

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Imas Kurniasih menyatakan bahwa pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa masa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan anak dimana 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun, 30% berikutnya hingga usia 6 tahun. Periode emas ini sekaligus merupakan periode kritis bagi anak dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasanya.¹ Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak dalam mempersiapkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional).²

¹Imas Kurniasih, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Edukasia, 2009), 11.

²Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional.pdf

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pada periode emas, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Untuk itu, memang penting diselenggarakannya pendidikan anak usia dini dari 0-6 tahun dengan berbagai aspek perkembangan mulai dari perkembangan aspek kognitif, bahasa, nilai agama moral, motorik halus dan motorik kasar serta sosial emosional, karena pada setiap perkembangan dibutuhkan oleh anak dari masa kecil hingga masa dewasa nanti.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi yaitu aspek kognitif. Perkembangan aspek kognitif pada tujuan pengembangan diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory (indra pendengaran anak), pengembangan visual (penglihatan, pengamatan), pengembangan taktil (indra peraba), pengembangan kinestetik (motorik halus), pengembangan aritmatika (konsep berhitung), pengembangan geometri (konsep bentuk dan ukuran) dan pengembangan alat sains permulaan (percobaan secara saintifik).³

Perkembangan kognitif anak berada pada tahap sensorimotor dan praoperasional. Pada tahap sensorimotor anak memperoleh pengetahuan murni dari gerak dan indera secara konkret. Anak belajar mengenal dunia hanya dengan melalui meraba, membau, melihat, mendengar dan merasakan. Sedangkan pada tahap pra-operasional ini anak mulai mampu untuk memecahkan masalah dengan cara memikirkannya terlebih dahulu dan tidak lama kemudian pada tahap selanjutnya anak mampu mempelajari masalah

³Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), 61-63.

sebelum bertindak secara terlibat langsung dalam kegiatan secara fisik. Pada masa ini anak belum mampu berfikir operasional dan perlu benda nyata dalam membangun pengetahuannya, termasuk dalam pengetahuan meningkatkan kemampuan kognitif melalui mengenai lambang bilangan.⁴

Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang sesuai untuk anak dalam pengembangan aspek kognitif yaitu dengan menggunakan alat peraga edukasi (APE) ular tangga dengan menggunakan prinsip belajar melalui bermain. Melalui bermain, diharapkan anak dapat mengasah kemampuan kognitifnya melalui kegiatan yang menyenangkan sehingga mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Salah satunya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan mengenalkan lambang bilangan pada anak yaitu dapat dilakukan dengan mengajak anak bermain ular tangga dengan bahan yang melakukan pembuatan desain dari aplikasi *Microsoft Word* dan diaplikasikan ke *Corel Draw*. Karena standar bahan pembuatan permainan ini tidak ditentukan, maka setiap orang dapat membuat APE ular tangga ini.

⁴Yamin, dkk., *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (Jakarta, Gaung Persada Press Group, 2013), 114.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA)/Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menggunakan prinsip belajar melalui bermain karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

Freman dan Munandar dalam tugas akhir skripsi Kristiyana Dewi Astutik juga mengatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak. Saat kegiatan bermain anak menemukan dan mendapatkan pengalaman langsung untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Dalam pelaksanaan prinsip belajar melalui bermain dalam pembelajaran anak usia dini hendaknya diimbangi dengan alat peraga edukasi (APE) yang menarik agar pembelajaran lebih optimal.⁵

APE adalah permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak agar mereka mendapatkan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar. APE adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.⁶ Alat yang digunakan sebagai sarana untuk bermain anak yang dapat menarik perhatian anak dan juga bisa merangsang aktivitas yang diberikan pada anak untuk membekali mereka dengan pengalaman yang mampu memenuhi

⁵Kristiyana Dewi Astutik, *dalam Skripsi* dengan judul “Pengembangan Alat Peraga Edukatif Wayang Ular Tangga (WALARTA) Untuk Pengenalan Nilai-nilai Karakter Pada Anak TK Kelompok B” (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 2-3.

⁶Tedjasaputra, *Manfaat Bermain: Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2008), 61.

kebutuhan perkembangan mereka yang terus berubah sehingga daya minat mereka untuk bermain terus meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, di RA Mafatihul Ulum sudah melakukan peningkatan kemampuan kognitif namun belum optimal karena guru-guru di RA Mafatihul Ulum lebih terfokuskan meningkatkan kemampuan kognitif pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku LKS atau buku panduan dari Yayasan. Saat melakukan penelitian, permasalahan dan perkembangan kognitif terjadi pada anak kelompok B di RA Mafatihul Ulum Cikande Permai. Dari hasil catatan nilai anak di buku bantu dan buku penghubung menunjukkan bahwa perkembangan kognitif khususnya pada kelompok B belum berkembang dengan maksimal. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan media yang guru ajarkan di kelompok B lebih sering menggunakan majalah-majalah dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak dan referensi buku dari Yayasan serta tulisan yang dibuat di papan tulis.⁷

Penggunaan berbagai metode sudah pernah diterapkan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, namun perkembangan kognitif anak belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Guru belum terbiasa menggunakan media yang lebih menarik dengan metode bermain yang membuat anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

⁷Observasi di Raudlatul Athfal (RA) Mafatihul Ulum, tanggal 20 Agustus 2018.

yang diberikan. Oleh karena itu, penggunaan media yang cenderung monoton menyebabkan umpan balik dalam aspek perkembangan kognitif sangat minim.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2018 di RA Mafatihul Ulum, dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan masih kurang optimal. Hal yang sering ditampilkan anak yaitu anak cepat merasa bosan, anak mengikuti pelajaran dengan pasif, ada anak yang masih belum mengenal lambang bilangan dengan benar dan ketika guru menanyakan lambang bilangan yang dibuat di papan tulis, anak belum menjawab dengan tepat. Solusi yang digunakan untuk masalah peningkatan perkembangan kognitif yaitu dengan penerapan metode bermain permainan ular tangga. Melalui permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan optimal khususnya anak usia 5 sampai 6 tahun di RA Mafatihul Ulum.⁸

APE yang akan dikembangkan dalam peneliti berupa permainan ular tangga. Permainan Ular Tangga merupakan jenis permainan yang didesain khusus bagi anak umur tiga tahun ke atas. Permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang anak atau lebih ini ternyata dapat memberikan manfaat, khususnya bagi anak yang sulit belajar.⁹

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian *research and development* dengan judul “Pengembangan

⁸Hasil observasi di RA Mafatihul Ulum, pada tanggal 06 Agustus 2018.

⁹Yusef Nurjatmika, *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*, Cet Ke-1 (Yogyakarta: Diva Press, 2012), 103.

Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam hal kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

1. Siswa belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20;
2. Kurang pahamnya anak terhadap simbol lambang bilangan 1-20;
3. Proses pembelajaran masih terfokuskan kepada buku paket dan majalah-majalah;
4. Minimnya penggunaan alat peraga edukatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Alat peraga edukasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan alat peraga edukasi ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun;
2. Alat peraga edukasi ular tangga dalam penelitian ini bertujuan untuk dinilai uji layak atau tidaknya untuk dikembangkan ke lapangan.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan alat peraga edukasi ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Pengembangan alat peraga edukasi ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan alat peraga edukasi (APE) ular tangga ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar terutama dalam hal meningkatkan kemampuan kognitif di sekolah, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara praktis yakni :

1. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi diri, terutama dalam mengembangkan inovasi dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan anak dapat lebih meningkatkan kemampuan kognitif dalam berhitung anak usia 5-6 tahun.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk guru dalam mengaplikasikan kegiatan pembelajaran kepada anak-anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun sehingga kegiatan proses pembelajaranpun tidak bersifat monoton.

4. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan baru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang dalam berbagai aspek terutama aspek kognitif secara optimal serta cara penggunaan permainan ular tangga atau permainan lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memilih pembelajaran sesuai dengan usia tahap perkembangan anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga yang berbentuk permainan ular tangga. Spesifikasi dari permainan ular tangga yang akan dibuat yakni :

1. Pembuatan media permainan ular tangga menggunakan aplikasi Microsoft Word dan Corel Draw dengan ukuran :

- a. Jenis Huruf : Times New Roman
 - b. Ukuran Huruf : 16
 - c. Bahan Spanduk : Korea
 - d. Ukuran Bahan : 200 cm x 250 cm
2. Pembuatan dadu dalam permainan ular tangga menggunakan
 - a. Bahan : Kain Flanel, benang jahit dan jarum
 - b. Ukuran : 20 cm x 20 cm
 3. Di dalam permainan ular tangga terdapat teka-teki dari setiap loncatan angka, dimana teka-teki tersebut harus dijawab ataupun dilakukan oleh anak usia dini;
 4. Keterangan yang terdapat dalam teki-teki bahasanya harus mudah dipahami oleh anak usia dini;
 5. Isi materi dari teka-teki dalam permainan ular tangga sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kompetensi dasar untuk anak usia dini;
 6. Alat peraga edukasi ular tangga ini mengandung berbagai aspek pada anak usia dini terutama aspek kognitif.

H. Penelitian Terdahulu

Dalam Penelitian Skripsi R&D oleh Khoirotunnisa yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Nilai-Nilai Pancasila” hasil penelitian Khoirotunnisa adalah metode yang digunakan yaitu metode *Borg and Gall*. Hasil uji validasi oleh dosen ahli media berjumlah skor 86,25% yakni

berada dalam kategori “sangat baik”, sedangkan produk yang dinilai oleh dosen ahli materi berjumlah skor 82,5% dengan kategori “sangat baik”, dan hasil yang diberikan pada setiap indikator kepada siswa berjumlah skor 99,9% dengan kategori “sangat baik”. Jadi kesimpulannya dengan media yang dikembangkan ini dianggap layak digunakan pada pembelajaran. Sedangkan perbandingan penelitian Khoirotnunisa dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama di variabel X tentang permainan ular tangga hanya saja yang membedakan di variabel Y peneliti mengenai tentang kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.¹⁰

Penelitian Skripsi R&D oleh Handari Permadi yang berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun.” Penelitian ini juga menghasilkan produk berupa sebuah permainan “Ular Tangga” yang layak digunakan untuk dijadikan sebuah pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun sesuai dengan prosedur. Pengembangan alat peraga “Ular Tangga” ini menggunakan penelitian model pengembangan Baker dan Schultz. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Handari Permadi diujikan kepada dua para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Kemudian melakukan uji coba lapangan secara terbatas kepada lima anak. Dari hasil uji coba *expert review* ahli media memperoleh nilai rata-rata kualitas media 3,1. Selanjutnya ahli materi

¹⁰Khoirotnunisa, *dalam skripsi* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Nilai-Nilai Pancasila” (Serang: UIN SMH Banten, 2018), 43

memperoleh nilai rata-rata kualitas materi dengan jumlah skor 4. Selanjutnya dari hasil uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata 3,3 dengan skala penilaian 1 sampai 4 yang berarti kualitas permainan ular tangga ini sangat sesuai. ¹¹ Perbandingan penelitian Handari Permadi dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama di variabel X tentang permainan ular tangga hanya saja yang membedakan di variabel Y peneliti mengenai kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Penelitian Skripsi PTK oleh Nanik Handayani yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang kemampuan kognitif pengenalan angka pada anak kelompok A TK Dharma Wanita sebelum diadakan tindakan dan bertujuan untuk melakukan tindakan berupa penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif pengenalan angka pada anak kelompok A TK Dharma Wanita. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nanik Handayani pada penilaian prosentase ketuntasan belajar anak dalam kemampuan kognitif berjumlah 15 anak pada Siklus I berjumlah 40%, Siklus II berjumlah 60% dan Siklus III berjumlah 86,7%. Dengan perolehan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “Penerapan Permainan Ular Tangga Ikan Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Hal Mengenal Warna Pada Anak

¹¹Handari Permadi, Skripsi: *“Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2018).

Kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjati Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar” diterima.¹² Sedangkan untuk perbandingan penelitian Nanik Handayani dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama di variabel X dan Y yang membedakan peneliti menggunakan subyek anak usia 5-6 tahun yaitu kelompok B.

Kristiyana Dewi Astutik Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dengan model penelitian PTK yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok serta mengetahui keefektifan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B.¹³ Perbandingan penelitian Khoirotunnisa dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama di variabel X tentang permainan ular tangga hanya saja yang membedakan di variabel Y peneliti mengenai tentang kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Dalam Penelitian e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini dengan metode penelitian PTK yang dilakukan oleh Istri Ratna Dewi, dkk., yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A.” Hasil penelitian Istri Ratna dewi, dkk., pada siklus I sebesar 65,00% yang berada

¹²Nanik Handayani, Skripsi: *“Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar”* (Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015).

¹³ Kristiyana Dewi Astutik, Skripsi: *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) Untuk Pengenalan Nilai-nilai Karakter Pada Anak TK Kelompok B* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

pada kriteria “sedang”, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 85,00% yang berada pada kriteria tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A semester II di PAUD Candra Kaih Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016.¹⁴ Perbandingan penelitian Khoirotunnisa dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama di variabel X dan Y hanya saja membedakan subyek penelitian, peneliti melakukan kepada anak usia 5-6 tahun.

Dalam Penelitian Skripsi R&D oleh Yunita Septiarti yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan Di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Sinduari Barat, Sleman”. Model penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode *Borg and Gall*. Hasil penelitiannya dinilai oleh validasi ahli diantaranya validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi ahli media pada tahap I berjumlah rata-rata 4,23 dengan kategori “sangat baik”, pada tahap ke-II berjumlah rata-rata 4,53 dengan kategori “sangat baik” dan pada tahap ke-III berjumlah rata-rata 4,76 dengan kategori “sangat baik”. Validasi ahli materi pada tahap I berjumlah rata-rata 4,25 dengan kategori “sangat baik”. Dengan hasil uji coba lapangan berjumlah rata-rata 1 dengan

¹⁴Istri Ratna Dewi, Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A”, dalam: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4 No. 2 (April-Mei, 2016).

kategori “baik”.¹⁵ Perbandingan penelitian Yunita Septiarti dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sama-sama di variabel X, hanya saja yang membedakan di variabel Y, pada variabel Y peneliti mengenai tentang kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

I. Kerangka Pemikiran

Keberhasilan kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Yang termasuk faktor intern antara lain aktivitas yang baik dalam kegiatan belajar salah satunya aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran seperti aktif dalam bertanya dengan rasa ingin tahunya yang tinggi dalam mengasah kemampuan kognitif peserta didik. Selanjutnya faktor ekstern yaitu penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan saat ini di Raudhatul Athfal (RA) Mafatihul Ulum masih belum kondusif, guru-guru terlalu memfokuskan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku atau majalah-majalah. Tidak hanya itu kurangnya alat peraga edukasi atau biasa disebut alat permainan edukatif (APE) di RA Mafatihul Ulum sangatlah minim sehingga proses kegiatan pembelajaranpun bersifat monoton dan membosankan.

Maka peneliti ingin melakukan penelitian dalam mengembangkan APE permainan ular tangga. Dimana permainan ular tangga ini merupakan salah satu

¹⁵Yunita Septiarti, Skripsi: *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan Di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Sinduari Barat, Sleman* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015).

alternatif permainan yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini khususnya pada kelompok B usia 5-6 tahun, terutama untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Permainan ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena permainan ular tangga ini menggunakan angka 1 sampai 20. Sehingga anak dapat belajar mengenal angka dan berhitung selama proses bermain, secara tidak langsung kemampuan anak juga berkembang melalui permainan ini.

Oleh karena itu perlu adanya inovatif terbaru untuk perbaikan proses kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya usia 5-6 tahun dengan model pembelajaran permainan edukatif ular tangga.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi dan sistem materi skripsi ini, penulis membagi dalam 5 (lima) bab, dalam setiap bab akan diuraikan sub babnya adapun rinciannya sebagai berikut:

BAB Kesatu Pendahuluan meliputi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk, Penelitian Terdahulu, Kerangka Pemikiran dan Sistematika Pembahasan.

BAB Kedua Kajian Teoretik meliputi Landasan Teoretik

BAB Ketiga Metodologi Penelitian meliputi Metode Penelitian, Tahap Penelitian dan Model Pengembangan.

BAB keempat membahas tentang Hasil Penelitian dan Pengembangan.

BAB kelima Penutup meliputi Simpulan dan Saran-saran.