

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks penelitian

Dalam perkembangan keterampilan dan teknologi, serta kemampuan adaptasi untuk bertahan hidup. Individu perlu memiliki kreativitas dan inovasi yang luas untuk berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu strategi untuk membekali individu agar dapat mengatasi tantangan ini melalui peningkatan kualitas anak usia dini, yang melibatkan pembentukan karakter serta pemberian nilai-nilai dasar.

Anak usia dini merupakan anak yang berumur 0-6 tahun, menurut Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 bahwa pendidikan anak usia dini didefinisikan yaitu pendidikan spesifik untuk anak yang baru lahir sampai enam tahun. Namun, menurut definisi NAEYC anak usia dini yaitu yang berusia antara 0 hingga 8 tahun.¹

Pengembangan dan pertumbuhan anak harus dilakukan secara menyeluruh, dan memperhatikan semua aspek kepribadian dan psikologisnya. Pendidikan yang mendukung tumbuh kembang anak ialah kunci pendidikan bagi anak. Pendidikan pada anak berperan penting dalam mengembangkan kepribadian dan perkembangan anak.²

Anak memiliki tingkat kepekaan tinggi terhadap rangsangan dan kemampuan mereka untuk belajar sangat luar biasa di fase ini. Perbedaan pertumbuhan dan perkembangan menjadikan kematangan fungsi fisik dan

¹ Undang undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14.

² Putri Hana Pebrian, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2 no. 1 (Juni, 2017): 1-11.

psikisnya dimana harus diberikan stimulasi dengan sangat baik sehingga enam aspek perkembangan dapat berkembang sesuai harapan. Oleh karena itu fase ini disebut usia emas (golden age) karena anak mempunyai kesempatan emas dalam mengembangkan kemampuan mereka.³

Pendidikan terhadap anak usia dini berkaitan dengan stimulasi yang diberikan, dalam hal itu mampu meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan bagi anak, sehingga mereka siap untuk pendidikan selanjutnya. Dalam kegiatan belajar terdapat media yang dapat memotivasi anak dan mempersiapkan mereka di bidang akademik dan sosial berupa kegiatan fisik dan mental yang seimbang.⁴

Perkembangan kognitif anak memainkan peran yang sangat penting dalam aspek perkembangan kognitif mereka, karena kemampuan kognitif anak terjadi proses berfikir sehingga berpengaruh terhadap anak dalam menyikapi suatu permasalahan yang dihadapi anak, di usia ini anak mempunyai kemampuan yang sangat baik juga dirangsang dengan baik.

Perkembangan kognitif menunjukkan bagaimana anak-anak memproses informasi dan berfikir. Kemampuan anak dalam mengintegrasikan strategi berfikir dalam menyelesaikan masalah bisa digunakan sebagai indikator

³ Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak, STAIN Jurai Siwo Metro Lampung* 5, no. 1 (Juni, 2016): 718.

⁴ Ainul Khoirunnisa, Hendratno, Sri Setyowati, "Pengaruh Media Bahan Bekas Kemasan Terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Pada Anak Kelompok B di TK DWP Pademonegoro Sukodono Sidoarjo," *Jurnal: Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, no. 1 (Juni 2023): 440.

pertumbuhan kecerdasan anak. Hal ini menegaskan pentingnya memberikan stimulasi awal pada anak sebelum anak masuk sekolah dasar.⁵

Permainan ular tangga ini merupakan kegiatan yang mampu mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak, sehingga dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir anak. Dikatakan berpengaruh karena permainan ini mampu menciptakan interaksi bagi anak dengan tercipta suasana yang menyenangkan serta mendidik kemampuan anak.

Desain permainan ular tangga ini sangat menarik, seperti warna yang bermacam-macam pada papan dalam menarik minat anak untuk bermain. Dalam permainan ular tangga, peserta didik belajar mengenali angka yang terdapat pada papan dan menghitung hasil lemparan dadu, sehingga membantu perkembangan numerasi dan keterampilan berpikir anak.

Berdasarkan fenomena di TKS Muslimat NU Al Huda Desa Duko Timur Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan pada tanggal 9 januari 2024 bahwa proses pembelajaran permainan ular tangga memang sudah diterapkan oleh pendidik. Kegiatan ini sangat menarik bagi anak karena tampilannya unik dan cara bermain yang jarang dilakukan sehingga menimbulkan rasa senang bagi anak, papan pada permainan ini terdapat banyak warna yang bisa menimbulkan ketertarikan yang lebih bahwa dalam dunia anak, karena warna bisa memperluas imajinasi anak. Terdapat angka serta gambar ular sehingga membuat anak bisa untuk mengingat angka-angka dan warna-warna yang belum mereka kenali maupun belum mereka ingat.

⁵ Salma Rozana, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), 32.

Permainan ini terdiri dari papan gambar dimana terdapat kotak-kotak kecil yang menghubungkan beberapa tangga dan ular dan dua atau lebih pemain yang beloh bermain, anak menentukan pemain yang akan memulai terlebih dahulu, setelah ditentukan maka anak yang memulainya dengan melempar dadu dimana akan muncul angka maka pion digerakkan sesuai dengan jumlah yang keluar.

Oleh karenanya peneliti melakukan penelitian di TKS Muslimat NU Al Huda Desa Duko Timur Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan, dikarenakan kegiatan permainan ini sangat menarik dan tidak menimbulkan rasa bosan terhadap anak. Oleh karena itu, peneliti memilih fenomena tersebut sebagai judul skripsi **"Implementasi Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Kelompok B di TKS Muslimat NU Al Huda Sumber Nangka Desa Duko Timur Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan"**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan diatas, beberapa fokus penelitian yang penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanaimplementasi permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek kognitif kelompok B di TKS Muslimat NU Al Huda Sumber Nangka Desa Duko Timur Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan?
2. Apa manfaat permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek kognitif kelompok B di TKS Muslimat NU Al Huda Sumber Nangka Desa Duko Timur Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan?

3. Apa faktor pendukung dan penghambat permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek kognitif kelompok B di TKS Muslimat NU Al Huda Sumber Nangka Desa Duko Timur Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti ini bertujuan

1. Untuk mengetahui implementasi permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek kognitif kelompok B di TKS Muslimat NU Al Huda Sumber Nangka Desa Duko Timur Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan
2. Untuk mengetahui apa saja manfaat dari permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek kognitif kelompok B di TKS Muslimat NU Al Huda Sumber Nangka Desa Duko Timur Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek kognitif kelompok B di TKS Muslimat NU Al Huda Sumber Nangka Desa Duko Timur Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memperluas wawasan tentang perkembangan kognitif melalui proses bermain.

2. Manfaat Praktis

Manfaat kegunaan praktik yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini, antara lain;

a. Bagi IAIN Madura

Sebagai tambahan referensi dilingkungan IAIN MADURA dan dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya

b. Bagi Siswa

Menjadi kontribusi pemikiran dalam mengimplementasikan permainan ular tangga terhadap kognitif anak.

c. Bagi Guru

Meningkatkan motivasi guru TK, agar terus berupaya memberikan contoh gaya belajar yang lebih kreatif.

d. Bagi Peneliti

Memperluas pemikiran dan wawasan ilmu pengetahuan, sebagai upaya mencari solusinya serta menjadi salah satu stimulus kepada penulis dalam mencari sebuah hakikat kehidupan.

e. Bagi Peneliti berikutnya

Bagi peneliti berikutnya ialah sebagai referensi yang diharapkan dapat memperluas pembahasan tentang permainan tersebut untuk meningkatkan lima aspek perkembangan.

E. Definisi Istilah

Pada penelitian ini terdapat berbagai istilah yang didefinisikan oleh peneliti agar nantinya para pembaca mampu memahami istilah yang digunakan, serta persepsi dan pemahaman pembaca akan menjadi dasar yang sejalan dengan penulis sehingga tidak terjadi kesalahpahaman terhadap arti atau maksud yang terdapat ada pokok-pokok di dalam penelitian ini.

1. Implementasi

Implementasi ialah penerapan atau operasionalisasi untuk mencapai suatu atau sasaran.

2. Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan yang melibatkan penggunaan dadu yang berisi gambar ular dan tangga, dan dimainkan dua orang atau lebih.

3. Pengembangan Kognitif

Kemampuan kognitif ialah mencakup berpikir, memahami lingkungan, dan menyelesaikan masalah sederhana.

4. Anak Usia dini

Anak usia dini ialah usia dari bayi hingga enam tahun.

F. Kajian peneliti terdahulu

Pada penelitian ini peneliti perlu memaparkan beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi penelitian dalam melakukan penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu tersebut, diantaranya:

1. Dwi Ana Pertiwi, "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun".⁶

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Tarbiyatul Athfal Desa Jaddih Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan. Permainan engklek digunakan untuk menstimulus perkembangan kognitif anak dalam mengidentifikasi lambang bilangan dari 1-20 dan mencocokkan bbilangan dengan bilangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain preexperimental one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 5-6 tahun di TK Tarbiyatul Athfal dengan jumlah 11 anak. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, dokumentasi foto-foto kegiatan, dan perencanaan pembelajaran harian. Data dianalisis menggunakan statistic parametris berupa uji-t dengan hasil pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum kegiatan 2 anak belum berkembang, 9 anak mulai berkembang, dan setelah kegiatan 2 anak mulai berkembang dan 5 anak berkembang sesuai harapan, dan 4 anak berkembang sangat baik. Berdasarkan analisis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -5,83 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,086, sehingga $-2,086 > 5,83$ dan hipotesis alternative diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak.

⁶Dwi Ana Pertiwi, "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 5 No. 2 (oktober 2018), 86.

Perbedaan pada penelitian ini yang di tulis oleh Dwi Ana Pertiwi di dalam isi skripsinya membahas Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif, sedangkan pada penelitian yang sekarang lebih membahas implementasi permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak. Selanjutnya persamaan, pada penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang mengembangkan kognitif anak.

2. Sumarsi (2014). Skripsi dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Berhitung Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapak Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.⁷ Hasil penelitian skripsi menunjukkan bahwa dengan permainan berhitung kelompok mampu mengembangkan aspek kognitif pada anak kelompok A TK bustanul athfal III krapak sragen, bahwasanya variasi permainan berhitung memiliki peranan penting dalam meningkatkan kognitif anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan.

Perbedaan pada penelitian ini yang di tulis oleh Sumarsi di dalam isi skripsinya yaitu memakai metode PTK, sedangkan penelitian yang sekarang memakai metode penelitian kualitatif. Selanjutnya persamaan, pada penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan aspek kognitifnya.

⁷ Sumarsi, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Berhitung Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapak Sragen Tahun Ajaran 2013/2014". (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013/2014).

3. Kameraniana Tacong (2023). Skripsi dengan judul Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Hidayah Antang Kel. Tello Baru Kec Panakkukang Kota Makasar.⁸

Tujuan dari penelitian ini mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak di RA Al Hidayah Antang Kel. Tello Baru Kec Panakkukang Kota Makasar. Adapun penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif jenis eksperimen. Teknik pengambilan sampelnya ialah teknik purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan ialah statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan statistik non parametrik dan uji tes ranking wilcoxon. Hasil dari penelitian ini ialah nilai rata-rata kemampuan kognitif pada anak meningkat setelah diterapkan permainan ular tangga, yang meningkat dari 24 menjadi 41 setelah dilakukan uji hipotesis. Jadi permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan motorik anak.

Perbedaan penelitian ini yang di tulis Kameraniana Tacong di dalam isi skripsinya yaitu pembahasannya lebih membahas pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak. Sedangkan penelitian yang sekarang lebih membahas implementasi permainan ular tangga dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Selanjutnya persamaan, pada penelitian ini yaitu jenis observasi yang digunakan adalah non partisipan.

⁸ Kameraniana Tacong, "Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Hidayah Antang Kel. Tello Baru Kec Panakkukang Kota Makasar". (Skripsi, UIN Alauddin Makasar, 2023).