

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR
TANGGA RAKSASA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK NABILA PLOSOKUNING 3 SLEMAN
YOGYAKARTA**



Disusun Oleh:

Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah

NIM: 19204032012

TESIS

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelara Magister Pendidikan (M. Pd.)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2021**



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2993/Un.02/DT/PP.00.9/12/2021

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NABILA PLOSOKUNING 3 SLEMAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AFIFAH FATIHAKUN NI'MAH WAHIDAH, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 19204032012
Telah diujikan pada : Kamis, 11 November 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 61b0250b6b5d7

Ketua Sidang
Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.
SIGNED



Valid ID: 61b003dd7e403

Penguji I
Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM.
SIGNED



Valid ID: 61b047a01e627

Penguji II
Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED



Valid ID: 61b04981bf1d7

Yogyakarta, 11 November 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah S.Pd.

NIM : 19204032012

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Raksasa untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta” ini terbukti bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya bersedia untuk ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 28 Oktober 2021

Yang menyatakan,



Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah S.Pd

NIM. 19204032012

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KATJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah S.Pd.

NIM : 19204032012

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 28 Oktober 2021

Yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah S.Pd

NIM. 19204032012

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah S. Pd.

NIM : 19204032012

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua) seandainya suatu hari ini terdapat instansi yang menolak tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Yogyakarta, 28 Oktober 2021

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah S.Pd

NIM : 19204032012

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA
RAKSASA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN TK
NABILA PLOSOKUNING 3 SLEMAN YOGYAKARTA”**


Yang ditulis oleh:

Nama : Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah S. Pd.
NIM : 19204032012
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan M.Pd.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 28 Oktober 2019
Pembimbing,



Dr. H. Suyadi, M.A.

NIP. 1977103 200912 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Raksasa untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta” dengan baik dan lancar.

Tesis ini diajukan untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar Magister pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tentunya dalam penulisan tesis ini tidak lepas dari bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga beserta jajarannya.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. H. Suyadi, MA selaku ketua Prodi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan selaku Dosen Pembimbing tesis yang telah membimbing peneliti dalam penyusunan tesis ini samapi selesai.
4. Ibu Dr. Naimah, M.Pd selaku Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberi ilmu yang bermanfaat dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.
6. Ibu Dra. Nadlifah M. Pd. selaku dosen ahli materi dan Bapak Adhi Setiyawan S. Pd., M. Pd., selaku dosen ahli media yang turut membantu dalam proses penyelesaian tesisi ini.
7. Ibu Sri Hamiyati Purwaningsih S.Pd. selaku Kepala lembaga TK Nabila Plosokuning 3, Sleman, Yogyakarta yang telah memberi izin peneliti untuk

melakukan penelitian serta selalu memotivasi peneliti sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

8. Ibu Sri Hamiyati dan Ibu Emy Fauziyah S.Pd selaku guru TK Nabila Plosokuning 3, Sleman, Yogyakarta yang telah memberikan masukan dan motivasi peneliti sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Bapak Edi Ahmad Sukimin, Ibu Syamsiyati Latifah Hidayati dan Adek Muhammad Abdullah Ridwan Albihusyairi tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan baik, dan motivasi kepada peneliti.
10. Teman-teman Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2020 khususnya kelas B1 yang telah banyak memberi semangat dan motivasi dalam penyelesaian tesis ini.
11. Ustadzah-ustadzah TK Nabila yang tidak bosan senantiasa memberikan semangat kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan tesis ini.
12. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu per satu.

Semoga apa yang telah diberikan semuanya menjadi amal ibadah dan mendapatkan pahala serta balasan yang lebih dari Allah SWT. Peneliti sadar tesis ini masih banyak kekurangan, saran dan masukan yang membangun sangat peneliti harapkan untuk kesempurnaan tesis ini. Peneliti berharap tesis ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan umumnya pada dunia Pendidikan Anak Usia Dini dalam perkembangannya.

Yogyakarta, 28 Oktober 2021

Peneliti,

Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah

NIM.19204032012

MOTTO

“... dan barangsiapa (yang bersedia) membantu keperluan saudaranya, maka Allah
(akan senantiasa) membantu keperluannya.”

(HR. Bukhari)¹



¹ Imam Machali, *Becoming Leader 101 Leadership Quotes* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Klujaga Yogyakarta, 2020), hlm. 314.

PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan untuk:

Almamater Ku Tercinta

Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Afifah Fatihakun Ni'mah Wahidah. 19204032012. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Raksasa untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta.* Tesis, Program Magister (S2), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.

Penelitian ini di latar belakang adanya kebutuhan suatu media pembelajaran yang edukatif dan variatif. Gunanya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenalkan angka kepada anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran dapat mempengaruhi daya tangkap anak. Tujuan penelitian untuk mengetahui perkembangan kognitif melalui media pembelajaran permainan ular tangga raksasa.

Metode penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis yaitu menggali informasi mengenai penelitian dan pengembangan, proses yang dilakukan berupa analisis kinerja dan kebutuhan. Desain yaitu peneliti menyiapkan seluruh alat dan bahan yang akan digunakan untuk merancang media permainan ular tangga raksasa. Development yaitu peneliti melakukan pembuatan produk, modifikasi produk dan selanjutnya produk dinilai kemudian direvisi. Implementasi yaitu peneliti menguji cobakan media yang telah dikembangkan kepada subjek penelitian dengan langkah pembuatan aturan permainan, menentukan durasi permainan dan mencatat perkembangan anak selama bermain. Evaluasi yaitu data yang dihasilkan dari tahap implementasi dikumpulkan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak. Subjek penelitian berjumlah 15 anak Kelompok B TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan: Pertama, sebelum media ular tangga diterapkan menunjukkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal angka dan berhitung permulaan anak belum berkembang dengan baik. Kedua, implementasi permainan ular tangga di dalam pembelajaran Kelompok B TK Nabila terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Ketiga, setelah media ular tangga raksasa diterapkan, kemampuan kognitif anak semakin berkembang dengan baik, ditandai oleh anak telah mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan tepat, menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan tepat, menyebut urutan bilangan 1-10, membilang 1-10 dengan menunjuk benda, dan menulis angka 1-10 dengan benar. Didukung oleh media pembelajaran permainan ular tangga raksasa dinilai valid oleh ahli materi dengan persentase 95% dengan kategori Sangat Layak, penilaian dari ahli media dengan persentase 81,4 % dengan kategori Sangat Layak, dan penilaian guru kelas dengan persentase 100% dengan kategori Sangat Layak.

Kata Kunci: *media permainan, kognitif, ular tangga raksasa.*

ABSTRACT

Affah Fatihakun Ni'mah Wahidah. 19204032012. *Development of Giant Ladder Snake Game Learning Media to Improve Cognitive Children Aged 5-6 Years kindergarten Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta.* Thesis, Master Program (S2), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2021.

This research is in the background of the need for an educative and varied learning medium. The point is to develop children's cognitive abilities, especially in introducing numbers to children aged 5-6 years. Learning media can affect a child's capture. The purpose of the study is to find out cognitive development through the medium of learning giant ladder snake games.

Research methods use this type of research development (Research Development) with addie development model consisting of analysis that explores information about research and development, the process carried out in the form of performance and needs analysis. Design is researchers prepare all the tools and materials that will be used to design the giant ladder snake game media. Research methods use this type of research development (Research Development) with addie development model consisting of analysis that explores information about research and development, the process carried out in the form of performance and needs analysis. Design is researchers prepare all the tools and materials that will be used to design the giant ladder snake game media.

The results showed: First, before the snake medium of stairs was applied showed the cognitive ability of children, especially in knowing numbers and calculating the beginning of the child has not developed properly. Second, the implementation of ladder snake games in the learning of Group B of Nabila Kindergarten was proven to improve the child's cognitive abilities. Third, after the medium of giant ladder snakes is applied, The cognitive ability of children is getting better, characterized by children being able to mention the numbers 1-10 precisely, pointing the symbol of the numbers 1-10 correctly, mentioning the sequence of numbers 1-10, multiplying 1-10 by pointing objects, and writing the numbers 1-10 correctly. Supported by the giant ladder snake game learning media rated valid by material experts with a percentage of 95% with the category Very Decent, assessments from media experts with a percentage of 81.4% with the category Very Decent, and the assessment of classroom teachers with a percentage of 100% with the category Very Decent.

Keywords: *game media, cognitive, giant ladder snakes.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
KATA PENGANTAR	vi
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Kajian pustaka	8
F. Kerangka Teori.....	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Bermain	16
3. Permainan Ular Tangga.....	19
4. Perkembangan Kognitif.....	23
G. Sistematika Penulisan	33
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	
A. Gambaran Umum TK Nabila Plosokuning 3	35
1. Sejarah TK Nabila Plosokuning 3	35
2. Visi Misi dan Tujuan TK Nabila Plosokuning 3	37
3. Basis Lokasi TK Nabila Plosokuning 3	37
4. Fasilitas TK Nabila Plosokuning 3	37
5. Sarana dan Prasarana	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	39
1. Jenis Penelitian	39
2. Subjek Penelitian	39
3. Spesifikasi Produk	40
4. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	41
5. Jenis Data	43
6. Teknik Pengumpulan Data	43
7. Teknik Analisis Data	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan Kognitif Anak Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta.....	51
B. Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Raksasa di TK Nabila Plosokuning 3 Yogyakarta	54
C. Perkembangan Kognitif Anak Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta.....	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA	82
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	87
-------------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE	39
Gambar 4.1 Aplikasi Yang Digunakan Untuk Mendesain Media	55
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Produk`	56
Gambar 4.3 Desain Media Permainan Ular Tangga Pintar Sebelum Revisi	57
Gambar 4.4 Hasil Produk Akhir Media Permainan Ular Tangga Pintar	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	32
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	45
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara	46
Tabel 3.5 Skala Penilaian Validasi.....	47
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Angket Penilaian	48
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Kemampuan Anak.....	49
Tabel 3.8 Skala Nilai Rata-rata Kelas	50
Tabel 4.1 Data Hasil Perkembangan Anak Sebelum Uji Coba Produk	53
Tabel 4.2 Masukan ahli materi terhadap pengembangan produk.....	58
Tabel 4.3 Masukan ahli media terhadap pengembangan produk	59
Tabel 4.4 Hasil Revisi Media	62
Tabel 4.5 Data Hasil Perkembangan Anak Setelah Uji Coba Produk	67
Tabel 4.6 Data Penilaian Kualitas Materi Permainan Ular Tangga Raksasa	71
Tabel 4.7 Data Penilaian Kualitas Media Permainan Ular Tangga Raksasa	74
Tabel 4.8 Data Penilaian Kualitas Media Permainan Ular Tangga Raksasa Oleh Guru	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Validasi Ahli Materi	88
Lampiran 2	Lembar Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran 3	Lembar Respon Guru.....	96
Lampiran 4	Pedoman Pengambilan Data	99
Lampiran 5	Hasil Wawancara dengan Guru TK Nabila	101
Lampiran 6	Dokumentasi Kegiatan saat Penelitian	103
Lampiran 7	RPPH	106
Lampiran 8	Kartu Bimbingan Skripsi.....	114
Lampiran 9	Produk Akhir Ular Tangga	115
Lampiran 10	CV.....	127

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 saat ini menimbulkan berbagai pengaruh yang cukup besar bagi kehidupan sehari-hari. Salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan anak usia dini. Akibatnya menjadikan anak-anak kehilangan masa bermain dengan teman-temannya, terhalangnya interaksi dengan orang lain secara langsung karena pembatasan sosial yang telah ditetapkan. Hal ini menjadi tantangan terbesar kepada guru dan orangtua. Dampak yang sangat terlihat yaitu munculnya berbagai masalah yang berpengaruh pada perkembangan perilaku, emosional dan kemampuan kognitif anak.

Penelitian yang dilakukan R. R Lubis dkk menyatakan bahwa keterbatasan kegiatan bermain anak-anak menjadikan kekhawatiran para orang tua dalam hal tercapainya kompetensi perkembangan yang didapatkan oleh anak. Para orang tua khawatir dengan proses belajar mengajar dengan menggunakan sistem online seperti ini, terutama orang tua yang tidak dapat mendampingi anak secara penuh, kendalanya adalah ketidakmampuan mereka dalam memanipulasi konsep bermain seperti yang diberikan oleh para guru waktu di sekolah. Orang tua takut jika kegiatan bermain yang dilakukan anak selama proses pembelajaran online yang

dilakukan anak di rumah hanya sarana bersenang-senang saja, tidak lagi menjadi sebuah sarana belajar anak.²

Anak usia dini sangat menyukai permainan karena bermain merupakan dunianya anak. Dengan bermain, tidak hanya kesenangan yang anak-anak rasakan, tetapi anak-anak secara tidak langsung telah mengasah perkembangannya. Selain itu beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain adalah cara belajar anak usia dini yang paling baik dan tepat. Hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan “bermain adalah belajarnya anak”. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika matematika, bahasa, sosial emosional, kreativitas, maupun seni.³

Di tengah keadaan dan kondisi sekarang, kreatifitas dan keaktifan dari guru, pendamping dan orang tua sangat dibutuhkan oleh anak, karena setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan anak harus dengan cara yang menyenangkan, jika kegiatan proses belajar mengajar kurang menyenangkan, akan membuat bosan anak-anak, sehingga mereka akan beralih kepada kegiatan-kegiatan yang bersifat pasif.⁴

Ilmu pengetahuan, komunikasi dan teknologi yang sudah sangat berkembang sekarang ini menjadi modal bagi para guru dan orang tua untuk menciptakan berbagai inovasi dalam mendukung proses pembelajaran. Dalam hal

² Rahmat Rifai Lubis and others, ‘Model-Model Permainan Aud Di Rumah (Studi Deskriptif Di Tk Aisyiyah Kp Dadap Selama Masa Pandemi Covid-19)’, *Kumara Cendekia*, 8.3 (2020), 300 <<https://doi.org/10.20961/kc.v8i3.44224>>.

³ M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 37.

⁴ Intan Triana, ‘Mengembangkan Kognitif Anak Pada Masa Pandemi Covid-19’, *Kompasiana.Com*, 2020 <<https://www.kompasiana.com/intantriana/5f47dd50d541df268c75d663/mengembangkan-kognitif-anak-pada-masa-pandemi-covid-19>>.

ini media pembelajaran menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Memilih media pembelajaran yang sesuai menjadi keharusan bagi guru dan orangtua, karena media pembelajaran sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak. Minat belajar anak akan tumbuh dengan baik dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Menurut penjelasan dari Bobbi DePorter & Mike Hernacki (1999) mereka menyimpulkan bahwa 10 % informasi dapat masuk dari aktivitas membaca, 20 % dari aktivitas mendengar, 30 % dari aktivitas melihat, 50 % dari aktivitas melihat dan mendengar, 70 % dari pengucapan atau yang dikatakan, dan 90 % dari pengucapan atau yang dikatakan dan tindakan atau yang dilakukan. Menurut temuan tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran memberikan dampak yang sangat baik dan efektif untuk proses pembelajaran pada anak usia dini. Media tersebut yaitu berupa media visual (audio visual), dimana anak memperoleh informasi dengan mendengar dan melihat. Melalui media pembelajaran anak dapat menunjukkan minat, konsentrasi dan perhatiannya terhadap materi pembelajaran yang diberikan, sehingga informasi yang masuk akan lebih mudah anak memahaminya.⁵

Sekarang ini sebagian besar aktivitas berhitung pada lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) hanya menggunakan gambar yang tersedia di LKA dan majalah. Selanjutnya guru dalam proses pengenalan angka dan hitungan kepada anak-anak melalui tulisan yang guru tulis di papan tulis. Kegiatan yang dilakukan

⁵ Ashabul Kahfi, 'Dampak Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Perkembangan Kognitif Anak', *Dirasah*, 04.01 (2021).

seperti itu membuat ana-anak sulit menangkap pemahaman mengenai angka dan hitungan sederhana. Cara menarik yang dapat dilakukan guru diantaranya menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran akan mempengaruhi daya tangkap anak-anak saat guru memberikan informasi baru. Melalui permainan menjadi pilihan yang tepat untuk anak-anak akan lebih tertarik untuk menyerap pengetahuan barunya.⁶ Permainan Ular tangga dapat menjadi salah satu permainan yang digunakan. Secara umum ular tangga yaitu sebuah permainan yang telah dikenal oleh masyarakat Indonesia sejak dulu, permainan ini menggunakan alas untuk bermain yang terbuat dari kerta berpetak yang bertuliskan nomor-nomor, dadu dan bidak serta pemain terdiri dari dua pemain atau lebih. Namun dengan berkembangnya teknologi permainan ular tangga ini telah banyak dimodifikasi kedalam bentuk tampilan dengan beberapa aturan permainan tertentu.⁷

Kehidupan keseharian manusia tentu tidak akan terlepas dari penggunaan berhitung atau matematika, pada anak usia dini pun tidak luput dari kegaitan tersebut. Oleh karena itu sedini mungkin anak-anak sudah harus dikenalkan dengan kegiatan berhitung dengan konsep sederhana. Belajar berhitung untuk anak usia dini perlu dilaksanakan dengan cara yang tepat. Guru sekaligus dibantu oleh orang tua harus berusaha semaksimal mungkin dalam menumbuhkan semangat belajar

⁶ Behrooz Golchai and others, 'Snakes and Ladders: A New Method for Increasing of Medical Students Excitement', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47 (2012), 2089–92 <<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.954>>.

⁷ Stephani Diah Pamelasar Kartikaningtyas, Dyah , Dwi Yulianti, 'Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTs', *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3.3 (2014) <<https://doi.org/10.15294/usej.v3i3.4284>>.

berhitung ini, dan cara belajar yang tepat untuk mereka adalah permainan yang dikaitkan dengan matematika (berhitung).⁸ Untuk itu suasana yang nyaman dan menyenangkan sangat diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran anak-anak supaya target pencapaian perkembangan kognitif mereka berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan berhitung anak, dengan menggunakan media yang sesuai dan tepat salah satunya dengan permainan ular angka rakasasa.

Anak usia 5-6 tahun proses berfikirnya masih secara simbolik dan melalui permainan ular tangga raksasa yang telah dikembangkan oleh peneliti ini anak-anak akan diajak untuk berpikir secara simbolik, pada usia ini mereka memerlukan pembelajaran matematika dasar khususnya kemampuan berhitung, ini bertujuan untuk memudahkan anak memahami lambang bilangan dan konsep bilangan secara terstruktur. Tingkat pemahaman konsep matematika harus melalui pengalaman dari aktivitas bermain dengan benda-benda konkret. Anak usia dini berpikir secara konkret.⁹

Konsep atau urutan tidak akan berarti apa-apa bagi mereka kecuali mereka memiliki sesuatu yang konkret untuk bisa dihitung dan diurutkan. Semua aktivitas dimaksudkan sebagai pengalaman bagi anak dalam bentuk permainan bebas dan santai, sesuai dengan kemauan anak, tidak ada tekanan untuk bergerak lebih cepat

⁸ Lisnawaty, *Metode Mengajar Matematika* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992), hlm. 71.

⁹ Aspiya Aziza, Hardiyanti Pratiwi, and Dyah Ageng Pramesty Koernarso, 'Pengaruh Metode Montessori Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Anak Usia Dini Di Banjarmasin', *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 6.1 (2020), 15–26 <<https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-02>>.

atau lebih jauh daripada dorongan alamiah anak. Sehingga permainan ular tangga raksasa ini dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun tetapi disesuaikan dengan materi pembelajaran.¹⁰

Hasil observasi yang dilaksanakan saat di lapangan, peneliti menemukan bahwa perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan mengenal angka dan berhitung anak belum berkembang baik. Hal tersebut dilihat dari kegiatan anak saat belajar di kelas kelompok B TK Nabila, beberapa anak belum dapat mengenal angka dan berhitung. Salah satu faktornya yaitu guru kelas kurang kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya mengenal angka dan berhitung. Guru masih menggunakan media seadanya sehingga anak kurang berminat terhadap pembelajaran.

Faktor diatas tentu akan membuat guru kesulitan untuk mengajak anak-anak memberikan pembelajaran khususnya kegiatan berhitung, menurut anak-anak pembelajaran seperti itu kurang menyenangkan untuk anak. Hasil wawancara dengan guru kelas kelompok B juga menyatakan bahwa sekolah belum pernah menerapkan media pembelajaran untuk mengenal angka dan berhitung dengan menggunakan permainan ular tangga raksasa. Berdasarkan uraian di latar belakang peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang tema “Pengembangan Media

¹⁰ Anisa Nurwasilatus and Dinita Vita Apriloka, ‘Ability Cognitive Children Age Early Between Methods Brain Gym and Methods Providing Duty’, *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 1.1 (2021), 31–38 <<https://doi.org/10.14421/joyced.2021.11-04>>.

Pembelajaran Permainan Ular Tangga Raksasa untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Adapun fokus permasalahan sebagai kajian penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran permainan ular tangga raksasa di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta?
3. Bagaimana perkembangan kognitif anak setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mendeskripsikan wujud perkembangan kognitif anak di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta?
2. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran permainan ular tangga raksasa menjadi faktor dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta?
3. Untuk mendeskripsikan perkembangan kognitif berimplikasi pada kehidupan sehari-hari anak?

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka kegunaan penelitian terbagi menjadi dua yaitu kegunaan penelitian bersifat teoritis dan praktis.

a) Bersifat teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kognitif anak melalui media permainan ular tangga raksasa.

b) Bersifat praktis

1) Bagi anak: dapat melatih kemampuan kognitif anak, mempermudah anak mengenal konsep angka, memotivasi anak untuk bermain adalah belajar, mengajarkan anak untuk mematuhi aturan.

2) Bagi guru: dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk melatih dan mengenalkan media permainan kepada anak, serta membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

3) Bagi peneliti: menambah pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk anak.

4) Bagi peneliti selanjutnya: Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan tema penelitian ini.

E. Kajian Pustaka

Untuk melengkapi dan menguatkan pijakan berpikir dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan beberapa kajian hasil penelitian yang relevan

dengan tema penelitian. Pemaparan beberapa hasil penelitian yang relevan antara lain adalah:

1. Tesis yang ditulis oleh Herliana Rahmi Saputri (2019), dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi (Socio Snake And Ladder) Untuk Meningkatkan Social Skill Anak Intellectual Developmental Disorder (Idd) Ringan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan socio snake and ladder dapat meningkatkan social skill anak IDD ringan.¹¹ Perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel independen yang digunakan. Jika penelitian ini menggunakan variabel independen berupa kecerdasan kognitif sedangkan Tesis yang di tulis Herliana Rahmi Saputri menggunakan variabel independen berupa social skill.
2. Tesis yang ditulis oleh Masrukah (2019) dengan judul Tesis “Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media permainan ular tangga bermotif gambar bangun datar mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.¹² Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel independen yang digunakan dan jenis penelitiannya. Jika penelitian ini menggunakan variabel independen berupa kecerdasan kognitif dan jenis

¹¹ Herliana Rahmi Saputri, ‘Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi (Socio Snake And Ladder) Untuk Meningkatkan Social Skill Anak Intellectual Developmental Disorder (IDD) Ringan’ (UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG, 2019).

¹² Masrukah, ‘Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa’ (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2019) <<http://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/367>>.

penelitiannya menggunakan metode *research and development* (RnD) sedangkan tesis yang di tulis Masrukah menggunakan variabel independen berupa Keaktifan dan Hasil Belajar dan menggunakan metode penelitian PTK.

3. Tesis yang ditulis oleh Siti Rohmah Sa'adah (2019) dengan judul Tesis "Pengembangan Media Kotak Dolpin (Dolanan Pintar) Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Dan Sosial Emosional Siswa Raudlatul Athfal An-Nur Desa Balerejo Kebonsari Madiun". Hasil penelitian menunjukkan menunjukkan produk Kotak Dolpin yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media belajaran dalam meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif dan aspek Sosial Emosional. Dengan media kotak dolpin siswa RA An-Nur masih ingin terus bermain dengan kotak dolpin walaupun jam pembelajaran sudah selesai. Dan terdapat peningkatan dalam aspek sosial emosional yang dapat terlihat dengan jelas kerjasama siswa saat bermain dengan Kotak Dolpin meningkat dan dapat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa RA An-Nur.¹³ Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada model pengembangan medianya. Jika penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan tesis yang di tulis Siti Rohmah Sa'adah menggunakan model pengembangan Borg & Gall berdasarkan teori dari Sugiono.

¹³ Siti Rohmah Sa'adah, 'Pengembangan Media Kotak Dolpin (Dolanan Pintar) Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Dan Sosial Emosional Siswa Raudlatul Athfal An-Nur Desa Balerejo Kebonsari Madiun' (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019).

4. Tesis yang ditulis oleh Asiah (2021) dengan judul Tesis “Pengembangan Media *Augmented Realty* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Di RA Darul Muallafin Amuntai Kalimantan Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan Media *Augmented Realty* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak di lembaga PAUD dan media Media *Augmented Realty* dapat meningkatkan kognitif anak kelompok A di RA Darul Muallafin Amuntai.¹⁴ Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada model pengembangan medianya. Jika penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan tesis yang di tulis Asiah menggunakan model pengembangan eksperimen *one-group pretest-posttest design*.
5. Jurnal yang ditulis oleh Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, dan Nur Hayati, (2016), dengan judul “Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (Ultamod) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak”. Hasil penelitian menunjukkan media ular tangga modifikasi dapat mengembangkan keenam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu nilai agama moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni.¹⁵ Perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel independen yang digunakan. Jika penelitian ini menggunakan variabel independen yaitu focus pada kecerdasan kognitif sedangkan jurnal yang di tulis Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, dan Nur

¹⁴ Asiah, ‘Pengembangan Media Augmented Realty Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Di RA Darul Muallafin Amuntai Kalimantan Selatan’ (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021).

¹⁵ Nur Hayati Universitas Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, ‘Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (ULTAMOD) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak’, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9.1 (2016), 23–34.

Hayati menggunakan variabel independen berupa enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu nilai agama moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan seni.

6. Jurnal yang ditulis oleh Istri Ratna Dewi, Semara Putra, dan Nyoman Wirya, (2016) dengan judul “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A”. Hasil penelitian menunjukkan 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 2015/2016.¹⁶ perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Jika penelitian ini menggunakan metode research and development (RnD) sedangkan jurnal yang di tulis Istri Ratna Dewi, Semara Putra, dan Nyoman Wirya jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus.
7. Jurnal yang ditulis oleh Dian Anggraini dan Suyadi (2019), dengan judul “Metode Demonstrasi sebagai Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak.”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran di kelompok A KB-TK Al-Azhar 38 Bantul dengan menggunakan metode demonstrasi sudah berjalan dengan baik, dikarenakan guru telah memperlihatkan atau memperagakan serangkaian tindakan berupa gerakan yang menggambarkan

¹⁶ A.A Istri Ratna Dewi, DB. Kt. Ngr Semara Putra, and I Nyoman Wirya, ‘Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A’, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4.2 (2016).

suatu cara kerja atau urutan proses kegiatan.¹⁷ Yang membedakan dengan penelitian ini adalah terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Jika penelitian ini menggunakan metode *research and development* (RnD) sedangkan jurnal yang di tulis Dian Anggraini dan Suyadi jenis penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

F. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Hamidjojo yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Blacks dan Horalsen berpendapat, media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium itu merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator ke komunikan.¹⁸

Media adalah sebuah alat yang digunakan perantara oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media digunakan karena untuk menghindari adanya suatu kesalahan penyampaian materi antara guru dengan anak-anak dan lebih memudahkan guru dalam melakukan

¹⁷ Dian Anggraini and Suyadi Suyadi, 'Metode Demonstrasi Sebagai Peningkatkan Perkembangan Kognitif Anak', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 13–24 <<https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-02>>.

¹⁸ M. Miftah, 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95 <<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>>.

penyampaian materi pembelajaran agar materinya dapat dipahami oleh anak-anak. Oleh sebab itu media dipilih karena dapat dikatakan menjadi salah satu sarana yang tepat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.¹⁹

Pembelajaran menurut Dimiyati & Mudjiono diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilaksanakan guru kepada anak-anak sebagai bentuk upaya pemberian bekal kepada anak-anak guna memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan, dan pembentuk sikap. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan profesional, sesuai dengan teori dan prinsip belajar tertentu.²⁰

Sehingga dapat dirangkum bahwa media pembelajaran adalah sarana yang bisa membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan menggunakan perantara berupa bentuk nyata. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membantu anak-anak supaya lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Secara singkat dapat dikemukakan manfaat media pembelajaran untuk proses pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas adalah agar bisa memperjelas penyampaian pesan dan ilmu pengetahuan sehingga hasil

¹⁹ Nur Amini and Suyadi Suyadi, 'Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini', *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9.2 (2020), 119–29 <<https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>>.

²⁰ Rifqiyyatush Sholihah Al-Mahiroh and Suyadi Suyadi, 'Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12.2 (2020), 117–26 <<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.353>>.

belajaran anak mejadi sesuai dengan harapan, serta mampu mengarahkan perhatian anak-anak sehingga muncul motivasi belajar dan interaksi guru dengan anak yang lebih dekat. Kemp dan Dayton dalam buku karangan Azhar Arsyad memaparkan beberapa pendapat tentang manfaat dari media pembelajaran, yaitu²¹

- 1) Materi akan tersampaikan dengan lebih baku.
- 2) Anak-anak memiliki daya tarik untuk mengikuti pembelajaran.
- 3) Pembelajaran akan terjadi secara interaktif
- 4) Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan waktu dan singkat namun anak-anak sudah mampu memahami isi materi disampaikan guru.
- 5) Hasil belajar anak meningkat.
- 6) Pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja sesuai dengan kebutuhan dan keinginan guru dan anak-anak.
- 7) Mengurangi beban guru dalam proses penyampaian isi pembelajaran karena guru tidak perlu mengulang-ngulang kepada anak-anak.

Pendapat lain mengelompokkan manfaat media pembelajaran diantaranya, manfaat media pembelajaran bagi pengajar/ pendidik PAUD dan manfaat media pembelajaran bagi anak usia dini.²² Bagi pendidik media pembelajaran memberikan pedoman dan arah kepada mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjelaskan struktur dan urutan pengajaran

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 112.

²² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publisng, 2016), hlm 124.

dengan baik, memberikan kerangka sistematis secara baik, memudahkan kembali para pendidik terhadap materi pembelajaran, dan tentunya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan, manfaat media pembelajaran bagi anak usia dini adalah motivasi belajar mereka akan muncul, pembelajaran yang diperoleh lebih bervariasi, inti pelajaran akan mudah ditangkap anak-anak, muncul kemampuan untuk anak menganalisis kegiatannya, tidak merasa tertekan dalam belajar, serta anak bisa memahami materi yang disampaikan guru dengan sistematis.

2. Bermain

a) Pengertian Bermain

Bermain atau dalam bahasa Inggrisnya *play* adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, hal ini di kemukakan oleh Harlock. Bermain bagi anak usia dini menjadi suatu kegiatan yang dilakukan sepanjang hari, pada umumnya anak-anak menikmati kegiatan bermain dan dari sinilah kegiatan belajar bisa disisipkan pada setiap kegiatan bermain pada anak..²³

Bermain menurut Sudono adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat. Didalam bermain pasti terjadi suatu permainan, permainan itu sangat identik dengan kegiatan anak-anak, bisa juga dikatakan permainan adalah suatu media interaksi anak-anak yang

²³ Atik Latifah and Suyadi, *Media magic book untuk melatih perkembangan kognitif pada masa awal anak usia 2-3 tahun*, SELING, Jurnal Program Studi PGRA, 07 (2021), 11–19..

dilengkapi dengan aturan sederhana dan beberapa hal yang menyenangkan untuk mencapai tujuan tertentu.²⁴

Permainan tidak dapat dilepaskan dari alat pendukungnya. Yumarlin menjelaskan alat permainan merupakan semua alat bermain yang bisa digunakan oleh anak-anak guna memenuhi naluri bermainnya. Permainan mempunyai beberapa macam macam sifat, seperti membentuk, mengelompokkan, memadukan, bongkar pasang, mencari yang serupa, merangkai dan menyusun sesuai dengan bentuk aslinya.²⁵

Untuk menunjang kemaksimalan dalam tiap pembelajaran melalui permainan selayaknya anak ditemani oleh pendamping atau fasilitator yang dalam hal ini adalah guru. Dari sinilah pendamping sangat berperan pensting di berbagai dunia permainan seorang anak. Di sekolah seorang guru dituntut untuk mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan, yang terdiri dari nilai moral dan agama, kognitif, fisik dan motorik, sosial emosional, dan seni. Perkembangan aspek tersebut akan diperoleh dengan beberapa permainan yang menyenangkan.²⁶

²⁴ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2000).

²⁵ Elis Yuningsih, 'UTE (Ular Tangga Edukatif): Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran Yang Menyenangkan Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0', *Didactical Mathematics*, 2.1 (2019), 36 <<https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1669>>.

²⁶ Ardyanita Wanti and Siti Mahmudah, 'PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DWP NGEPUK GRESIK', *Jurnal PAUD Teratai*, 07 (2018), 1-5.

b) Manfaat bermain

Bermain memberikan banyak manfaat kepada anak, oleh sebab itu bermain menjadi suatu kegiatan yang sangat penting untuk anak. Menurut Bandi Utama bermain memiliki peranan penting dalam kehidupan anak usia dini yang dapat dilihat dari aspek psikis, fisik, dan sosial. Pada aspek psikis komponen yang akan berkembang pada diri anak adalah kecerdasan, mental, percaya diri, emosi, motivasi, minat, perhatian, dan lain sebagainya. Pada aspek fisik akan terlihat pada anak pertumbuhan dan perkembangan badannya, kebugaran staminanya, kesehatan badannya, kemampuan gerak dasar, serta unsur-unsur fisik yang ada pada diri anak. Dan untuk aspek sosial akan berkembang kerja sama anak, saling percaya, menghormati orang lain, hubungan masyarakat, komunikasi yang baik serta tanggung rasa kepada orang lain.²⁷

Tedjasaputra juga berpendapat mengenai pentingnya kegiatan bermain untuk anak, dia menjelaskan bahwa dengan bermain, dalam diri anak diharapkan dapat mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak, diantaranya aspek kognitif, fisik, motorik, sosial,

²⁷ Bandi Utama, *Bahan Mata Kuliah Teori Bermain Prodi PJKR/PGSD* (Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta, 2013).

emosi, kepribadian, kepekaan penginderaan, keterampilan olahraga dan berbagai aspek lainnya.²⁸

3. Permainan Ular Tangga

a) Pengertian Permainan Ular Tangga

Askalin menjelaskan permainan ular tangga adalah permainan yang telah terkenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.²⁹ Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan bergambarkan “tangga” atau “ular” yang menghubungkan antara kotak yang satu dengan yang lainnya. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan.³⁰

Permainan ular tangga menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengajarkan pengenalan angka dan berhitung sederhana pada anak. Kegiatan berhitung sederhana anak-anak melalui

²⁸ Mayke.S.Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 45.

²⁹ Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia, and Regina Lichteria Panjaitan, ‘Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia’, *Jurnal Pena Ilmiah*, 2.1 (2017), 2091–2100 <<https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>>.

³⁰ Elis Yuningsih,dkk, UTE (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0, *Jurnal Didactical Mathematics*, 2 (2019), 36-41 .

tahapan- tahapan, seperti mengenal angka terlebih dahulu, setelah itu menyebutkan angka, dan mengurutkan angka yang pada akhirnya anak mampu berhitung secara sederhana dengan benar.

Permainan ular tangga dimainkan menggunakan beberapa aturan sehingga dapat dimainkan dengan benar. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiwati bahwa permainan ular tangga merupakan permainan yang didalamnya pemain berinteraksi dengan satu sama lainnya, mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.³¹ Selain itu teknik permainan ular tangga bisa di kembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangannya terkhusus pada materi pengembangan kognitif (kegiatan berhitung).³²

Media visual berupa permainan ular tangga raksasa sangatlah menarik untuk dikembangkan karena permainan ular tangga raksasa menjadi salah satu alternatif untuk mempermudah guru ataupun orang tua dalam mengembangkan kognitif anak, terkhusus dalam bidang berfikir logis anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Anak-anak sangat tertarik dengan gambar dan warna-warna yang ceria. Ketertarikan belajar anak usia dini memiliki tiga ciri, yaitu: konkrit, integratif, dan hierarkis maka sudah selayaknya media permainan ular tangga raksasa terus dikembangkan

³¹ Sugiwati, 'Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok Negeri, Di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut Surabaya', *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Surabaya*, 2012, 1.

³² Musfiroh and Tadkiroatun, *Perkembangan Kecerdasan Majemuk* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 12.

dengan kreatif dan inovatif agar dapat menjadi media belajar yang menarik dan bermanfaat.

Pengembangan permainan ular tangga raksasa ini juga sebagai bentuk usaha peneliti sebagai inovasi baru di lembaga sekolah tersebut, karena belum pernah yang diberikan kepada anak-anaknya. Pada penelitian ini peneliti membuat suatu produk berbentuk Permainan ular tangga raksasa yang didalamnya ada 20 kotak berisikan nomor dan tulisan berupa pertanyaan-pertanyaan singkat yang harus di jawab oleh anak. Permainan ular tangga raksasa ini dibuat untuk mengembangkan kognitif anak yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun.

b) Cara Bermain Ular Tangga

Ismayani menyatakan secara umum cara bermain ular tangga telah diketahui, berikut ini cara bermainnya:³³

1. Pemain diberi kesempatan untuk memilih satu pion akan digunakan.
2. Pemain meletakkan pion pada kotak “mulai” kotak pertama di ujung papan permainan.
2. Sebelum memulai permainan para pemain menentukan giliran bermainnya dengan cara mengocok dadu atau melakukan suit.

³³ Ani Ismayani, *Fun Math with Children Mengenalkan Matematika Kepada Anak Usia 2 Hingga 6 Tahun Melalui Beragam Aktivitas* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010).

3. Pemain pertama melemparkan dadu terlebih dahulu, setelah itu pemain melangkahakan kakinya sesuai dengan jumlah mata dadu yang telah dileparkannya.
4. Pemain mengikuti petunjuk pada papan permainannya. Gambar tangga mengisyaratkan gerakan naik, untuk gambar ular mengisyaratkan gerakan turun.
5. Siapa yang sampai pada kotak finish itulah pemenang permainannya.

c) Keunggulan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Menurut Febryna keunggulan dari media ular tangga yaitu gambar bidak yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian anak, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupun secara kelompok. Menurut Afandi kelebihan media pembelajaran ular tangga yaitu:³⁴

1. Anak dapat bermain sekaligus belajar
2. Anak belajar bersosialisasi dengan temannya, karena bermainnya secara berkelompok
3. Memudahkan anak belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga

³⁴ R Afandi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam Yapita Merupakan', *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1 (2015), 77-89 <<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450>>.

4. Permainan ular tangga juga dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, karena dalam permainannya kekuatan fisik anak dikeluarkan untuk melangkah setiap kotaknya.

Untuk kekurangan dari permainan ular tangga ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan ini membutuhkan ruang yang luas supaya anak lebih bebas saat melaksanakan permainannya.
2. Apabila ada anak yang tidak mengerti aturan main, maka tujuan utama kegiatan belajar seraya bermain tidak berjalan sesuai dengan baik sesuai dengan keinginan.

4. Perkembangan Kognitif

a) Pengertian Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padananya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir. Perkembangan kognitif mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.³⁵

³⁵ Khadijah, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, (Medan: Perdana Publisng,2016), hlm. 124-126.

Kognitif adalah kata sifat yang berasal dari kata kognisi (kata benda). Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kognisi diartikan dengan empat pengertian diantaranya:³⁶

1. Kegiatan/proses mendapatkan pengetahuan, termasuk kesadaran dan perasaan.
2. Usaha memperoleh suatu pengetahuan melalui pengalamannya sendiri.
3. Proses pengenalan dan penafsiran lingkungan oleh seseorang.
4. Hasil memperoleh pengetahuan.

Yusuf juga menjelaskan, kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks dan melakukan penalaran serta memecahkan suatu masalah. Berkembangnya kemampuan kognitif pada anak-anak menjadikan mereka dapat menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga mereka bisa berguna dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat sekitar.³⁷

Menurut Jayanti Putri Purwaningrum, setiap konsep yang bersifat abstrak dalam matematika sebaiknya guru memberikan suatu penguatan agar konsep yang baru diajarkan dapat lebih lama bertahan dalam ingatan peserta didik, menempel di dalam pikiran dan pola Tindakan anak. Untuk mengembangkan kompetensi dan kemampuan matematis peserta didik

³⁶ Latifah and Suyadi.

³⁷ Ririn Dwi Wiresti and Suyadi, 'Implementasi Permainan Jump Count Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi', *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, VI.2 (2020), 129–40.

hendaklah guru menerapkan pembelajaran yang lebih efektif dan yang sinkron dengan perkembanganperkembangan kognitif peserta didik.³⁸

b) Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD

Ahli psikologi kognitif Jean Piaget berpendapat bahwa proses perkembangan kognitif manusia mulai berlangsung sejak dia baru lahir. Modal dan bekal dasarnya yaitu kapasitas motor dan sensory, dan pada batas tertentu akan dipengaruhi oleh aktifitas ranah kognitif. Hubungan sel-sel otak terhadap perkembangan bayi baru dimulai setelah ia berusia lima bulan saat kemampuan sensorinya (seperti melihat dan mendengar) benar-benar mulai tampak. Dalam teori Jean Piaget, perkembangan kognitif terjadi dalam urutan empat tahap.³⁹

1. Tahap sensoris motoris (usia lahir – 2 tahun)

Tahap sensori motoris ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

- a) Segala tindakannya masih bersifat naluriah.
- b) Aktifitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera.
- c) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman itu.
- d) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensori-motorisnya.

³⁸ Halimatun Nisa dan Suyadi, 'Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Psikologi Kognitif', *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16.1 (2020), 21–28 <<https://doi.org/10.17509/md.v16i1.25277>>.

³⁹ F. Ibda, 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3.1 (2015), 242904.

2. Tahap pra operasional (usia 2 – 7 tahun)

Tahap pra operasional ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

- a) Individu sudah mampu mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi.
- b) Individu sudah bisa mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide.
- c) Individu sudah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkret, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.
- d) Cara berfikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkah laku.

3. Tahap operasional konkret (usia 7 – 12 tahun)

Tahap operasional konkret ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikir anak belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya mudah memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut.

Menurut Piaget setidaknya ada empat kemampuan dasar yang perlu dirangsang pada anak pra sekolah, ialah:

- a. Kemampuan transformasi: yaitu perubahan bentuk dapat dikenalkan pada anak pra sekolah lewat eksperimen sederhana, misalnya meniupkan balon, menuangkan air ke dalam gelas yang berbeda, merubah benda lunak menjadi berbagai bentuk, dan lain-lain.
- b. Kemampuan reversibility; yaitu cara berfikir alternatif atau bolak balik, misalnya dengan sebuah gambar anak diajak untuk mencari jalan keluar dari sebuah jalan yang banyak liku-likunya, atau anak diminta mengurutkan angka dari kecil ke yang lebih besar dan kemudian kembali dari angka yang besar ke yang lebih kecil,
- c. Kemampuan klasifikasi; yaitu anak diajak untuk melakukan klasifikasi berdasarkan jenis, bentuk, warna, ukuran dan lain-lain, kemampuan klasifikasi ini ada tiga ialah klasifikasi tunggal, ganda dan jamak. Tunggal misalnya hanya berdasarkan satu aspek misalnya warna saja. Ganda sudah dua aspek, misalnya warna dan bentuk, sedangkan jamak sudah dengan banyak aspek, misalnya warna, bentuk dan bahan dasarnya. Hal penting dari latihan ini adalah pada kemampuan berfikir logis.
- d. Kemampuan hubungan asimetris: yaitu tidak semua klasifikasi didasarkan atas kesamaan, tetapi juga bisa atas dasar perbedaan. Misalnya besar, kecil, panjang, pendek, tinggi dan rendah, anak dapat dilatih menyusun balok secara urut dari yang besar sampai yang kecil atau dari yang panjang sampai kepada yang pendek.

4. Tahap Operasional Formal (usia 12 keatas)

Pada umur 12 tahun keatas, timbul periode operasi baru. Periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Kemajuan pada anak selama periode ini ialah ia tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda atau peristiwa konkrit, ia mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak. Anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak dibingungkan oleh sisi argumen dan karena itu disebut operasional formal.

Teori Piaget jelas sangat relevan dalam proses perkembangan kognitif anak, karena dengan menggunakan teori ini, manusia dapat mengetahui adanya tahap-tahap perkembangan tertentu pada kemampuan berpikir anak di levelnya. Memahami tahapan perkembangan kognitif diatas, peneliti memakai tahapan pra oprasional, karena subyek yang diambil adalah anak usia 5-6 tahun. Tahapan pra operasional belajar dengan memakai lambang ataupun simbol yang ada disekitarnya. Anak dapat menggunakan lambang saat anak memulai aktifitas dengan permainan. Kemampuannya bisa dimulai dengan baik serta dapat di jadikan sebagai faktor yang bisa memberikan dorongan agar anak kreatif, mengolah bahasa, anak dapat memulai belajarnya dengan penalaran serta membuat perencanaan dan menirukan.

c) Macam-macam Metode Pengembangan Kognitif AUD

Anak-anak selalu identik dengan kegiatan belajar dengan bermain ataupun sebaliknya, yakni bermain sambil belajar.⁴⁰ Berkaitan dengan penerapan pengembangan kognitif pada anak usia dini, maka guru dapat menerapkan kegiatan bermain sambil belajar untuk anak-anak dengan menggunakan metode yang tepat. Berikut ini akan disajikan beberapa macam metode bermain sambil belajar untuk mengembangkan kognitif anak usia dini, sebagai berikut:⁴¹

1) Metode Bermain

Piaget mengemukakan bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat diinternalisasi oleh anak. Bermain memperkuat kemampuan dan keterampilan anak dalam memecahkan masalah.

2) Metode Bercerita

Metode bercerita adalah salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak TK. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode cerita merupakan usaha penanaman materi-

⁴⁰ Khairul Huda and Erni Munastiwi, 'BAKAT DAN KREATIVITAS DI ERA PANDEMI COVID-19', *Jurnal Pendidikan Glasser*, 2020, 80–87.

⁴¹ Khadijah.

materi pelajaran agar membekas dalam bentuk pemahaman dan pengalaman pengembangan kognitif anak.

3) Metode Karya Wisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di Taman Kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya. Metode karyawisata memberikan kesempatan anak untuk menumbuhkan minat tentang sesuatu hal. Informasi-informasi yang diperoleh anak di dunia nyata menjadi bekal anak dalam kegiatan belajar selanjutnya yang akan memperkaya kegiatan belajar di kelas.

4) Metode Eksperimen

Sudirman menjelaskan metode eksperimen merupakan cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Pelaksanaannya lebih memperjelas hasil belajar, karena setiap anak mengalami dan melakukan kegiatan percobaan. Dengan demikian, disimpulkan bahwa metode eksperimen ialah metode yang ditandai dengan kegiatan melakukan percobaan dengan mengerjakan sesuatu dan mengamatinya serta kemudian melaporkan hasilnya.

5) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan suatu cara penyampaian pembelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan anak-anak menjawab. Metode ini dapat digunakan sebagai persepsi, selingan, dan evaluasi. Metode tanya jawab merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Dengan metode tanya jawab guru dapat memberikan pertanyaan untuk mendapatkan respon lisan dari anak.

6) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas ialah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas adalah salah satu tanggungjawab yang harus diselesaikan oleh anak. Dengan mengerjakan tugas yang diberikan diharapkan adanya perubahan tingkah laku anak yang lebih positif sesuai dengan tujuan perkembangannya.

7) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi ialah cara penyajian materi pelajaran kepada anak dengan mengadakan percobaan dan mengalami langsung sertamembuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya, yang bertujuan agar anak mampu memahami tentang cara mengatur atau menyusun sesuatu.

d) Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Karakteristik perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun sangat beragam, salah satunya yaitu dapat memecahkan masalah dan berfikir secara logis sesuai dengan usianya. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), indikator perkembangan anak usia 5-6 tahun yang terdapat pada aspek perkembangan kognitif dengan kompetensi dasar dapat mengenal bilangan. Indikatornya antara lain:

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
Kognitif (Berpikir simbolik)	<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 macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Tabel 1.1 Indikator Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

G. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang tersusun secara sistematis dan setiap bab mempunyai pembahasan yang berbeda-beda akan tetapi substansi pembahasannya saling berkaitan.

Bab I, peneliti mendeskripsikan latar belakang masalah dari penelitian ini yaitu berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga raksasa untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada bab ini dijelaskan tujuan dan kegunaan dari penelitian. Untuk menghindari kesamaan tema dan objek penelitian dari penelitian ini, peneliti melakukan telaah pustaka terhadap hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan aspek penelitian untuk mengetahui perbedaan dari penelitian ini. Pada point kerangka teoritik menjelaskan terkait beberapa teori-teori yang sesuai dengan tema penelitian. Selanjutnya menampilkan sistematika pembahasan, yang menggambarkan keseluruhan isi dari penelitian ini dilakukan.

Bab II, peneliti memaparkan gambaran umum TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta, menjelaskan dimana penelitian ini dilakukan dan bagaimana keadaan dilapangan.

Bab III, mencakup metode penelitian yang menjelaskan bagaimana penelitian ini dilakukan, menggunakan metode apa, bagaimana data diperoleh hingga uji keabsahan data yang digunakan.

Bab IV, menjelaskan hasil pembahasan penelitian ini di deskripsikan setelah data-data di lapangan terkumpul, peneliti melakukan analisis data dengan berpedoman terhadap metode analisis data dan kerangka teori yang

digunakan, kemudian di deskripsikan secara analitik ke dalam sub-sub bab dari pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Bab V, peneliti memaparkan kesimpulan dan saran. Hasil dari penelitian ini kemudian disimpulkan oleh peneliti sesuai dengan data yang sudah di uji di lapangan dan diberikan saran-saran yang relevan sebagai bahan refleksi ke depan mengenai pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga raksasa untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian, kesimpulan yang dihasilkan melalui pengembangan media permainan ular tangga raksasa untuk anak 5-6 tahun yaitu:

1. Perkembangan kognitif khususnya dalam mengenal angka, anak kelompok B TK Nabila sebelum memperoleh kegiatan bermain ular tangga raksasa yang peneliti kembangkan, menunjukkan hasil yang masih sangat rendah. Hanya beberapa anak saja yang sudah mampu menenal angka dengan baik.
2. Penerapan media permainan ular tangga raksasa dalam meningkatkan kognitif anak khususnya kemampuan mengenal angka anak kelompok B di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta dilaksanakan pada tanggal 4 sampai 11 Oktober 2021 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, memiliki lima tahapan meliputi: a. Analysis b. Design c. Development d. implementation e. Evaluation. Secara keseluruhan, pelaksanaan penelitian dan pengembangan dalam meningkatkan kognitif khususnya mengenal angka dan berhitung awal anak melalui media ular tangga raksasa berjalan dengan lancar dan sesuai rencana.
3. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa peningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Nabila dari kegiatan awal sampai akhir,

penelitian dan pengembangan ini berhasil meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal angka dan berhitung awal. Anak-anak kelompok B TK Nabila sudah bisa menyebutkan bilangan 1-10 dengan tepat, menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan tepat, menyebut urutan bilangan 1-10, membilang 1-10 dengan menunjuk benda, dan menulis angka 1-10 dengan benar. Didukung oleh media pembelajaran permainan ular tangga raksasa dinilai valid oleh ahli materi dengan persentase 95% dengan kategori Sangat Layak, penilaian dari ahli media dengan persentase 81,4 % dengan kategori Sangat Layak, dan penilaian guru kelas dengan persentase 100% dengan kategori Sangat Layak.

B. Saran

Mengacu hasil kesimpulan yang dijabarkan dalam penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga raksasa untuk meningkatkan kognitif khususnya kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran permainan ular tangga raksasa untuk anak usia 5-6 tahun di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta menjadi rekomendasi agar dalam kegiatan belajar mengajar bisa digunakan dan dikemas selaku media inovasi baru media ajar dengan materi tertentu.
2. Media pembelajaran permainan ular tangga raksasa untuk anak usia 5-6 tahun di TK Nabila Plosokuning 3 Sleman Yogyakarta bisa dipergunakan pada jenjang pendidikan anak usia dini dimanapun berada.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R, 'Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam Yapita Merupakan', *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1 (2015), 77–89 <<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450>>
- Al-Mahiroh, Rifqiyyatush Sholihah, and Suyadi Suyadi, 'Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12.2 (2020), 117–26 <<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.353>>
- Amini, Nur, and Suyadi Suyadi, 'Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini', *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9.2 (2020), 119–29 <<https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6702>>
- Anggraini, Dian, and Suyadi Suyadi, 'Metode Demonstrasi Sebagai Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 13–24 <<https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-02>>
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997)
- Asiah, 'Pengembangan Media Augmented Realty Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Di RA Darul Muallafin Amuntai Kalimantan Selatan' (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021)
- Aziza, Aspiya, Hardiyanti Pratiwi, and Dyah Ageng Pramesty Koernarso, 'Pengaruh Metode Montessori Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Anak Usia Dini Di Banjarmasin', *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 6.1 (2020), 15–26 <<https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-02>>

- Dewi, A.A Istri Ratna, DB. Kt. Ngr Semara Putra, and I Nyoman Wiryana, 'Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4.2 (2016)
- Dewi, Tipani Liani, Dadang Kurnia, and Regina Lichteria Panjaitan, 'Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia', *Jurnal Pena Ilmiah*, 2.1 (2017), 2091–2100 <<https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>>
- Dimiyati, Johni, *Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana 2013), 103 (Jakarta: Kencana, 2013)
- Fadlillah, M., *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Golchai, Behrooz, Nima Nazari, Fereshteh Hassani, Ebrahim Nasiri, Rezvaneh Ghasem nejad, and Zahra Jafari, 'Snakes and Ladders: A New Method for Increasing of Medical Students Excitement', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47 (2012), 2089–92 <<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.954>>
- Halimatun Nisa, Suyadi, 'Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Psikologi Kognitif', *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 16.1 (2020), 21–28 <<https://doi.org/10.17509/md.v16i1.25277>>
- Huda, Khairul, and Erni Munastiwi, 'BAKAT DAN KREATIVITAS DI ERA PANDEMI COVID-19', *Jurnal Pendidikan Glasser*, 2020, 80–87
- Ibda, F., 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3.1 (2015), 242904
- Ismayani, Ani, *Fun Math with Children Mengenalkan Matematika Kepada Anak Usia 2 Hingga 6 Tahun Melalui Beragam Aktivitas* (Jakarta: Elex Media

Komputindo, 2010)

Kahfi, Ashabul, 'Dampak Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Perkembangan Kognitif Anak', *Dirasah*, 04.01 (2021)

Kartikaningtyas, Dyah , Dwi Yulianti, Stephani Diah Pamelasar, 'Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTs', *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3.3 (2014) <<https://doi.org/10.15294/usej.v3i3.4284>>

Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publising, 2016)

Latifah, Atik, and Suyadi, 'Media Magic Book Untuk Melatih Perkembangan Kognitif Pada Masa Awal Anak Usia 2-3 Tahun', *SELING, Jurnal Program Studi PGRA*, 7 (2021), 11–19

Latifah, Sri, Eka Setiawati, and Abdul Basith, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Nilai-Nilai Agama Islam Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu Dan Kalor', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 43–51 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.104>>

Lisnawaty, *Metode Mengajar Matematika* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992)

Lubis, Rahmat Rifai, Nurhayati Hasibuan, Rina Winarsih, and Irawati Irawati, 'Model-Model Permainan Aud Di Rumah (Studi Deskriptif Di Tk Aisyiyah Kp Dadap Selama Masa Pandemi Covid-19)', *Kumara Cendekia*, 8.3 (2020), 300 <<https://doi.org/10.20961/kc.v8i3.44224>>

Machali, Imam, *Becoming Leader 101 Leadership Quotes* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Klijaga Yogyakarta, 2020)

Masrukah, 'Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bermotif

Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa' (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2019)
<<http://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/367>>

Mayke.S.Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2001)

Miftah, M., 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95
<<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>>

Musfiroh, and Tadkiroatun, *Perkembangan Kecerdasan Majemuk* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009)

Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, Nur Hayati Universitas, 'Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (ULTAMOD) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 9.1 (2016), 23–34

Nurwasilatus, Anisa, and Dinita Vita Apriloka, 'Ability Cognitive Children Age Early Between Methods Brain Gym and Methods Providing Duty', *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 1.1 (2021), 31–38
<<https://doi.org/10.14421/joyced.2021.11-04>>

Prasetya, Bambang, and Linda Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005)

Saputri, Herliana Rahmi, 'Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi (Socio Snake And Ladder) Untuk Meningkatkan Social Skill Anak Intellectual Developmental Disorder (IDD) Ringan' (UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG, 2019)

Siti Rohmah Sa'adah, 'Pengembangan Media Kotak Dolpin (Dolanan Pintar) Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Dan Sosial Emosional Siswa Raudlatul

- Athfal An-Nur Desa Balerejo Kebonsari Madiun' (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019)
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2000)
- Sugiwati, 'Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok Negeri, Di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut Surabaya', *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Surabaya*, 2012, 1
- Triana, Intan, 'Mengembangkan Kognitif Anak Pada Masa Pandemi Covid-19', *Kompasiana.Com*, 2020
<<https://www.kompasiana.com/intantriana/5f47dd50d541df268c75d663/mengembangkan-kognitif-anak-pada-masa-pandemi-covid-19>>
- Utama, Bandi, *Bahan Mata Kuliah Teori Bermain Prodi PJKR/PGSD* (Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta, 2013)
- Wanti, Ardyanita, and Siti Mahmudah, 'PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DWP NGEPUK GRESIK Abstrak', *Jurnal PAUD Teratai*, 07 (2018), 1–5
- Wiresti, Ririn Dwi, and Suyadi, 'Implementasi Permainan Jump Count Melalui Abacus Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di Masa Pandemi', *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, VI.2 (2020), 129–40
- Yuningsih, Elis, 'UTE (Ular Tangga Edukatif) : Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran Yang Menyenangkan Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0', *Didactical Mathematics*, 2.1 (2019), 36
<<https://doi.org/10.31949/dmj.v2i1.1669>>



Lampiran

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA