹ Ari Khusnul Khotimah, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di Tk Islam Mutiara Ibunda Semarang, 2020, P. 26.

⁷² Rizky Yulita, *Permainan Tradisional Anak Nusantara* (Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Jalan Daksinapati Barat Iv Rawamangun, Jakarta Timur, 2017).

⁷³ Dp Raraswaty, 'Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (R&D Di Ra Mafatihul Ulum Kecamatan Cikande', 2020, 6 <[Http://Repository.Uinbanten.Ac.Id/4982/](http://Repository.Uinbanten.Ac.Id/4982/)> [Accessed 22 September 2021].

⁷⁴ 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, 2018.

jumlah ular maupun tangga dapat disesuaikan dengan keinginan atau kebutuhan seseorang tersebut.⁷⁵

Media pembelajaran yang berupa permainan ular tangga juga dapat meningkatkan interaksi belajar siswa saat di dalam kelas. Suppiah Nachiappan (2014) di dalam penelitannya ia menjelaskan bahwa permainan ular tangga selain dapat digunakan untuk mengisi waktu luang, permainan ular tangga juga dapat digunakan untuk siswa berkomunikasi dengan teman sebayanya. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga tidak hanya dapat mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi permainan ular tangga juga dapat digunakan untuk mengembangkan ketrampilan sosial siswa.⁷⁶

Peraturan secara umum atau cara bermain dalam permainan ular tangga raksasa adalah setiap siswa akan berjalan didalam setiap kotak yang sudah disediakan. Saat siswa berhenti di kotak yang bergambar tangga, maka siswa tersebut akan langsung naik ke kotak selanjutnya melalui jalan pintas tangga tersebut. Namun, saat siswa berhenti ki kotak yang bergambar ular, maka siswa akan merosot turun ke kotak dimana gambar ekor ular tersebut ada. Jumlah langkah siswa ditentukan dengan dadu yang berukuran besar, lebih besar dari dadu yang biasa digunakan dalam permainan ular tangga raksasa. Tidak hanya itu, disetiap kotak akan berisikan pertanyaan atau tebakan ataupun perintah untuk melakukan sesuatu contohnya, siswa disuruh menebak gambar yang ada di kotak, siswa disuruh menghitung benda yang ada di kotak dan siswa melakukan perintah yang lainya sesuai yang ada di setiap kotak permainan ular tangga raksasa tersebut.

⁷⁵ MZ Yumarlin - Jurnal Teknik And Undefined 2013, 'Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar', *Jurnalteknik.Janabadra.Ac.Id* <[Http://Jurnalteknik.Janabadra.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.Pdf](http://Jurnalteknik.Janabadra.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.Pdf)> [Accessed 4 October 2021]. Hlm 79

⁷⁶ M Chabib And Others, 'Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD', *Journal.Um.Ac.Id* <[Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/Article/View/9634](http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/Article/View/9634)> [Accessed 4 October 2021].

c. Manfaat Permainan Ular Tangga Raksasa

Ular tangga raksasa memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak usia dini. Di bawah ini merupakan manfaat permainan ular tangga raksasa :

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.
3. Mengenal menang dan kalah.
4. Merangsang daya pikir dan daya cipta anak.⁷⁷
5. Memiliki rasa toleransi.
6. Memiliki rasa tanggung jawab.
7. Menumbuhkan kesadaran pentingnya menaati peraturan sejak dini.
8. Menumbuhkan sikap disiplin.⁷⁸
9. Meningkatkan kemampuan kognitif, karena anak akan berfikir untuk menjawab tantangan yang ada di setiap kotak.
10. Melatih sportifitas anak usia dini dalam bentuk pengakuan kemenangan teman bermainnya.
11. Melatih kemampuan motorik anak.⁷⁹ Dalam bermain permainan ular tangga raksasa ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini karena yang menjadi bidak dalam permainannya adalah anak itu sendiri.
12. Meningkatkan perkembangan agama dan moral anak, karena sebelum dan sesudah bermain anak mengucapkan doa.

Menurut suhermin (2009) beliau mengatakan bahwa permainan ular tangga memiliki beberapa keunggulan antara lain:

1. Permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

⁷⁷ Livya Mora Adlina, 'Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun', 2020.

⁷⁸ Susi Susiati And Others, 'Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga', 2017, P.16.

⁷⁹ Komang Cahya Swastrini, Putu Aditya Antara, And Luh Ayu Tirtayani, 'Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di Tk Widya Sesana Sangsit', 4.2 (2016).

2. Permainan ular tangga dapat merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar secara individual maupun kelompok.
3. Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga siswa dapat menjaganya dalam ingatan. Hal seperti ini dapat memudahkan siswa untuk mengingat sesuatu kejadian yang sudah terjadi sebelumnya.
4. Pengetahuan yang terdapat didalam ingatan dapat diperoleh kembali sewaktu-waktu.⁸⁰

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka merupakan uraian singkat hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya tentang masalah yang sejenis. Sebelum penelitian ini dilakukan memang sudah ada penelitian-penelitian yang sejenis, akan tetapi dalam hal tertentu penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan kajian yang diteliti mengenai implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Umami Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. Berikut ini merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan referensi didalam penelitian ini.

1. Skripsi yang ditulis oleh Siti Istiqomah mahasiswi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dengan judul “ Penerapan Metode Bermain Dengan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sriwijaya Lampung Timut T.P 2017-2018”. Peneliti mengatakan, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun, dibuktikan dengan hasil prasurvei yang telah dilakukan di PAUD Sriwijaya Lampung anak yang belum berkembang total keseluruhan terdapat 10 anak dengan jumlah presentasi 50%, anak yang mulai berkembang 5 anak dengan presentase 25%, kemudian anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 3 anak dengan presentasi 15% dan anak yang berkembang sangat baik jumlahnya ada 2 dengan presentase 10%. Kemudian dilakukan penelitian dengan menggunakan permainan ular tangga dengan hasil yang memuaskan yakni dapat

⁸⁰ NMS Wulanyani - Jurnal Psikologi And Undefined 2013, 'Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga', *Journal.Ugm.Ac.Id* <<https://Journal.Ugm.Ac.Id/Jpsi/Article/View/6976/0>> [Accessed 4 October 2021].

disimpulkan dari 20 anak terdapat 1 anak yang belum berkembang, 3 anak mulai berkembang, 13 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sangat baik, dengan presentase BB 5%, MB 15%, BSH 65% dan BSB 15%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga dapat mengembangkan kognitif anak.⁸¹

2. Skripsi yang ditulis oleh Nanik Handayani mahasiswi Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar tahun Pelajaran 2014/2015” dalam penelitian ini peneliti menyampaikan bahwa sesuai dengan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa dengan permainan ular tangga dibuktikan kebenarannya dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam penambahan dan pengurangan pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo.⁸²
3. Skripsi yang ditulis oleh Maisarah Lestari mahasiswi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (Tk) Zhafira Gedangan Sidoarjo” peneliti dapat menyimpulkan bahwa Penggunaan media permainan ular tangga efektif diterapkan pada kegiatan pembelajaran berhitung apabila ditambahkan dengan media poster angka, LK dan tempelan angka sebagai media untuk pengenalan angka pada anak kelompok A1. Dengan tambahan ketiga media sebagai media bantu pengenalan angka, maka akan memudahkan anak dalam melakukan kegiatan berhitung, dan setelah melakukan penelitian memang terbukti bahwa kemampuan berhitung anak dapat meningkat.⁸³
4. Penelitian yang ditulis oleh Fitri Astuti, Nirwana, Muhammad Awin Alaby mahasiswa STKIP Kusuma Negara, dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga”. Peneliti mengatakan

⁸¹ 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, 2018

⁸² Nanik Handayani, ‘Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015’, 2015.

⁸³ Maisarah Lestari, Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (Tk) Zhafira Gedangan Sidoarjo, 2019.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan terhadap siswa kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Al-fitri Ciracas, Jakarta Timur dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan melakukan kegiatan melalui kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kognitif pada setiap siklusnya. Pada siklus I presentase yang dicapai adalah 55,7% dan meningkat pada siklus II mencapai 86,8%. Peningkatan juga dapat dilihat dari skor seluruh aspek kognitif yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.⁸⁴

5. Penelitian yang ditulis oleh A.A Istri Ratna Dewi, DB. KT. Ngr Semara Putra, I Nyoman Wirya mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia, dengan judul “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A”. Peneliti mengatakan bahwa penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga ternyata mampu meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A semester II di PAUD Candra Kasih Denpasar. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak dari peningkatan rata-rata siklus I sebesar 65% yang berada pada kriteria sedang, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi sebesar 85% yang berada pada kriteria tinggi. Hal ini berarti perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A semester II di PAUD Candra Kasih Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016.⁸⁵

Persamaan dan juga perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang sebelumnya adalah sama-sama membahas mengenai perkembangan kognitif anak usia dini akan tetapi yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan juga

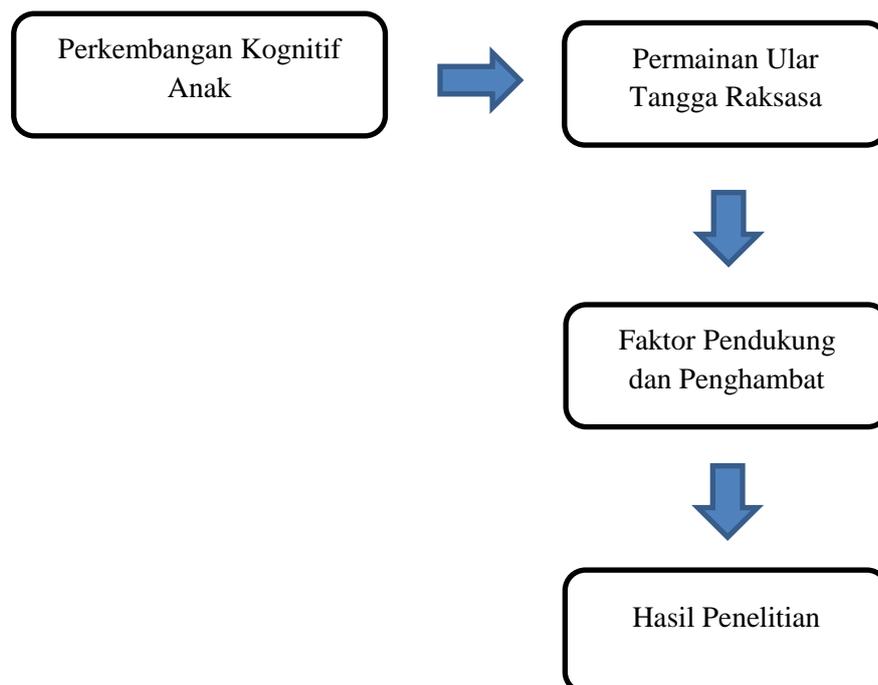
⁸⁴ Fitri Astuti And Muhammad Awin Alaby, ‘Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga’, 2019.

⁸⁵ A.A Istri Ratna Dewi, Db. Kt. Ngr Semara Putra, And Nyoman Wirya, ‘Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A’, 4.2 (2016).

penelitian sebelumnya adalah pada media pembelajarannya atau alat permainan edukatifnya, walaupun sama-sama menggunakan permainan ular tangga tentunya masih ada perbedaan seperti halnya, peneliti menggunakan ular tangga yang berukuran 2X2 Meter sehingga disebut raksasa, dan dalam permainan ular tangga raksasa ini yang menjadi pion dalam permainan adalah siswa itu sendiri. Kemudian yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti sebelumnya juga terdapat pada desain permainan ular tangga raksasa, pada penelitian yang peneliti lakukan permainan ular tangga raksasa disesuaikan dengan tema yang sedang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Kerangka Berpikir

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu dari 6 aspek tumbuh kembang pada anak usia dini. Dimana seluruh aspek harus diberikan stimulasi agar perkembangan anak usia dini menjadi sangat baik dan optimal. Didalam penelitian ini peneliti menggunakan alat permainan edukatif (APE) yang berupa ular tangga raksasa Kerangka berpikir dapat diartikan sebagai diagram yang berperan sebagai alur logika sistematis tema yang akan di tulis. Berikut ini adalah kerangka berpikir dari penelitian yang ditulis oleh peneliti yang berjudul “Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Din Kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian lapangan (*field research*). Oleh karena itu obyek penelitiannya adalah berupa obyek di lapangan yang sekiranya mampu memberikan informasi tentang kajian penelitian.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang sedang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi tindakan, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁸⁶

Penelitian kualitatif juga disebut dengan penelitian natural atau penelitian alamiah yang merupakan jenis penelitian dengan mengutamakan penekatan terhadap proses dan makna yang tidak diuji, atau dapat di ukur dengan setepat-tepatnya menggunakan data yang berupa data deskriptif.⁸⁷

Jadi pada intinya peneliti ingin mendeskripsikan hasil penelitian mengenai implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di RA Harapan Ummi Kota Semarang. Yang terletak di jalan Karanglo Raya No. I, Gemah Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50191. Lokasi tersebut dipilih karena dekat dengan lokasi

⁸⁶ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), Hlm. 6

⁸⁷ S. 1992) Bogdan & Biklen, 'Penelitian Kualitatif', *Journal Equilibrium*, 5 No. 9 (2009), 1–8 <Yusuf.Staff.Ub.Ac.Id/Files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.Pdf> [Accessed 22 September 2021].

tempat tinggal dan juga RA Harapan Ummi merupakan tempat peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dengan judul implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B ini dilaksanakan pada Semester Gasal Tahun Ajaran 2021/2022, tepatnya pada bulan November tahun 2021.

C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumentasi dan lain-lain. Berkaitan dengan hal tersebut jenis data pada bagian ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data penulis, foto dan statistik.⁸⁸

Adapun sumber data dalam penelitian itu dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data pertama yang akan diolah dan dianalisa yang bersumber dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru dan perangkatnya.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data pelengkap yang masih ada hubungan dan ada kaitanya dengan penelitian yang dimaksud. Data ini diperoleh dari data-data penelitian anak, hasil karya anak, APE yang digunakan dalam penelitian dan sebagainya.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu memfokuskan pada implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun pelajaran 2021/2022.

⁸⁸ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), hlm. 6

E. Teknik Pengumpulan Data

Didalam penelitian diperlukan adanya teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁸⁹

Saat proses penelitian, peneliti juga harus mempersiapkan instrument penelitian. Instrument penelitian sendiri merupakan alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data. Berikut merupakan instrument yang digunakan peneliti untuk mencari data mengenai peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Tentang Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang

Perkembangan kognitif	Indikator	Sub indikator	Item	Jumlah
	Memahami angka	1. Dapat menghitung penjumlahan sederhana	8	1
		2. Dapat menunjuk dan menuliskan lambang bilangan 1-10	15, 17	2
		3. Dapat menghitung jumlah warna kotak yang sama	16	1

⁸⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 203.

		4. Dapat menghitung jumlah gambar ular dan tangga	20	1
Memakai dan menggunakan simbol	1.	Dapat menganal bilangan dengan dadu	1	1
	2.	Dapat memahami gambar ular atau tangga sebagai tanda naik atau turun	2, 3	2
Mengklasifikasi	1.	Dapat membedakan panjang dan pendek gambar ular atau tangga	4, 5	2
	2.	Dapat memahami bentuk gambar buah	18	1
Memahami macam-macam, warna dan rasa buah, sayur atau bunga	3.	Dapat membedakan warna sayur dan buah	6	1
	4.	Dapat memahami warna pada kotak permainan	7	1
	5.	Dapat mengenal gambar buah, sayur dan bunga pada permainan	9, 10, 12, 13	4
Memahami bahasa asing dan menyanyikan sebuah lagu	1.	Dapat memahami bahasa inggris buah dan sayur serta warnanya	11, 19	2
	2.	Dapat menyanyikan lagu	14	1
Jumlah				20

2. Wawancara / Interview

Wawancara merupakan proses komunikasi atau proses interaksi untuk mengumpulkan sebuah informasi dengan cara melakukan kegiatan Tanya jawab

antara pewawancara dan narasumber (informan).⁹⁰ Peneliti meminta kepala sekolah yang sekaligus guru kelompok B untuk menjadi narasumber dalam kegiatan penelitian ini.

3. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life historis), biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.⁹¹ Peneliti mendokumentasikan setiap kegiatan yang berlangsung saat berjalanya penelitian.

F. Uji Keabsahan Data

Didalam penentuan uji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi dalam pengujian ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.

Adapun triangulasi yang akan digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Narasumber yang peneliti jadikan penelitian adalah guru kelompok B yang ada di RA Harapan Ummi Kota Semarang yaitu ibu Ummi Fathiyah S.Pd.I

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Membandingkan data hasil pengamatan (observasi) dengan data hasil wawancara terkait dengan kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang.⁹²

⁹⁰ M Rahardjo, 'Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif', 2011 <[Http://Repository.Uin-Malang.Ac.Id/1123/](http://Repository.Uin-Malang.Ac.Id/1123/)> [Accessed 9 June 2020].

⁹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 329.

⁹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 372-374.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang lebih penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama peneliti berada di lapangan. Aktivitas dalam analisis data ini yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan *concluding drawing and verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi).

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Dari data yang diperoleh dari lapangan kemudian dilakukan reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.⁹³

Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.⁹⁴

⁹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 335-338.

⁹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 341.

Peneliti akan melakukan penyajian data melalui uraian singkat yang bersifat naratif atau ringkasan-ringkasan penting dari data yang telah reduksi untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Data yang disajikan yaitu mengenai implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penyajian data dilakukan setelah hasil wawancara, hasil observasi dan juga hasil dokumentasi yang telah direduksi atau dipilih yang selanjutnya disajikan dalam bentuk narasi.

3. *Concluding Drawing / Verification* (Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi)

Penarikan kesimpulan atau verifikasi dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.⁹⁵

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi digabungkan kemudian dianalisis untuk mendeskripsikan mengenai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B melalui permainan ular tangga raksasa di RA Harapan Ummi Kota Semarang.

⁹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 345.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Umum Hasil Penelitian

RA Harapan Ummi berdiri pada 11 Juli 2019 yaitu merupakan RA baru yang sedang berkembang mempersiapkan anak usia dini untuk menjadikan pribadi yang memiliki sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai-nilai agama, sosial dan emosional serta pembentukan kepribadian dan karakter anak yang berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia serta mandiri. RA Harapan Ummi juga melatih anak agar terbiasa dengan hidup yang sehat, mempunyai daya cipta yang tinggi. Keterampilan menggunakan bahasa yang baik serta keterampilan motorik halus secara maksimal sesuai dengan tahap perkembangan anak secara individual.

Lokasi pendirian RA sangat strategis dengan memperhatikan pesyaratan lingkungan antara lain faktor keadaan wilayah/ geografis, keamanan, ketenangan, kebersihan serta kebutuhan masyarakat sekitar akan pendidikan. RA Harapan Ummi terletak di jalan Karanglo 1 RT 05 RW 03 Kelurahan Gemah Kecamatan Pedurungan Semarang. Letaknya berdekatan dengan pemukiman, perumahan dan perkampungan dengan penduduk yang merupakan pasangan usia subur yang tinggi, karena rata-rata pasangan usia subur ini memiliki anak berusia antara 0-12 tahun.

Walaupun di pinggir jalan, anak-anak tetap terjaga keamanannya karena segala kegiatan belajar mengajar dan bermain berada di dalam gedung sekolah. Kebersihan udara di sekolah dan sekitarnya masih bagus karena jauh dari tempat pembuangan akhir sampah dan masih banyak kebun milik warga dan tanaman tanaman yang rindang.

Penyelenggaraan kurikulum RA memperhatikan kebutuhan masyarakat setempat yang disesuaikan dengan perkembangan jaman, keterlibatan dan peran. Serta orang tua/wali murid tidak terpisahkan dari keberhasilan proses pembelajaran, dapat berupa masukan, saran, kritik. Peran orangtua secara nyata di lembaga akan dalam bentuk komite.

RA Harapan Ummi Kota Semarang memiliki Visi, Misi, Tujuan dan profil sebagai berikut:

a. Visi

Menciptakan Tunas Bangsa Yang Cerdas dan Berakhlakul Karimah Yang Berdasarkan Al Quran Dan Hadits.

b. Misi

1. Membentuk anak didik bertaqwa kepada Allah SWT
2. Menanamkan semangat belajar yang Islami
3. Menciptakan budaya sekolah dengan senyum, salam, sapa dan santun pada diri siswa
4. Melatih anak agar mandiri
5. Memfasilitasi metode pembelajaran

c. Tujuan

Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan formal mengacu pada tujuan umum pendidikan yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut .Sedangkan secara khusus, sesuai dengan visi dan misi RA. Harapan Ummi, serta tujuan RA. Harapan Ummi adalah:

“Ikut membantu mencerdaskan anak bangsa dengan secara aktif membentuk dan mengoptimalkan potensi anak untuk menjadi generasi yang sehat, cerdas dan berakhlak serta cinta tanah air” .

Secara khusus, RA Harapan Ummi sebagai pendidikan dasar bertujuan:

- 1) Mewujudkan pembelajaran berkarakter dan pembiasaan dalam menjalankan ajaran agama secara utuh yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
- 2) Menumbuhkan penalaran yang baik (mau belajar, ingin tahu, senang membaca, memiliki inovasi, berinisiatif dan bertanggung jawab).
- 3) Mewujudkan peningkatan pengetahuan dan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
- 4) Menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai dan relevan dengan tuntutan peningkatan mutu pendidikan.

- 5) Mewujudkan hubungan yang serasi dan selaras serta kerjasama dengan teman sejawat, peserta didik dan lingkungan masyarakat..
- 6) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dengan menyelaraskan kegiatan akademik dan non akademik berwawasan lingkungan.

Dari semua visi dan misi diatas tentunya sangat memerlukan upaya kerjasama antara pihak sekolah dan juga masyarakat sekitar, agar dapat tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan.

Adapun tanggapan dari masyarakat sekitar mengenai adanya RA Harapan Ummi Kota Semarang adalah positif. Walaupun tidak jauh dari lokasi RA Harapan Ummi Kota Semarang terdapat TK juga akan tetapi RA Harapan Ummi memiliki keunggulan tersendiri dan membuat masyarakat antusias untuk mendidik putra-putri mereka di RA Harapan Ummi Kota Semarang.

Di RA Harapan Ummi Kota Semarang memiliki sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan belajar mengajar diantaranya: ruang kelas, ruang kepala sekolah, tempat permainan indoor, tempat permainan outdoor, dapur, kamar mandi, almari dan sebagainya.

d. Profil RA Harapan Ummi

Penyelenggara RA Harapan Ummi yaitu Yayasan Haji Achmad Fauzan Mahmud, dengan Susunan Kepengurusan sebagai berikut:

Ketua : Abdul Ghoni S.Ag, M.H

Sekretaris : Siti Ndhroh

Bendahara : Siti Muawanah

Pengawas : Muhammad Hasanudin

Wahyu Hidayat Silmi

Pengelola RA Harapan Ummi yaitu Kepala RA Harapan Ummi atas nama Ummi Fathiyah, S.Pd.I

Tabel 4.1**Daftar Nama Pendidik Kelompok A RA Harapan Ummi Kota Semarang**

Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Status Kepegawaian	Pendidikan Terakhir
Siti Muawanah	Perempuan	Non- PNS	SMA
Kusuma Arum Dani	Perempuan	Non- PNS	SMA
Qoyimah	Perempuan	Non- PNS	SMK
Vidhea Putri Rahmasari	Perempuan	Non- PNS	SMK

Tabel 4.2**Daftar Nama Pendidik Kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang**

Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Status Kepegawaian	Pendidikan Terakhir
Ummi Fathiyah, S.Pd.I	Perempuan	Non- PNS	S1
Tulus Setyowati	Perempuan	Non- PNS	S1
Lilis Suminar	Perempuan	Non- PNS	SMA

Tabel 4.3**Daftar Jumlah Siswa RA Harapan Ummi Kota Semarang**

No	Tahun Pelajaran	Jumlah
1	2019/2020	40
2	2020/2021	34
3	2021/2022	37

Tabel 4.4**Daftar Sarana dan Prasarana Macam-Macam Ruangan RA Harapan Ummi Kota Semarang**

No	Jenis Saspras	Jumlah	Kondisi	
			Rusak	Baik
1	Ruang Kelas	2	-	√
2	Ruang Guru	1	-	√

3	Ruang Bermain	2	-	√
4	Ruang Kepala Sekolah	1	-	√

Tabel 4.5

Daftar Sarana dan Prasarana Diluar Infrastruktur RA Harapan Ummi Kota Semarang

No	Jenis Saspras	Jumlah	Kondisi	
			Rusak	Baik
1	Pagar Depan	1	-	√
2	Pagar Samping	1	-	√
3	Bak Sampah	3	-	√
4	Saluran Primer	1	-	√
5	Sarana Olahraga	1	-	√
6	Alat Cuci Tangan	2	-	√

Tabel 4.6

Daftar Sarana dan Prasarana Sanitasi dan Air Bersih RA Harapan Ummi Kota Semarang

No	Jenis Saspras	Jumlah	Kondisi	
			Rusak	Baik
1	Kamar Mandi	2	√	√
2	Sumber dengan pompa listrik	1	-	√

Tabel 4.7

Daftar Sarana dan Prasarana Sumber Listrik RA Harapan Ummi Kota Semarang

No	Jenis Saspras	Jumlah	Kondisi	
			Rusak	Baik
1	Listrik 900 KVA	1	-	√
2	Stop Kontak	8	-	√
3	Kipas Anggin	4	-	√

Tabel 4.8
Daftar Sarana dan Prasarana Alat Penunjang KBM RA Harapan Ummi Kota Semarang

No	Jenis Saspras	Jumlah	Kondisi	
			Rusak	Baik
1	Meja Guru	1	-	1
2	Kursi Guru	2	-	2
3	Meja Anak	21	-	21
4	Kursi Anak	20	-	20
5	Menara Gelang	1	-	1
6	Puzzle	25	4	21
7	Mainan Buah	1	-	1
8	Bola kecil	150	30	120
9	Balok	1	-	1
10.	Bola Besar	4	-	4
11.	Printer	1	-	1

RA Harapan Ummi berada di wilayah geografis Pegunungan,
 tepatnya berlokasi di:

Jalan : Karanglo I Rt 05/03

Kelurahan : Gemah

Kecamatan : Pedurungan

Kota : Semarang

Provinsi : Jawa Tengah

Kode Pos : 50191

Status RA Harapan Ummi

a. Data Umum RA

Status RA : Swasta

NSM : 101233740138

NPSN: -

b. Dokumen Perijinan dan Akreditasi RA

No. SK Ijin OP : KW/RA/28/2019

Tanggal SK Ijin OP : 11 Juni 2019
 Akta Pendirian Yayasan : 21 Oktober 2015 Nomor 31
 Nama Notaris : Agustinus Andy Toryanto, S.H., Sp.N., M.Kn
 No. Kemenkumhan : AHU-0018726.AH.01.04.Tahun 2015
 Status Akreditasi : Belum terakreditasi

2. Deskripsi Data Khusus Hasil Penelitian

Dari hasil pra survey saat peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan dari 15 siswa terdapat 1 siswa yang belum berkembang, 5 siswa mulai berkembang, 6 siswa berkembang sesuai harapan dan 3 siswa berkembang sangat baik. Peneliti dapat menyimpulkan data diatas dengan cara melakukan kegiatan observasi dan juga menggunakan ceklis penilaian perkembangan anak usia dini. Isi dari ceklis yang digunakan peneliti berisi mengenai indicator perkembangan kognitif anak usia dini diantaranya (1) anak dapat menghitung angka 1-20 (2) anak dapat menulis angka 1-20 (3) anak dapat membaca buku latihan baca yang disediakan RA Harapan Ummi Kota Semarang (4) anak dapat mengenali nama-nama buah dan sayur (5) anak dapat menyebutkan warna dalam bahasa inggris. Berikut ini adalah daftar perkembangan kognitif anak kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang sebelum bermain menggunakan permainan ular tangga raksasa.⁹⁶

Tabel 4.9
Daftar Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Bermain Ular Tangga Raksasa

No	Nama	Hasil Penilaian Perkembangan Anak
1	Abi	MB
2	Abrisam	BSB
3	Adelio	BB
4	Ayudhea	MB
5	Azka	BSB

⁹⁶ Catatan Kegiatan Observasi Bulan Agustus 2021

6	Bram	BSH
7	Destin	MB
8	Dhana	BSH
9	Duta	MB
10	Hafiz	BSH
11	Malik	BSH
12	Radhea	MB
13	Rafa	BSH
14	Syifa	MB
15	Vania	BSB

Tabel 4.10

Presentase Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Bermain Ular Tangga Raksasa

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Banyaknya	Presentase
1	BB	1	7%
2	MB	6	40%
3	BSH	5	33%
4	BSB	4	20%
	Jumlah	15	100%

Dibawah ini merupakan data perkembangan kognitif anak usia dini kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 setelah adanya implementasi permainan ular tangga raksasa. peneliti melakukan kegiatan penelitian menggunakan teknik pengumpulan data salah satunya dengan kegiatan observasi, dimana peneliti mengamati seluruh kegiatan anak usia dini kelompok B dimulai saat kegiatan pembuka sampai dengan kegiatan penutup.

Berikut adalah tabel pedoman observasi implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 dan juga tabel hasil observasi implementasi permainan ular tangga raksasa.⁹⁷

Tabel 4.11

Lembar Pedoman Observasi Tentang Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di RA Harapan Ummi Kota Semarang

No	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat mengetahui symbol titik tiga pada dadu menjadi angka 3					
2	Anak dapat memahami gambar ular sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa					
3	Anak dapat memahami gambar tangga sebagai tanda naik pada permainan ular tangga raksasa					
4	Anak dapat membedakan panjang dan pendek ukuran ular					
5	Anak dapat membedakan ukuran panjang dan pendek ukuran tangga					
6	Anak dapat membedakan warna merah, kuning, hijau pada gambar sayuran dan buah					
7	Anak dapat mengenal warna pada kotak permainan ular tangga raksasa					

⁹⁷ Catatan Observasi Bulan November 2021

8	Anak dapat menghitung penjumlahan sederhana pada permainan ular tangga raksasa					
9	Anak dapat mengenali gambar buah- buahan pada permainan ular tangga raksasa					
10	Anak dapat mengenali gambar sayur-sayuran pada permainan ular tangga raksasa					
11	Anak dapat menyebutkan nama buah dalam bahasa inggis					
12	Anak dapat mengenali rasa buah melalui gambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa					
13	Anak dapat mengenali gambar bunga yang ada pada permainan ular tangga raksasa					
14	Anak dapat menyanyikan lagu lihat kebunku					
15	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 pada permainan ular tangga raksasa					
16	Anak dapat menghitung jumlah kotak yang berwarna pink pada permainan ular tangga raksasa					
17	Anak dapat meniru menuliskan angka 1-10 pada permainan ular tangga raksasa					
18	Anak dapat menyebutkan bentuk gambar buah yang ada pada permainan ular tangga raksasa					
19	Anak dapat menyebutkan warna sayur dalam bahasa inggis dengan ambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa					
20	Anak dapat menghitung jumlah ular dan tangga yang ada pada permainan ular tangga raksasa					

Tabel 4.12

Hasil Observasi Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang

No	Nama	Item																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Abi	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
2	Abrisam	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	H	H	B	B	H	H	B	B	B	H	B	B
3	Adelio	B	M	M	B	M	B	B	B	B	B	M	B	B	M	B	B	M	M	M	B
		S	B	B	S	B	S	S	S	S	S	B	S	S	B	S	S	B	B	B	S
		H			H		H	H	H	H	H		H	H	H	H	H				B
4	Ayudhea	B	B	B	B	B	B	B	B	B	M	M	B	M	M	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	B	B	S	B	S	S	S	S	S	S
		H	H	H	B	B	B	B	B	B	H		H	H		H	H	H	H	H	H
5	Azka	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	B	H	H	H	H	H	H	B	B	B	B	B
6	Bram	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	H	H	H	H	B	H	H	H	H	H	H	H
7	Destin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H	B
8	Dhana	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	H	H	H	H	H	H	B	B	B	H	B	B
9	Duta	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	H	H	H	H	H	H	B	B	H	H	H	B
10	Hafiz	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	H	H	B	B	B	B	H	H	H	H	H	H	H	B	H	H	H	H	B
11	Malik	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	H	H	H	H	H	H	B	H	B	B	H	B
12	Radhea	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	H	H	H	H	B	H	H	H	H	H	H	B
13	Rafa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	H	H	H	H	H	H	B	B	H	H	H	B
14	Syifa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	M	M	B	M	B	B	B	B	M	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	B	B	S	B	S	S	S	S	S	B
		B	H	H	B	B	B	B	H	H	H			H		H	H	H	H	H	B
15	Vania	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	H	B	B	H	B	B	B	H	B	B

Tabel 4.13

**Daftar Perkembangan Kognitif Anak Sesudah Bermain Ular Tangga
Raksasa**

No	Nama	Hasil Penilaian Perkembangan Anak
1	Abi	BSH
2	Abrisam	BSB
3	Adelio	MB
4	Ayudhea	BSH
5	Azka	BSB
6	Bram	BSH
7	Destin	BSH
8	Dhana	BSB
9	Duta	BSB
10	Hafiz	BSH
11	Malik	BSB
12	Radhea	BSH
13	Rafa	BSB
14	Syifa	BSH
15	Vania	BSB

Tabel 4.14

Presentase Perkembangan Kognitif Anak Sesudah Bermain Ular Tangga Raksasa

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Banyaknya	Presentase
1	BB	0	0%
2	MB	1	7%
3	BSH	7	47%
4	BSB	7	47%
	Jumlah	15	100%

Keterangan :

BB :Belum Berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru.

MB :Mulai Berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BSH :Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

BSB :Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelompok B dan juga hasil dokumentasi dari penelitian dengan judul Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. maka didapatkan data sebagai berikut:

1. Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Implementasi permainan ular tangga raksasa di RA Harapan Ummi Kota Semarang dalam penerapannya pada proses pembelajaran dilaksanakan pada saat kegiatan inti sesuai dengan RPPH yang sudah dibuat.⁹⁸

Pelaksanaan pembelajaran kelompok B di RA Harapan Ummi berlangsung selama 120 menit dengan rincian pembukaan selama 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup selama 30 menit. Perubahan jadwal kegiatan pembelajaran kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang dikarenakan masih pandemic Covid 19, maka dari itu sesuai dengan aturan pemerintah untuk tetap bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran secara tatap muka RA Harapan Ummi Kota Semarang mengurangi waktu kegiatan pembelajaran yang awalnya 150 menit menjadi 120 menit.

Proses pembelajaran pada kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang dimulai dengan SOP (Standar Operasional Prosedur) penyambutan (Menyambut kedatangan anak ke sekolah dengan cara semua guru berbaris di depan gerbang pintu masuk). Setelah anak-anak berdatangan satu persatu anak di cek suhu dan juga diwajibkan untuk memcuci tangan atau dengan disemprotkan hand sanitizer yang sudah disediakan oleh sekolah. Setelah semua anak berkumpul selanjutnya adalah kegiatan baris berbaris dengan semua anak dari KB, RA Kelompok A dan juga RA Kelompok B. Pada saat baris-berbaris guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi dan juga menggerakkan anggota tubuh, selain itu juga melakukan kegiatan membaca doa-doa harian, hadist-hadist sederhana dan juga pembacaan asmaul husna yang diikuti dengan gerakan yang mengartikan arti dari asmaul husna itu sendiri. Sebelum masuk kedalam kelas masing-masing setiap anak akan diberikan pilihan untuk tos dengan lima jari, tos dengan jempol atau tos dengan kaki. Setelah itu anak-anak masuk kedalam ruang kelas untuk melakukan pembukaan, seperti biasa guru menanyakan kabar anak dan juga membahas sekilas materi yang akan dipelajari pada hari itu juga.

⁹⁸ Catatan Lapangan Observasi Yang Dilakukan Pada Hari Senin, 22 November 2021 Di RA Harapan Ummi Kota Semarang

Setelah itu anak-anak kelompok B masuk ke dalam kegiatan inti, sebelum mengimplementasikan permainan ular tangga raksasa, dari 15 anak kelompok B guru membaginya menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 anak. Kemudian pendidik juga mempersiapkan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa dan juga dadu yang berukuran lebih besar dari biasanya. Selain dari 3 anak yang menjadi kelompok pertama maka, yang lainnya mengikuti pelajaran seperti biasa didalam kelas. Implementasi ular tangga raksasa ini dilakukan didalam ruangan bermain indoor.

Selain Persiapan pribadi pendidik juga menyiapkan persiapan secara teknis yang berupa, RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), daftar absensi kelompok B, buku catatan untuk mencatat perkembangan kognitif anak.

Tema yang digunakan dalam mengimplementasikan permainan ular tangga raksasa pada kali ini adalah tema tanaman, sesuai dengan Prota (Program Tahunan), Promes (Program Semester), RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan). Yang digunakan RA Harapan Ummi Kota Semarang pada bulan November 2021. Untuk itu isi pertanyaan-pertanyaan yang terdapat didalam kotak papan permainan ular tangga raksasa adalah seputar tanaman, ada macam-macam buah, macam-macam sayur, macam-macam bunga dan juga terdapat perintah untuk menyebutkan warna, jenis buah/ sayur kedalam bahasa inggris.

Sebelum mengimplementasikan permainan ular tangga raksasa, dari kelompok pertama yang terdiri dari tiga anak pendidik mengajak anak untuk melakukan hompimpa guna menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Pendidik juga menjelaskan cara bermain ular tangga raksasa kepada anak-anak, dan nantinya yang akan sampai ke finish pertama itu adalah pemenangnya, sementara tugas peneliti disini adalah melakukan penilaian secara tertulis, dengan menggunakan penilaian sesuai dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) yang berupa BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik).

Selama kegiatan implementasi permainan ular tangga raksasa pada kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang berlangsung, pendidik selalu mengingatkan kepada anak- untuk belajar sabar menunggu giliran dan tidak

mengaggu temannya saat bermaian. Karena kondisi perkembangan kognitif anak kelompok B rata-rata mulai berkembang, maka kali ini pendidik harus lebih ekstra memberikan penjelasan kepada anak tentang isi pertanyaan yang ada didalam kotak permainan ular tangga raksasa. Didalam permainan ular tangga raksasa terdapat satu perintah untuk menyanyikan sebuah lagu yaitu lagu lihat kebunku, masih banyak anak-anak yang belum berkembang sesuai harapan untuk dapat menyanyikan lagu tersebut, padahal beberapa kali lagu tersebut sudah pernah dinyanyikan dalam kelas kelompok B.

Jika terdapat anak yang menggagu temannya saat bermain, maka pendidik selalu mengingatkan kepada anak tersebut untuk tetap fokus supaya nantinya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada ular tangga raksasa.

Implementasi permainan ular tangga raksasa ini dilakukan selama 60 menit. Selama sekitar 50 menit itu digunakan untuk bermain dan kemudian 10 menit digunakan untuk evaluasi setelah melakukan kegiatan bermain, dan setelah selesai anak-anak kembali lagi kedalam kelas untuk melakukan kegiatan mengaji dan membaca. Kegiatan mengaji dan membaca adalah kegiatan wajib yang dilakukan di RA Harapan Ummi Kota Semarang, khususnya kelompok B. Dengan kegiatan wajib membaca dan mengaji, RA Harapan Ummi Kota Semarang memiliki tujuan yang sangat mulia yaitu supaya setelah anak-anak lulus dari RA kelompok B anak-anak bisa membaca, menulis, berhitung, mengaji dan juga anak-anak siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Setelah kegiatan inti dilakukan, selanjutnya adalah kegiatan penutup. Didalam kegiatan penutup. Isi dari kegiatan penutup antara lain, pendidik selalu menanyakan perasaan anak-anak selama kegiatan pembelajaran hari itu berlangsung, pendidik juga selalu menghimbau kepada anak-anak untuk selalu menerapkan protokol kesehatan, karena saat ini masih ada pandemi virus Covid-19, pendidik juga mengajak anak-anak untuk menghafalkan surat-surat pendek, do'a-do'a harian dan juga hadist- hadist sederhana, setelah semuanya itu selesai kemudian menyanyikan lagu sayonara dan anak-anak pulang kerumah masing-masing dan wajib dijemput oleh orang tua, sebelum pulang pendidik selalu menyemrotkan hand sanitizer kepada anak-anak supaya terhindar dari virus yang tidak terlihat.

Kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang menjadi salah satu permasalahan, sampai akhirnya pendidik memilih dan menggunakan ular tangga raksasa dan dijadikan sebagai salah satu alat permainan edukatif yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak di RA Harapan Ummi Kota Semarang.

Aspek perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang dapat meningkat karena adanya implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dimana sebelumnya terdapat presentase anak yang belum berkembang sebanyak 7%, mulai berkembang 40%, berkembang sesuai harapan 33%, berkembang sangat baik 20 %, dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa presentase perkembangan kognitif anak menjadi: belum berkembang 0%, mulai berkembang 7%, berkembang sesuai harapan 47% dan berkembang sangat baik 47%. Hal tersebut sesuai data dari hasil penelitian yang sudah disajikan dalam bentuk tabel yang dituliskan peneliti diatas.

Selain hasil observasi peneliti juga ingin memaparkan hasil wawancara dengan pendidik kelompok B yang sekaligus menjadi kepala sekolah RA Harapan Ummi Kota Semarang, ibu Ummi Fathiyah S.Pd.I. berikut adalah hasil wawancara implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

P: Tema apakah yang sedang dipakai pada saat pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga raksasa dan apa saja isi pertanyaan yang terdapat pada permainan ular tangga raksasa tersebut ?

N: Sesuai dengan Program tahunan, program semester RPPM dan RPPH di RA Harapan Ummi Kota Semarang pada saat bulan November 2021 kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang menggunakan tema tanaman, kemudian saya koordinasi dengan peneliti untuk membuat ular tangga raksasa dengan tema tanaman. Didalam ular tangga raksasa itu terdapat beberapa pertanyaan di setiap kotaknya yang berisi mengenai

macam-macam buah, bunga dan juga sayuran. Tidak hanya itu didalam permainan ular tangga raksasa juga terdapat perintah untuk penjumlahan sederhana.

P: Apakah saat melakukan permainan anak-anak dibagi dalam beberapa kelompok ?

N: Tentunya di bagi dalam beberapa kelompok, kami membagi dalam lima kelompok, setiap kelompok terdiri dari tiga anak, kemudian tiga anak tersebut bermain secara bersamaan.

P:Apakah saat bermain ular tangga raksasa pendidik mendampingi anak dan menjelaskan aturan main ?

N: Iya kami mendampingi anak-anak. Tentunya sebelum bermain ular tangga raksasa kami menjelaskan kepada anak bagaimana cara mainnya dan apa saja aturan mainnya supaya anak paham tentang alur bermain ular tangga raksasa.

P:Bagaimanakah cara pendidik mengatasi anak yang kesulitan dalam bermain ular tangga raksasa ?

N: Karena masih banyak anak yang memiliki perkembangan kognitif yang belum maksimal maka saya dan juga peneliti membantu mengarahkan satu persatu anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan juga kami selalu menjelaskan lagi ditengah-tengah permainan mengenai cara bermain dengan benar.

P:Apakah pendidik melakukan evaluasi setelah anak selesai bermain ular tangga raksasa ?

N: Setelah melakukan permainan ular tangga raksasa kemudian kami mengevaluasi bersama anak-anak, menanyakan bagian apa yang mereka rasa sulit kemudian kami menjelaskan dan tetap memberikan pesan moral dari bermain ular tangga raksasa kepada anak.

P: Setelah mengimplementasikan permainan ular tangga pada anak kelompok B apakah terdapat perbedaan dari segi perkembangan kognitif ?

N: Disisni saya melihat memang sangat banyak perbedaan perkembangan kognitif anak, salah satu anak yang paling menonjol perbedaannya adalah

ananda Adelio. Berbeda dengan teman-temannya ananda Adelio ini dapat dikatakan perkembangannya belum bisa sama dengan teman-temannya karena ananda Adelio telah dimasukkan ke sekolah dan juga langsung masuk ke RA kelompok B karena usianya dan karena kemauan orang tuanya. Faktor orang tua memang sangat penting didalam mendidik anaknya. Sebelumnya ananda adelio adalah anak yang pendiam saat didalam kelas dan juga belum paham sama sekali dengan angka, huruf warna dan pelajaran lainnya, akan tetapi bisa saya lihat saat ananda Adelio ini bermain ular tangga raksasa, ia begitu aktif, dan selalu menjawab pertanyaan walaupun masih harus saya didampingi. Pada intinya ular tangga raksasa ini memang salah satu solusi yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.⁹⁹

2. Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Didalam memperoleh data yang peneliti lakukan dengan cara observasi, wawancara dengan pendidik kelompok B dan dokumentasi mengenai implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 tentunya tidak terlepas dari faktor pendukung dan juga faktor penghambat.

Faktor pendukung merupakan faktor yang mendukung atau menunjang keberhasilan dalam Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. Sedangkan pengertian faktor penghambat merupakan faktor yang menjadikan terhambatnya Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. Yang mana bisa dijadikan koreksi untuk kedepannya agar jauh lebih baik lagi.

⁹⁹ Catatan Wawancara Dengan Guru Kelompok B, Kamis, 25 November 2021 Di Ruang Guru.

Berikut ini adalah beberapa faktor pendukung dalam Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

1. Tersedianya Sarana Dan Prasarana Sekolah

RA Harapan Ummi Kota Semarang mempunyai sarana dan prasarana yang berupa ruang kelas, ruang guru, ruang bermain indoor, dapur, kamar mandi tempat bermain outdoor dan sebagainya. Didalam ruangan kelas terdapat rak yang digunakan untuk menyimpan tugas anak-anak, setiap satu rak digunakan untuk satu anak agar semua tugas tugas anak dapat terorganisir. Tidak hanya itu didalam ruang bermain indoor terdapat banyak sekali alat permainan edukatif, seperti balok, buku-buku cerita, prosotan, ayunan dan juga alat-alat drum band. Diruang guru juga terdapat printer yang memudahkan guru untuk mencetak lembar tugas anak-anak.

2. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dan Praktik Secara Langsung

Adanya alat permainan edukatif berupa ular tangga raksasa di RA Harapan Ummi Kota Semarang tentunya memudahkan pendidik untuk mengembangkan kognitif anak melalui permainan ular tangga raksasa dan bisa praktik secara langsung. Dengan ukuran ular tangga yang besar yakni 2M X 2M maka akan sangat memudahkan anak untuk bermain.

3. Kerja Sama Antara Pendidik Dengan Orang Tua Peserta Didik

Kerjasama disini sangat di perlukan untuk pendidik dan orang tua peserta didik untuk membahas mengenai perkembangan anak di sekolah. Pendidik RA Harapan Ummi Kota Semarang selalu koordinasi dengan orang tua dan juga melakukan parenting untuk orang tua peserta didik.

Adapun faktor yang menghambat Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah sebagai berikut.

1. Terdapat Beberapa Anak Yang Hiperaktif

Anak hiperaktif cenderung tidak bisa diam terlalu lama dan suka mengganggu temannya. Akibatnya adalah saat mengimplementasikan permainan ular tangga raksasa di RA Harapan Ummi Kota Semarang

anak-anak yang hiperaktif sering mengagu temannya, sebagai contohnya anak selalu berpindah-pindah kotak pada permainan ular tangga raksasa dan alasannya karena bosan berdiri ditempat itu. Hal ini sangat mengganggu kefokusannya teman-teman yang lainnya.

2. Kurang Luasnya Ruang Permainan Indoor

Karena permainan ular tangga raksasa ini memiliki ukuran 2X2 Meter maka membuat ruangan menjadi terasa sempit, akibatnya anak yang sedang menunggu giliran bermain malah ikutan duduk di kotak permainan ular tangga raksasa.¹⁰⁰

B. Analisis Data Hasil Penelitian

Berdasarkan dari hasil observasi, wawancara dengan guru kelompok B yakni dengan Ibu Ummi Fathiyah S.Pd.I dan juga hasil dokumentasi mengenai Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Umami Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022, maka penulis akan menganalisa data yang terkumpul dari berbagai pihak untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Harapan Umami Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022

Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Umami Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 akan berjalan dengan baik apabila semua pihak saling bekerja sama, baik guru, orang tua dan juga peserta didik. Maka dari itu lembaga sekolah harus memperhatikan ruang lingkup implementasi baik dari sarana dan prasarana, alat permainan edukatifnya. Dukungan dari seluruh warga RA Harapan Umami Kota Semarang sangat diperlukan untuk tercapainya tujuan peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan ular tangga raksasa.

Dari hasil dokumentasi, observasi serta wawancara dengan guru kelompok B, RA Harapan Umami Kota Semarang telah mengupayakan berbagai

¹⁰⁰ Catatan Observasi Pada Hari Selasa 23 November 2021 Di Ruang Bermain Indoor

macam cara untuk dapat mengembangkan kognitif peserta didiknya, khususnya kelompok B.

Adapun pemaparan dari guru kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang, ibu Ummi Fathiyah S.Pd.I mengenai perkembangan kognitif anak setelah adanya implementasi permainan ular tangga raksasa, Ibu Umi merasa puas dengan hasilnya dikarenakan ada peningkatan perkembangan kognitif peserta didiknya yang dulunya belum berkembang setelah adanya implementasi permainan ular tangga raksasa perlahan-lahan kemampuan kognitif anak tersebut mulai berkembang, yang dulunya mulai berkembang sekarang menjadi berkembang sesuai harapan, yang dulunya berkembang sesuai harapan sekarang berkembang sangat baik. Ibu Umii Fathiya S.Pd.I sangat bersyukur karena adanya alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak walaupun sedikit demi sedikit namun bisa dipastikan dapat meningkat.

Peran serta dukungan dari orang tua di rumah memang juga sangat penting dalam proses peningkatan kemampuan kognitif anak. Jadi walaupun disekolah anak diberikan pelajaran begitu banyak akan tetapi saat dirumah tidak didukung dengan support orang tua, maka perkembangan kognitif anak pun tidak akan maksimal.

Permainan ular tangga raksasa ini tidak hanya dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak, akan tetapi permainan ular tangga ini banyak sekali manfaatnya. Desain yang disesuaikan dengan tema pembelajaran menjadikan permainan ular tangga raksasa menjadi lebih efektif lagi dalam mengembangkan kognitif peserta didik. Selain perkembangan kognitif ular tangga raksasa ini juga dapat mengembangkan perkembangan motorik anak, dengan bermain ular tangga raksasa ini dimana yang menjadi pion dalam permainannya adalah anak itu sendiri, maka secara otomatis perkembangan motorik anak juga dapat meningkat, karena anak belajar tangkap dalam bermain menggunakan ular tangga raksasa. Didalam permainan ular tangga raksasa ini juga terdapat perintah untuk membacakan surat-surat pendek dan juga do'a harian, tidak lain tujuannya supaya ular tangga raksasa ini juga dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak. Selain meningkatkan perkembangan kognitif dan juga motorik anak usia dini, didalam permainan ular tangga raksasa ini juga dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak,

terutama Bahasa Inggris, karena didalam kotak permainan ular tangga raksasa terdapat beberapa pertanyaan untuk menyebutkan nama buah, sayur, bunga dan warna kedalam bahasa Inggris. Jadi ular tangga raksasa memang dikatakan sangat efektif untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Didalam mengimplementasikan permainan ular tangga raksasa dalam rangka mengembangkan aspek perkembangan kognitif diperlukan strategi agar memudahkan dalam mengimplementasikan permainan tersebut. Adapun strategi sederhana yang bisa digunakan adalah dengan menentukan tema terlebih dahulu, menentukan tujuan dan menentukan ukuran ular tangga raksasa itu juga harus difikirkan, kalau ukurannya terlalu kecil maka anak-anak akan susah untuk memainkannya karena yang menjadi pion dalam permainan ular tangga raksasa adalah anak itu sendiri. Penentuan warna ular tangga raksasa juga perlu diperhatikan supaya anak tertarik untuk bermain dengan ular tangga raksasa tersebut.

Berdasarkan dari data dan pernyataan tersebut maka Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 sudah berhasil, karena sesuai dengan strategi atau langkah-langkah yang digunakan yakni menyiapkan RPPH, menentukan tema, mempersiapkan media alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa, membagi anak dalam beberapa kelompok, menentukan tujuan dan memberikan evaluasi setelah bermain. Dibuktikan lagi dengan hasil observasi yang sudah dijadikan tabel oleh peneliti. Dari tabel tersebut perkembangan kognitif anak dibuktikan meningkat, dimana sebelum penelitian atau prasurvey presentase anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 7%, mulai berkembang (MB) 40%, berkembang sesuai harapan (BSH) 33%, berkembang sangat baik (BSB) 20 %, dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa presentase perkembangan kognitif anak menjadi: belum berkembang (BB) 0%, mulai berkembang (MB) 7%, berkembang sesuai harapan (BSH) 47% dan berkembang sangat baik (BSB) 47%.

2. Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022

a. Faktor Pendukung

Data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi, wawancara dengan guru kelas B Ibu Fathiyah S.Pd.I dan dokumentasi mengenai Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 faktor pendukungnya antara lain: tersedianya sarana dan prasarana yang cukup lengkap di RA Harapan Ummi kota Semarang memudahkan peserta didik untuk belajar, penggunaan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa dan dipraktikkan secara langsung, kerjasama antara pendidik dengan orang tua murid untuk membahas mengenai perkembangan anak.

b. Faktor Penghambat

Data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi, wawancara dengan guru kelas B Ibu Fathiyah S.Pd.I dan dokumentasi mengenai Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 faktor penghambatnya antara lain: adanya anak yang hiperaktif dan mengganggu teman-temannya yang lain saat bermain dan juga ukuran ruangan bermain indoor yang kurang luas.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan penelitian di RA Harapan Ummi Kota Semarang mengalami kendala yang menjadikan penelitian ini memiliki keterbatasan sebuah penelitian. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Peneliti menyadari didalam penelitian ini memakan waktu yang cukup singkat namun terdapat jarak beberapa bulan setelah adanya kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan), dikarenakan saat itu peneliti melakukan KKN (Kuliah Kerja Lapangan) sehingga memiliki waktu yang terbatas, sedangkan

diawal bulan Desember anak-anak di RA Harapan Ummi Kota Semarang harus melaksanakan ujian semester.

2. Wawancara Dengan Orang Tua Murid

Hal ini menjadikan adanya keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti susah berkomunikasi dengan orang tua murid dikarenakan rata-rata orang tua murid kelompok B di RA Harapan Ummi adalah pekerja.

3. Kemampuan Penulis

Penulis menyadari bahwa sebagai manusia yang masih banyak sekali kekurangan dalam penelitian ini, baik dari tenaga serta kemampuan berfikir penulis. Akan tetapi penulis akan terus belajar untuk kedepannya supaya lebih baik lagi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, berikut merupakan simpulan hasil penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022”

1. Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 sudah berhasil dan terbukti bahwa permainan ular tangga raksasa dapat mengembangkan kognitif anak kelompok B, dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Implementasi permainan ular tangga raksasa ini juga sesuai dengan langkah bermain seperti menyiapkan RPPH, menentukan tema dan tujuan, membagi anak dalam beberapa kelompok, kemudian melakukan kegiatan bermain dan yang terakhir melakukan evaluasi dan mengulas kembali mengenai pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di permainan ular tangga raksasa, serta mencatat penilaian capaian perkembangan anak. Dari hasil sebelum penelitian atau prasurvey presentase anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 7%, mulai berkembang (MB) 40%, berkembang sesuai harapan (BSH) 33%, berkembang sangat baik (BSB) 20%, dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa presentase perkembangan kognitif anak menjadi: belum berkembang (BB) 0%, mulai berkembang (MB) 7%, berkembang sesuai harapan (BSH) 47% dan berkembang sangat baik (BSB) 47%.
2. Faktor pendukung dan faktor penghambat Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. Faktor pendukungnya antara lain: tersedianya sarana dan prasarana yang cukup lengkap di RA Harapan Ummi kota Semarang memudahkan peserta didik untuk belajar, penggunaan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa dan dipraktikkan secara langsung, kerjasama antara pendidik dengan orang tua murid untuk membahas mengenai perkembangan anak dan yang menjadi faktor

penghambatnya adalah adanya anak yang hiperaktif dan mengganggu teman-temannya yang lain saat bermain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 berikut ini saran yang peneliti ajukan:

1. Bagi Guru kelas

Meminimalisir adanya faktor penghambat dari implementasi permainan ular tangga raksasa, membuat pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain jadi ada kemungkinan anak tidak bosan saat berada didalam kelas.

2. Bagi kepala sekolah

Untuk menyediakan lebih banyak lagi alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak khususnya aspek kognitif.

C. Kata Penutup

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan didalamnya. Oleh karena itu, kritik dan saran dari setiap pembaca sangat penulis harapkan untuk memperbaiki karya ilmiah ini. Tentunya penulis akan terus belajar untuk bisa lebih baik lagi dalam pembuatan karya ilmiah. Penulis berharap hasil karya ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Aamin Ya Rabbal Alamin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta : Pt. Rajagrafindo Persada, 2012), 139.
- Adlina, Livya Mora, 'Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun', 2020
- Agung Triharso, *Permainan Edukatif Dan Kreatif Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Andi,2011).
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012).
- Ali, Noor Rochmad, Analisis Konsep Howard Gardner Tentang Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Perkembangan Anak Di Tk Alam Alfa Kids Pati Tahun Ajaran 2014/2015, 2015, P. 18
- Ardiati, L, 'Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam', 2021, 20 <[Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/5384/](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/5384/)> [Accessed 22 September 2021]
- Astuti, Fitri, And Muhammad Awin Alaby, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga', 2019
- Bogdan & Biklen, S. 1992), 'Penelitian Kualitatif', *Journal Equilibrium*, 5 No. 9 (2009), 1-8<Yusuf.Staff.Ub.Ac.Id/Files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.Pdf> [Accessed 22 September 2021]
- Chabib, M, Et Djatmika, D Kuswandi - *Jurnal Pendidikan: Teori, And Undefined* 2017,

‘Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar TematikSd’, *Journal.Um.Ac.Id* <[Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/Article/View/9634](http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/Article/View/9634)> [Accessed 4 October 2021]

Dan, U Khiyarusoleh - Dialektika Jurnal Pemikiran, And Undefined 2016, ‘Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget’, *Journal.Peradaban.Ac.Id*, 5.Maret(2016) <[Http://Journal.Peradaban.Ac.Id/Index.Php/Jdpgsd/Article/View/17](http://Journal.Peradaban.Ac.Id/Index.Php/Jdpgsd/Article/View/17)> [Accessed 22 September 2021]

Dewi, A.A Istri Ratna, Db. Kt. Ngr Semara Putra, And Nyoman Wirya, ‘Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A’, 4.2 (2016)

Dewi, Aair, ... Dbktngrs Putra - ... Pendidikan Anak Usia, And Undefined 2016, ‘Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A’, *Ejournal.Undiksha.Ac.Id*, 4.2 (2016) <[Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjpaud/Article/View/7625](https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjpaud/Article/View/7625)> [Accessed 22 September 2021]

Departemen Agama Ri, *Al-Qur'an Al Karim Dan Terjemahannya*, (Semarang : Karya Toha Putra, 2009).

Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Surabaya:Pt Remaja Rosdakarya, 2017).

Diane E, *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, (Jakarta, Kencana, 2010).

Dr. Tri Sunarsih, *Tumbuh Kembang Anak Implementasi Dan Cara Pengukurannya*, Yogyakarta: Pt Remaja Rosdakarya, 2018.

Fridani, Lara Dkk, *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan:Universitas Terbuka, 2008).

Handayani, Nanik, 'Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015', 2015

Hijriati, 'Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini', *Iii* (2017), 61

Intelektualita, F Ibda -, And Undefined 2015, 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*, 3.1 (2015) <<https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>> [Accessed 22 September 2021]

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, 2018

John Santrok, *Live Span Human Development*, (Jakarta: Erlangga, 2012).

John W Santrock. *Perkembangan Anak Editor Wibi Hardani*. (Jakarta: Pt Gelora Aksara Pratama, 2007).

Karim, Mb, Sh Wifroh - Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, And Undefined 2014, 'Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat PermainanEdukatif',*Journal.Trunojoyo.Ac.Id*,1<<https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3554>> [Accessed 22 September 2021]

Keagamaan, Sl Hasyim - Jurnal Lentera: Kajian, Keilmuan Dan, And Undefined 2015, 'Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dalam Perspektif Islam', *Core.Ac.Uk*, 71–76

<<https://core.ac.uk/download/pdf/231314339.pdf>> [Accessed 28 December 2021]

Kemendiknas, *Acuan Penyusunan Kurikulum Paud*, (Jakarta:Depdiknas,2010).

Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*,(Medan:Perdana Publishing, 2016).

Khotimah, Ari Khusnul, Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Challenge Board Game Di Tk Islam Mutiara Ibunda Semarang, 2020, P. 26

Lestari, Maisarah, Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (Tk) Zhafira Gedangan Sidoarjo, 2019

Lestari, Puji, Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Melalui Permainan Labirin Kardus Di Ra Ar Rafif Kalasan Sleman, 2018

Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: Pt Remaja Rosda Karya, 2010).

M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*,(Jakarta: Bumi Aksara ,1991).

Mariana, Eka, Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, 2018, P. 46

Maslahah, Ummi, 'Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa', 11261249, 2014

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

- Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2015).
- Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media: 2018).
- Titin S. Pramono, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta : In Azna Books, 2012).
- Paul Suparno, *Konsep Inteligensi Ganda Dan Aplikasinya Di Sekolah: Cara Menerapkan Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007).
- Paul Suparno. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. (Yogyakarta: Kanius, 2001).
- Peraturan Pemerintah No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Penulis, Tim, Opan Arifudin, Imanuddin Hasbi, Eka Setiawati, Anik Lestarinigrum, Agus Suyatno, And Others, 'Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini', *Repository.Penerbitwidina.Com*, 2021, 1 <<https://Repository.Penerbitwidina.Com/Media/340630-Konsep-Dasar-Pendidikan-Anak-Usia-Dini-6bfb4513.Pdf#Page=9>> [Accessed 28 December 2021]
- Psikologi, Nms Wulanyani - Jurnal, And Undefined 2013, 'Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga', *Journal.Ugm.Ac.Id* <<https://Journal.Ugm.Ac.Id/Jpsi/Article/View/6976/0>> [Accessed 4 October 2021]
- Rahardjo, M, 'Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif', 2011 <<http://Repository.Uin-Malang.Ac.Id/1123/>> [Accessed 9 June 2020]
- Raraswaty, Dp, 'Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (R&D Di Ra Mafatihul Ulum Kecamatan Cikande)', 2020, 6 <<http://Repository.Uinbanten.Ac.Id/4982/>> [Accessed 22 September 2021]

Sintha Ratnawati, *Mencetak Anak Cerdas Dan Kreatif*, (Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2001).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Sumanto, *Teori Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: Caps, 2013).

Suryana, D, 'Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran', 2021, 25–28

<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Gwnheaaqbaj&oi=fnd&pg=pa1&dq=pendidikan+anak+usia+dini&ots=7j1snkdpn_&sig=Mug0u2d80cbgf0a4dorviwss7cu> [Accessed 28 December 2021]

Susiati, Susi, Dian Sudaryuni, Ujang Rahmat, And Asep Subagja, 'Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga', 2017

Sutisna, I, And Pgpau Dini, 'Teori-Teori Perkembangan Kognitif Anak', *Repository.Ung.Ac.Id* <<https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/6701/teori-teori-perkembangan-kognitif-anak.pdf>> [Accessed 22 September 2021]

Swastrini, Komang Cahya, Putu Aditya Antara, And Luh Ayu Tirtayani, 'Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di Tk Widya Sesana Sangsit', 4.2 (2016)

Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014).

Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017).

Teknik, Mz Yumarlin - Jurnal, And Undefined 2013, 'Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar',

Jurnalteknik.Janabadra.Ac.Id <[Http://Jurnalteknik.Janabadra.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2014/03/10-Revisi-Yumarlin-22-8-13.Pdf](http://Jurnalteknik.Janabadra.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2014/03/10-Revisi-Yumarlin-22-8-13.Pdf)> [Accessed 4 October 2021]

Thomas Amstrong, *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-Nya*, Terj. Rina Buntaran, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,2002).

Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2012).

Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka,2009).

Yulita, Rizky, *Permainan Tradisional Anak Nusantara* (Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Jalan Daksinapati Barat Iv Rawamangun, Jakarta Timur, 2017)

LAMPIRAN

Lembar Pedoman Observasi Tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) Di RA Harapan Ummi Kota Semarang

Nama Siswa :

Usia :

No	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat mengetahui symbol titik tiga pada dadu menjadi angka 3					
2	Anak dapat memahami gambar ular sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa					
3	Anak dapat memahami gambar tangga sebagai tanda naik pada permainan ular tangga raksasa					
4	Anak dapat membedakan panjang dan pendek ukuran ular					
5	Anak dapat membedakan ukuran panjang dan pendek ukuran tangga					
6	Anak dapat membedakan warna merah, kuning, hijau pada gambar sayuran dan buah					
7	Anak dapat mengenal warna pada kotak permainan ular tangga raksasa					
8	Anak dapat menghitung penjumlahan sederhana pada permainan ular tangga raksasa					

9	Anak dapat mengenali gambar buah- buahan pada permainan ular tangga raksasa					
10	Anak dapat mengenali gambar sayur-sayuran pada permainan ular tangga raksasa					
11	Anak dapat menyebutkan nama buah dalam bahasa inggis					
12	Anak dapat mengenali rasa buah melalui gambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa					
13	Anak dapat mengenali gambar bunga yang ada pada permainan ular tangga raksasa					
14	Anak dapat menyanyikan lagu lihat kebunku					
15	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 pada permainan ular tangga raksasa					
16	Anak dapat menghitung jumlah kotak yang berwarna pink pada permainan ular tangga raksasa					
17	Anak dapat meniru menuliskan angka 1-10 pada permainan ular tangga raksasa					
18	Anak dapat menyebutkan bentuk gambar buah yang ada pada permainan ular tangga raksasa					
19	Anak dapat menyebutkan warna sayur dalam bahasa inggis dengan ambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa					
20	Anak dapat menghitung jumlah ular dan tangga yang ada pada permainan ular tangga raksasa					

Lembar Pedoman Wawancara Dengan Guru Kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Tema apakah yang sedang dipakai pada saat pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga raksasa dan apa saja isi pertanyaan yang terdapat pada permainan ular tangga raksasa tersebut	
2	Apakah saat bermain anak-anak dibagi dalam beberapa kelompok	
3	Apakah saat bermain ular tangga raksasa pendidik mendampingi anak dan menjelaskan aturan main	
4	Bagaimanakah cara pendidik mengatasi anak yang kesulitan dalam bermain ular tangga raksasa	
5	Apakah pendidik melakukan evaluasi setelah anak selesai bermain ular tangga raksasa	
6	Setelah mengimplementasikan permainan ular tangga pada anak kelompok B apakah terdapat perbedaan dari segi perkembangan kognitif	

**Hasil Dokumentasi Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam
Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Harapan Ummi Kota
Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022**

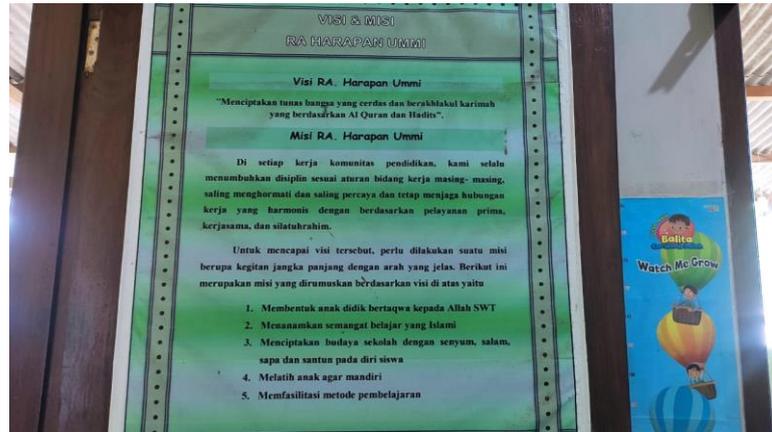
Bagian Depan RA Harapan Ummi Kota Semarang



Struktur Organisasi RA Harapan Ummi Kota Semarang



Visi Misi RA Harapan Ummi Kota Semarang



Ruang Kelas KB



Ruang Kelas Kelompok A



Ruang Kelas Kelompok B



Ruang Guru



Tempat Bermain Outdoor RA Harapan Ummi Kota Semarang



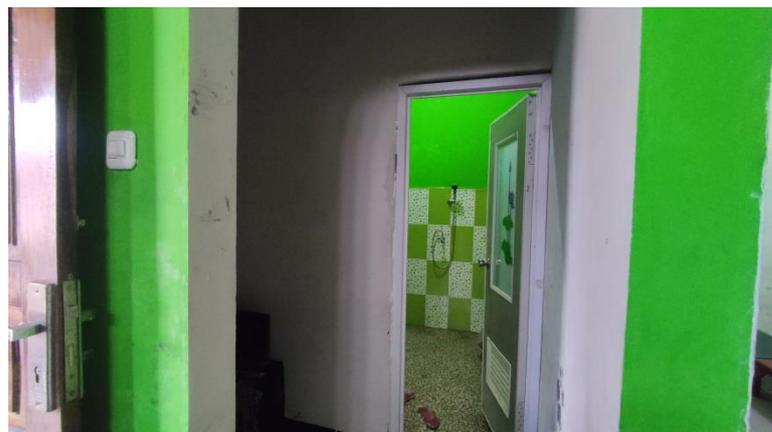
Tempat Bermain Indoor RA Harapan Ummi Kota Semarang



Dapur RA Harapan Ummi Kota Semarang



Kamar Mandi RA Harapan Ummi Kota Semarang



Tempat Wudhu RA Harapan Ummi Kota Semarang



Area Parkir Guru RA Harapan Ummi Kota Semarang



Rak Buku Kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang



Papan Nama RA Harapan Ummi Kota Semarang



Kegiatan Baris Berbaris Sebelum Masuk Kelas



Kegiatan Tos Sebelum Masuk kelas



Kegiatan Pembelajaran



Kegiatan Bermain Ular Tangga Raksasa





Kegiatan Praktik Sholat Dhuha



Kegiatan Wawancara dengan Guru Kelompok B Sekaligus Kepala RA



Data Siswa Kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang

No	Nama Lengkap	Nama Panggilan	No Induk	Diterima Tanggal	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin(L/P)	Agama	Status anak	Anak ke	Nama Ayah	T	
1	ABYASA SAKTI PRADHANA	DANA	200001	13-07-2020	BOYOLALI	06-11-2015	5	L	ISLAM	KANDUNG	1	PRIYONO	BO
2	AYUDEA RAISYAH RAMADHANI	AYU	200002	13-07-2020	SEMARANG	27-06-2015	6	P	ISLAM	KANDUNG	3	SUTRISNO	SEN
3	BELLVANIA CINTAKIRANA PUTRI	VANIA	200003	13-07-2020	SEMARANG	29-04-2015	6	P	ISLAM	KANDUNG	1	ALI IMRON	SUF
4	BINTANG ABIANJUNG WIBOWO	ABI	200004	13-07-2020	SEMARANG	12-11-2015	5	L	ISLAM	KANDUNG	2	DANU WIBOWO	SEN
5	DESTINE VERRA CAHYA PUTRI	DESTIN	200005	13-07-2020	SEMARANG	18-12-2015	5	P	ISLAM	KANDUNG	2	KRISTIAN HERRU HANDOKO	SEN
6	INDAH SYIFA'UL KHOIRIYAH	SYIFA	200006	13-07-2020	REMBANG	13-04-2015	6	P	ISLAM	KANDUNG	1	CIPTA MAULANA	BLC
7	MALIK MAULANA	MALIK	200007	13-07-2020	SEMARANG	17-05-2015	6	L	ISLAM	KANDUNG	3	TAUFIQ	SEN
8	MUHAMMAD ABRISAM ARKAN PERMANA	ABRISAM	200008	13-07-2020	SEMARANG	27-05-2015	6	L	ISLAM	KANDUNG	1	ADI DWI PERMANA	SEN
9	MUHAMMAD AHNAF HAFIZ	HAFIDZ	200009	13-07-2020	SEMARANG	05-08-2015	5	L	ISLAM	KANDUNG	3	MUCHAMMAD ARIEF	SEN
10	MUHAMMAD AZKA ALFATH	AZKA	200010	13-07-2020	SEMARANG	06-11-2015	5	L	ISLAM	KANDUNG	1	DIDIK SETIAWAN	SEN
11	MUHAMMAD ZAIDAN ALFARIZI	ZAIDAN	190037	13-07-2020	SEMARANG	10-02-2015	6	L	ISLAM	KANDUNG	1	ROCIMADI	SEN
12	RADHEA PILAM ESWARI PUTRI BACHTIYAR	RADHEA	200011	13-07-2020	BOYOLALI	13-11-2015	5	P	ISLAM	KANDUNG	2	HENDRI BAHTIAR	BO
13	RAFA AZKA TRIYONO	RAFA	200012	13-07-2020	SEMARANG	17-10-2015	5	L	ISLAM	KANDUNG	2	EKO TRIYONO	SEN
14	SAPUTRA DUTA ISMAIL	DUTA	200013	13-07-2020	SEMARANG	24-09-2015	5	L	ISLAM	KANDUNG	2	SIGIT PRAMONO	SEN
15	BRAMANTYO HAEDAR ILHAMSYAH	BRAM	200016	13-07-2020	SEMARANG	03-06-2015	6	L	ISLAM	KANDUNG	2	RIO AGUNG PRIYANTO	SEN
16	ADELIO RAGIL PRASAJA	LIO	210024	12-07-2021	SEMARANG	06-05-2016	5	L	ISLAM	KANDUNG	1	ABDUL WAHAB	GR
17	MUHAMMAD IBRAHIM PASHA		210025	12-07-2021	KEBUMEN	03-06-2015	6	L	ISLAM	KANDUNG	1	MUHAMMAD KASAN	SEN

Nama Ayah	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Pendidikan	Nama Ibu	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Pendidikan	Pekerjaan Ayah	Pekerjaan Ibu	Alamat	T
PRIYONO	BOYOLALI	19-03-1986	SLTA	NITA WIDYANINGSIH	BOYOLALI	28-07-1988	STRATA I	Swasta	Swasta	Jl. Cerme Rt 14 Rw 1	Cer
SUTRISNO	SEMARANG	21-06-1974	SD	RETNO WATI	SEMARANG	05-06-1980	SLTP	Swasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Pedurungan Kidul Rt 4 Rw 1	Pe
ALI IMRON	SURABAYA	05-06-1978	SLTA	MUTMAINAH	SEMARANG	04-05-1988	SLTP	Swasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Gubeng Kertajaya 5/34-C Rt 8 Rw 3	Air
DANU WIBOWO	SEMARANG	29-02-1980	SLTA	SITI UMIATUN	SEMARANG	14-05-1985	SLTA	Swasta	Swasta	Jl. Gemah Tengah I Rt 5 Rw 5	Ger
KRISTIAN HERRU HANDOKO	SEMARANG	25-05-1981	SLTA	INDAH YUNIARTI	REMBANG	18-06-1983	SLTA	Swasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Sinar Kencana I No.957-A Rt 4 Rw 8	Ked
CIPTA MAULANA	BLORA	12-04-1996	SLTA	QOTRUN NURFARIDA	REMBANG	13-01-1996	SLTA	Swasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Karanglo Rt 5 Rw 4	Ger
TAUFIQ	SEMARANG	20-07-1968	SD	SITI DAIIYAH	WONOSOBO	28-12-1975	SD	Swasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Gemah Selatan I Rt 10 Rw 6	Ger
ADI DWI PERMANA	SEMARANG	02-02-1990	STRATA I	RAHMALIA ISNAINI	SEMARANG	22-01-1990	STRATA I	Swasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Gemah Sari No 334 Perum Kinjajaya Rt 4 Rw	Ger
MUCHAMMAD ARIEF	SEMARANG	27-11-1982	SLTA	ANA AMRILLAH AS'HIMANAH	SEMARANG	05-08-1983	SLTA	Swasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Pedurungan Kidul Rt 4 Rw 4	Ger
DIDIK SETIAWAN	SEMARANG	05-08-1989	SLTA	HERVINA SISILJA	SEMARANG	04-12-1989	SLTA	Swasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Gemah Barat I Rt 8 Rw 5	Ger
ROCIMADI	SEMARANG	23-02-1983	SLTA	APRILLIA HELGA WEDYSARI	SEMARANG	13-04-1989	SLTA	Swasta	Swasta	Jl. Gemah Barat I NO 37 Rt 8 Rw 5	Ger
HENDRI BAHTIAR	BOYOLALI	17-11-1988	SLTA	SETYANINGSIH	BOYOLALI	06-01-1988	SLTA	Swasta	Swasta	Jl. Karanglo Rt 05 Rw 03	Ger
EKO TRIYONO	SEMARANG	27-09-1981	SLTA	WAHYUNI	SEMARANG	09-06-1983	SLTA	Swasta	Swasta	Jl. Karanglo Rt 4 Rw 4	Ger
SIGIT PRAMONO	SEMARANG	21-03-1985	SLTP	MUSRIPAH	SEMARANG	18-12-1986	SLTP	Wiraswasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Gemah Selatan Rt 8 Rw 6	Ger
RIO AGUNG PRIYANTO	SEMARANG	07-12-1977	D4	DWI PERMANA SETYANI	SEMARANG	24-03-1990	D3	Karyawan Swasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Amposari Permata No.8	Ked
ABDUL WAHAB	GROBOGAN	16-06-1976	SD	SUPRIYATI	SEMARANG	17-07-1985	SD	Wiraswasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Sambiroto Rt4/1	San
MUHAMMAD KASAN	SEMARANG	-18-07-1997	SLTA	WASILAH	KEBUMEN	08/07/1986	SLTP	Wiraswasta	Ibu Rumah Tangga	Jl. Sendang Utara III	Ger

Desain Permainan Ular Tangga Raksasa

"ULAR TANGGA RAKSASA"

36 FINISH Alhamdu lillah 	35 Sayur apakah ini ? 	34 	33 Bacakan kalimat syahadat 	32 Berapakah jumlah tomat ?  +  = ?	31 
25 	26 Aku dalam Bahasa Inggris 	27 	28 Menyanyikan lagu lihat kebunku 	29 	30 
24 	23 	22 	21 	20 Doa untuk kedua orang tua 	19 
13 	14 Sebutkan warnaku dalam Bahasa Inggris 	15 Sayur apakah ini? 	16 	17 	18 
12 	11 Warna apakah buah ini ? 	10 	9 	8 Aku dalam Bahasa Inggris 	7 
1 START Baca bismillah	2 Aku adalah sayur..? 	3 Sebutkan 4 nama bunga.	4 Berapa jumlah buah jeruk ?  +  = ?	5 	6 Warnaku dalam Bahasa Inggris? 

Sampel Ceklist Observasi Implementasi Permainan Ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun pelajaran 2021/2022

Lembar pedoman observasi tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun
(kelompok B) di RA Harapan Ummi Kota Semarang

Nama Siswa : *Dh*
Usia :

No	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSD	
1	Anak dapat mengetahui symbol titik tiga pada dadu menjadi angka 3				✓	
2	Anak dapat memahami gambar ular sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa				✓	
3	Anak dapat memahami gambar tangga sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa				✓	
4	Anak dapat membedakan panjang dan pendek ukuran ular				✓	
5	Anak dapat membedakan ukuran panjang dan pendek ukuran tangga				✓	
6	Anak dapat membedakan warna merah, kuning, hijau pada gambar sayuran dan buah				✓	
7	Anak dapat mengenal warna pada kotak permainan ular tangga raksasa				✓	
8	Anak dapat menghitung penjumlahan sederhana pada permainan ular tangga raksasa		✓			
9	Anak dapat mengenali gambar buah-buahan pada permainan ular tangga raksasa		✓			

10	Anak dapat mengenali gambar sayur-sayuran pada permainan ular tangga raksasa			✓		
11	Anak dapat menyebutkan nama buah dalam bahasa inggris			✓		
12	Anak dapat mengenali rasa buah melalui gambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa			✓		
13	Anak dapat mengenali gambar bunga yang ada pada permainan ular tangga raksasa			✓		
14	Anak dapat menyanyikan lagu libat kebunku			✓		
15	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 pada permainan ular tangga raksasa			✓		
16	Anak dapat menghitung jumlah kotak yang berwarna pink pada permainan ular tangga raksasa			✓		
17	Anak dapat meniru melisiskan angka 1-10 pada permainan ular tangga raksasa			✓		
18	Anak dapat menyebutkan bentuk gambar buah yang ada pada permainan ular tangga raksasa			✓		
19	Anak dapat menyebutkan warna sayur dalam bahasa inggris dengan ambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa			✓		
20	Anak dapat menghitung jumlah ular dan tangga yang ada pada permainan ular tangga raksasa			✓		

Lembar pedoman observasi tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun
(kelompok B) di RA Harapan Ummi Kota Semarang

Nama Siswa : *Vania*
Usia :

No	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSD	
1	Anak dapat mengetahui symbol titik tiga pada dadu menjadi angka 3				✓	
2	Anak dapat memahami gambar ular sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa				✓	
3	Anak dapat memahami gambar tangga sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa				✓	
4	Anak dapat membedakan panjang dan pendek ukuran ular				✓	
5	Anak dapat membedakan ukuran panjang dan pendek ukuran tangga				✓	
6	Anak dapat membedakan warna merah, kuning, hijau pada gambar sayuran dan buah				✓	
7	Anak dapat mengenal warna pada kotak permainan ular tangga raksasa				✓	
8	Anak dapat menghitung penjumlahan sederhana pada permainan ular tangga raksasa				✓	
9	Anak dapat mengenali gambar buah-buahan pada permainan ular tangga raksasa				✓	

10	Anak dapat mengenali gambar sayur-sayuran pada permainan ular tangga raksasa			✓		
11	Anak dapat menyebutkan nama buah dalam bahasa inggris			✓		
12	Anak dapat mengenali rasa buah melalui gambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa			✓		
13	Anak dapat mengenali gambar bunga yang ada pada permainan ular tangga raksasa			✓		
14	Anak dapat menyanyikan lagu libat kebunku			✓		
15	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 pada permainan ular tangga raksasa			✓		
16	Anak dapat menghitung jumlah kotak yang berwarna pink pada permainan ular tangga raksasa			✓		
17	Anak dapat meniru memisalkan angka 1-10 pada permainan ular tangga raksasa			✓		
18	Anak dapat menyebutkan bentuk gambar buah yang ada pada permainan ular tangga raksasa			✓		
19	Anak dapat menyebutkan warna sayur dalam bahasa inggris dengan ambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa			✓		
20	Anak dapat menghitung jumlah ular dan tangga yang ada pada permainan ular tangga raksasa			✓		

Lembar pedoman observasi tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun
(kelompok B) di RA Harapan Ummi Kota Semarang

Nama Siswa : Arya elha
Usia :

No	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat mengetahui symbol titik tiga pada dadu menjadi angka 3			✓		
2	Anak dapat memahami gambar ular sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa			✓		
3	Anak dapat memahami gambar tangga sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa			✓		
4	Anak dapat membedakan panjang dan pendek ukuran ular		✓	✓		
5	Anak dapat membedakan ukuran panjang dan pendek ukuran tangga			✓		
6	Anak dapat membedakan warna merah, kuning, hijau pada gambar sayuran dan buah			✓		
7	Anak dapat mengenal warna pada kotak permainan ular tangga raksasa			✓		
8	Anak dapat menghitung penjumlahan sederhana pada permainan ular tangga raksasa			✓		
9	Anak dapat mengenali gambar buah-buahan pada permainan ular tangga raksasa		✓			

10	Anak dapat mengenali gambar sayuran pada permainan ular tangga raksasa	✓	✓			
11	Anak dapat menyebutkan nama buah dalam bahasa Inggris	✓				
12	Anak dapat mengenali rasa buah melalui gambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa		✓			
13	Anak dapat mengenali gambar bunga yang ada pada permainan ular tangga raksasa	✓				
14	Anak dapat menyanyikan lagu lihat kebunku	✓	✓			
15	Anak dapat menaruh lambang bilangan 1-10 pada permainan ular tangga raksasa		✓			
16	Anak dapat menghitung jumlah kotak yang berwarna pink pada permainan ular tangga raksasa		✓			
17	Anak dapat meniru menuliskan angka 1-10 pada permainan ular tangga raksasa		✓			
18	Anak dapat menyebutkan bentuk gambar buah yang ada pada permainan ular tangga raksasa	✓				
19	Anak dapat menyebutkan warna sayur dalam bahasa Inggris dengan gambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa		✓			
20	Anak dapat menghitung jumlah ular dan tangga yang ada pada permainan ular tangga raksasa		✓			

Lembar pedoman observasi tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun
(kelompok B) di RA Harapan Ummi Kota Semarang

Nama Siswa : Alvin
Usia :

No	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak dapat mengetahui symbol titik tiga pada dadu menjadi angka 3			✓		
2	Anak dapat memahami gambar ular sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa			✓		
3	Anak dapat memahami gambar tangga sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa			✓		
4	Anak dapat membedakan panjang dan pendek ukuran ular			✓		
5	Anak dapat membedakan ukuran panjang dan pendek ukuran tangga			✓		
6	Anak dapat membedakan warna merah, kuning, hijau pada gambar sayuran dan buah			✓		
7	Anak dapat mengenal warna pada kotak permainan ular tangga raksasa			✓		
8	Anak dapat menghitung penjumlahan sederhana pada permainan ular tangga raksasa			✓		
9	Anak dapat mengenali gambar buah-buahan pada permainan ular tangga raksasa		✓			

10	Anak dapat mengenali gambar sayuran pada permainan ular tangga raksasa		✓			
11	Anak dapat menyebutkan nama buah dalam bahasa Inggris		✓			
12	Anak dapat mengenali rasa buah melalui gambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa		✓			
13	Anak dapat mengenali gambar bunga yang ada pada permainan ular tangga raksasa		✓			
14	Anak dapat menyanyikan lagu lihat kebunku	✓	✓			
15	Anak dapat menaruh lambang bilangan 1-10 pada permainan ular tangga raksasa		✓			
16	Anak dapat menghitung jumlah kotak yang berwarna pink pada permainan ular tangga raksasa		✓			
17	Anak dapat meniru menuliskan angka 1-10 pada permainan ular tangga raksasa		✓			
18	Anak dapat menyebutkan bentuk gambar buah yang ada pada permainan ular tangga raksasa		✓			
19	Anak dapat menyebutkan warna sayur dalam bahasa Inggris dengan gambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa		✓			
20	Anak dapat menghitung jumlah ular dan tangga yang ada pada permainan ular tangga raksasa		✓			

Surat Penunjukan Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 02 Juli 2021

Nomor : B-228 /Un.10.3//J.6/PP.00.9/07/2021
Lamp : -
Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Bp. H. Mursid, M.Ag
Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Vinda Ayu Prihatini
NIM : 1803106064
Judul : Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022

Dan menunjuk Saudara:
Bp. H. Mursid, M.Ag

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan
Kajur PIAUD

H. Mursid, M.Ag^{Sf}
NIP. 19670305 200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Surat Izin Melakukan Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: 3658/Un.10.3/D.1/PP.00.9/11/2021

22 November 2021

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Vinda Ayu Prihatini

NIM : 1803106064

Yth.

Kepala RA Harapan Ummi Kota Semarang

Di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Vinda Ayu Prihatini

NIM : 1803106064

Alamat : Jl. Beruang Raya IV/01 Gayamsari Semarang

Judul skripsi : Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022

Pembimbing :

1. Bpk. H. Mursid M.Ag

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 5 hari/bulan, mulai tanggal 22 November 2021 sampai dengan tanggal 26 November 2021

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Surat Keterangan Penelitian dari RA Harapan Ummi Kota Semarang



**YAYASAN HAJI ACHMAD FAUZAN MAHMUD
RAUDHATUL ATHFAL HARAPAN UMMI**

NSM 101233740138/NPSN 69993522
Jl. Karanglo I RT. 05 RW. 03 – Kel. Gemah Kec. Pedurungan 50191
Telp. (024) 6733355 / HP: 081326615115

SURAT KETERANGAN

Nomor: 0002/s.ke/PG.RA.Harum//XI/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ummi Fathiyah, S.Pd.I
NPK : 2752340133060
Jabatan : Kepala RA HarapanUmmi
Alamat : Jl. Karanglo RT 5 RW 4 Kel. Gemah Kec. Pedurungan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Vinda AyuPrihatini
NIM : 1803106064
Jurusan : Pendidikan Islam Anak UsiaDini
Status : Mahasiswi UIN WalisongoSemarang
Alamat : Jl. Beruang Raya IV NO 01 Gayamsari Semarang

Telah melakukan penelitian di RA Harapan Ummi Kota Semarang sebagai bahan penulisan skripsi dengan judul:

IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI RA HARAPAN UMMI KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 25 November 2021

Kepala RA Harapan Ummi



Ummi Fathiyah, S.Pd.I

Surat Keterangan Ko-Kulikuler



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km. 1 Kampus II Ngaliyan Telp. 024-7601295 Fax. 024-7615387 Semarang 50185

SURAT KETERANGAN

Nomor : 3545/Un.10.3/D.3/DA.04.09/11/2021

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

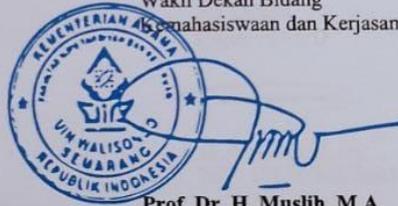
Nama : Vinda Ayu Prihatini
Tempat Tanggal Lahir : Grobogan, 02 Maret 2021
NIM : 1803106064
Program/Semester/Tahun : S1/VII/2021
Jurusan : PIAUD
Alamat : Jl. Beruang Raya IV No 01 Gayamsari Semarang

Adalah benar-benar telah melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Demikian harap maklum bagi yang bersangkutan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 24 November 2021

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Kemahasiswaan dan Kerjasama



Prof. Dr. H. Muslih, M.A.
NIP: 19690813 199603 1003

Sertifikat Toefl

**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS**
STATE ISLAMIC UNIVERSITY WALISONGO
LANGUAGE DEVELOPMENT CENTER
Jl. Prof. Dr. Hamka KM. 02 Kampus III Ngaliyan Telp/Fax. (024) 7614453 Semarang 50185
email: ppb@walisongo.ac.id

Certificate

Nomor : B-6364/Un.16.u/P3/KM.00.10.G/08/2021

This is to certify that

VINDA AYU PRIHATINI
Date of Birth: March 02, 2001
Student Reg. Number: 1803106064

the TOEFL Preparation Test

Conducted by
Language Development Center
of State Islamic University (UIN) "Walisongo" Semarang
On August 4th, 2021
and achieved the following scores:

Listening Comprehension	: 50
Structure and Written Expression	: 38
Reading Comprehension	: 44
TOTAL SCORE	: 440

Semarang, August 7th, 2021
Director,
H. Alis Asikin, M.A.
NIP. 19690724 199903 1 002


Certificate Number: 120212900
® TOEFL is registered trademark by Educational Testing Service
This program or test is not approved or endorsed by ETS

Sertifikat Imka

**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS**
STATE ISLAMIC UNIVERSITY WALISONGO
LANGUAGE DEVELOPMENT CENTER
Jl. Prof. Dr. Hamka KM. 02 Kampus III Ngaliyan Telp/Fax. (024) 7614453 Semarang 50185
email: ppb@walisongo.ac.id

شهادة

B-6160/Un.10.0/P3/KM.00.10.G/08/2021

يشهد مركز تنمية اللغة جامعة والي سونجو الإسلامية الحكومية بأن

VINDA AYU PRIHATINI : الطالبة

Kab. Grobogan, 02 Maret 2001 : تاريخ و محل الميلاد

1803106064 : رقم القيد

قد نجحت في اختبار معيار الكفاءة في اللغة العربية (IMKA) بتاريخ ٣ اغسطس ٢٠٢١

بتقدير: جيد (٣٦٠)

سمازنج، ٧ اغسطس ٢٠٢١
مستتر
عمه الليث عاتقن

رقم الشهادة: 220213362

رقم التوظيف: ١٩٦٩٠٧٢٤١٩٩٩٠٣١/٠٢



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Vinda Ayu Prihatini
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat, tanggal Lahir : Grobogan, 02 Maret 2001
Kewarganegaraan : Indonesia
Status Perkawinan : Belum Menikah
Agama : Islam
Alamat : Jl. Beruang Raya IV/01 Gayamsari Semarang
Telepon, HP : 0895414909052
Email : vindaayu018@gmail.com

Pendidikan

Formal

- 2006-2012 : Sd N 03 Lajer Kecamatan Penawangan
- 2012-2015 : MTs Negeri Penawangan
- 2015-2018 : SMA Agus Salim Semarang
- 2018-2022 : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Non Formal

- 2018 : BBPLK Semarang Jurusan Administrasi Perkantoran
- TPQ
- Pondok Pesantren APIQ Al- Badriyyah Penawangan

Pengamlaman Organisasi

- HMJ PIAUD UIN Walisongo Semarang
- IKMAPISI (Ikatan Mahasiswa Piaud Seluruh Indonesia)
- PMII Rayon Abdurrahman Wahid
- DEMA FITK UIN Walisongo Semarang

Prestasi

- Juara 2 Lomba Tari Tingkat Nasional Tahun 2018
- Juara 3 Lomba Kreasi Sampah Rektor Cup Tahun 2019
- Juara 2 Lomba Cerita Pendek Nasional Tahun 2019
- Juara 2 Lomba Berkisah Nasional Tahun 2021

MOTO HIDUP: Cintai Dirimu, Karena Teman Terbaik Dalam Hidupmu Adalah Dirimu Sendiri.

Semarang, 22 Desember 2021



Vinda Ayu Prihatini

NIM. 1803106064