



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA  
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A  
DI TK NURUR RAHMAN KECAMATAN TAMANAN  
KABUPATEN BONDOWOSO TAHUN AJARAN  
2017/2018**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**VITA RATNA SARI**

**NIM 140210205043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2018**



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA  
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A  
DI TK NURUR RAHMAN KECAMATAN TAMANAN  
KABUPATEN BONDOWOSO TAHUN AJARAN  
2017/2018**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

**Oleh**

**Vita Ratna Sari**

**NIM 140210205043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2018**

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Swt. yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala Rahmat dan Karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Segala rasa syukur tercurahkan atas terselesaikannya karya ilmiah ini dengan baik, dengan ketulusan dan kerendahan hati skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1) Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Anshori dan Ibu Halima serta Kakak saya, Irma Ekawati dan Hendra Asmuni yang telah senantiasa memberi kekuatan dan dukungan kepada saya dalam menuntut ilmu. Terima kasih atas do'a dan segala hal yang telah diberikan kepada saya;
- 2) Guru-guru saya sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi; serta
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**MOTTO**

Gantungkan cita-citamu setinggi langit! Bermimpilah setinggi langit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang

(Ir. Soekarno)<sup>1</sup>

Jangan membanding-membandingkan dirimu dengan semua orang di dunia ini.

Jika kau melakukannya, itu sama saja dengan menghina dirimu sendiri

(Bill Gates)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Rohmatullah. 2013. 24 *Kata Bijak Mutiara Soekarno Terbaik*. From <http://www.rohmatullah.com/2013/08/24-kata-bijak-mutiara-soekarno.html> (diakses 24 Mei 2018)

<sup>2</sup> Indra. 2016. 20 *Quotes / Kutipan Motivasi Super dari Bill Gates*. From <http://www.indravedia.com/2016/02/quotes-motivasi-super-bill-gates.html> (diakses 29 Mei 2018)

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vita Ratna Sari

NIM : 140210205043

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember,

Yang menyatakan,

Vita Ratna Sari  
NIM. 140210205043

**SKRIPSI**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA  
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A  
DI TK NURUR RAHMAN KECAMATAN TAMANAN  
KABUPATEN BONDOWOSO TAHUN AJARAN  
2017/2018**

Oleh

**VITA RATNA SARI**

**NIM 140210205043**

**Pembimbing**

**Dosen Pembimbing I : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd**

**Dosen Pembimbing II : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd**

**PENGAJUAN**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA  
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A  
DI TK NURUR RAHMAN KECAMATAN TAMANAN  
KABUPATEN BONDOWOSO TAHUN AJARAN  
2017/2018**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

**Nama Mahasiswa : Vita Ratna Sari**  
**NIM : 140210205043**  
**Angkatan Tahun : 2014**  
**Daerah Asal : Bondowoso**  
**Tempat, Tanggal Lahir : Bondowoso, 31 Mei 1995**  
**Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/PG PAUD**

**Disetujui Oleh**

**Dosen Pembimbing I,**

**Dosen Pembimbing II,**

**Drs. Misno A. Lathif, M.Pd**  
**NIP. 19550813 198103 1 003**

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd**  
**NIP. 19610729 198802 2 001**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018” telah diuji dan disahkan pada:

Hari :  
Tanggal :  
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Drs. Misno A. Lathif, M.Pd**  
NIP. 19550813 198103 1 003

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd**  
NIP. 19610729 198802 2 001

Dosen Penguji I,

Dosen Penguji II,

**Dra. Khutobah, M.Pd.**  
NIP. 19561003 198212 2 001

**Senny Weyara D.S, S.Psi., M.A**  
NIP. 19770502 200501 2 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D**  
NIP. 19680802199303 1 004

## RINGKASAN

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK NURUR RAHMAN KECAMATAN TAMANAN KABUPATEN BONDOWOSO TAHUN AJARAN 2017/2018;** Vita Ratna Sari, 140210205043; 51 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan di TK melalui bernyanyi, bercerita, mendongeng serta melalui sebuah permainan edukatif. Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budayanya mulai dari tarian, bahasa, pakaian, serta permainan tradisional dari berbagai daerah. Saat ini sudah banyak guru TK yang menerapkan pembelajaran melalui permainan tradisional, hal ini dilakukan agar anak mengenal dan tidak melupakan budaya yang ada di Indonesia serta memberikan rasa senang kepada anak ketika sedang belajar. Sekarang ini sudah banyak penelitian yang mengembangkan suatu permainan tradisional yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran di TK. Salah satu permainan tradisional yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan pola penelitian quasi eksperimental yang menggunakan desain *non-equivalent control group*. Subjek penelitian adalah anak kelompok A

di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso yang berjumlah 60 anak. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 April 2018 hingga 12 Mei 2018 dengan jumlah pertemuan sebanyak 8 kali pertemuan. Kegiatan tersebut meliputi; pemberian *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pemberian *treatment* yang berbeda kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta pemberian *posttest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan setelah dilakukan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018, karena nilai  $t_{hitung}$  menunjukkan hasil sebesar 2,713 apabila dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 dengan  $N=60$  yang besarnya adalah 2,000 maka dapat dinyatakan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,713 > 2,000$ .

Saran yang dapat disampaikan yaitu guru hendaknya memanfaatkan suatu permainan tradisional ke dalam pembelajaran di kelas dengan cara memodifikasi permainan tersebut sehingga muatan materinya dapat sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak yang salah satunya adalah perkembangan kognitif, selain itu juga agar anak tidak melupakan budaya yang ada di Indonesia.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan, akan tetapi berkat bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, maka penulis dapat mengatasi hal tersebut. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.d., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.d., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember juga sebagai dosen pembimbing II;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember juga sebagai dosen pembahas;
5. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd., selaku dosen pembimbing I;
6. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A., selaku dosen penguji;
7. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., selaku validator instrumen penelitian;
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember;
9. Kepala beserta guru-guru TK Nurur Rahman Tamanan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian serta memberikan informasi yang dibutuhkan;
10. Kepala beserta guru-guru TK Pertiwi 01 Tamanan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji validitas;

11. Abdur Rahman Fawaid yang senantiasa memberi dukungan, bantuan dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi;
12. Keluarga besar Bapak Syare'at dan Bapak Ahmad yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi;
13. Sahabat Konco Kentelku, Ovia Cinta Devi, Putri Intan Rahayu, Siti Mar'atus S., dan Ella Izza Asfarina yang senantiasa memberi dukuan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
14. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2014 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;
15. Serta semua pihak yang membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah Swt. Skripsi ini telah dibuat dengan sebaik-baiknya namun apabila terdapat kekurangan, penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak, terutama akademisi yang berada di lingkungan Universitas Jember.

Jember, Juni 2018

Penulis

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN</b> .....	v
<b>PENGAJUAN</b> .....	vii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	viii
<b>RINGKASAN</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Tujuan</b> .....	5
<b>1.4 Manfaat</b> .....	5
1.4.1 Bagi anak .....	5
1.4.2 Bagi guru .....	6
1.4.3 Bagi peneliti .....	6
1.4.4 Bagi peneliti lain .....	6
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
<b>2.1 Bermain</b> .....	7
2.1.1 Hakikat Bermain .....	7
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Bermain bagi Anak .....	8
<b>2.2 Permainan Tradisional Ular Tangga</b> .....	11

	Halaman
2.2.1 Pengertian Permainan Tradisional .....	12
2.2.2 Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional.....	12
2.2.3 Permainan Tradisional Ular Tangga dalam Pembelajaran..	13
2.2.4 Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran .....	15
<b>2.3 Kemampuan Kognitif .....</b>	<b>16</b>
2.3.1 Pengertian Kognitif .....	16
2.3.2 Teori tentang Perkembangan Kognitif .....	17
2.3.3 Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini .....	19
<b>2.4 Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>22</b>
<b>2.5 Kerangka Berfikir .....</b>	<b>23</b>
<b>2.6 Uji Hipotesis .....</b>	<b>23</b>
 <b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b>	
<b>3.1 Rancangan Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>26</b>
3.2.1 Tempat Penelitian .....	26
3.2.2 Waktu Penelitian .....	27
<b>3.3 Subjek Penelitian .....</b>	<b>27</b>
<b>3.4 Variabel Penelitian .....</b>	<b>28</b>
3.4.1 Variabel Bebas .....	29
3.4.2 Variabel Terikat .....	29
3.4.3 Variabel Kontrol .....	29
<b>3.5 Definisi Operasional Variabel .....</b>	<b>30</b>
3.5.1 Permainan Tradisional Ular Tangga Sederhana.....	30
3.5.2 Kemampuan Kognitif .....	30
<b>3.6 Prosedur Penelitian .....</b>	<b>30</b>
<b>3.7 Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>32</b>
3.7.1 Metode Tes Hasil Belajar .....	33
3.7.2 Metode Observasi .....	33
3.7.3 Metode Dokumentasi .....	34

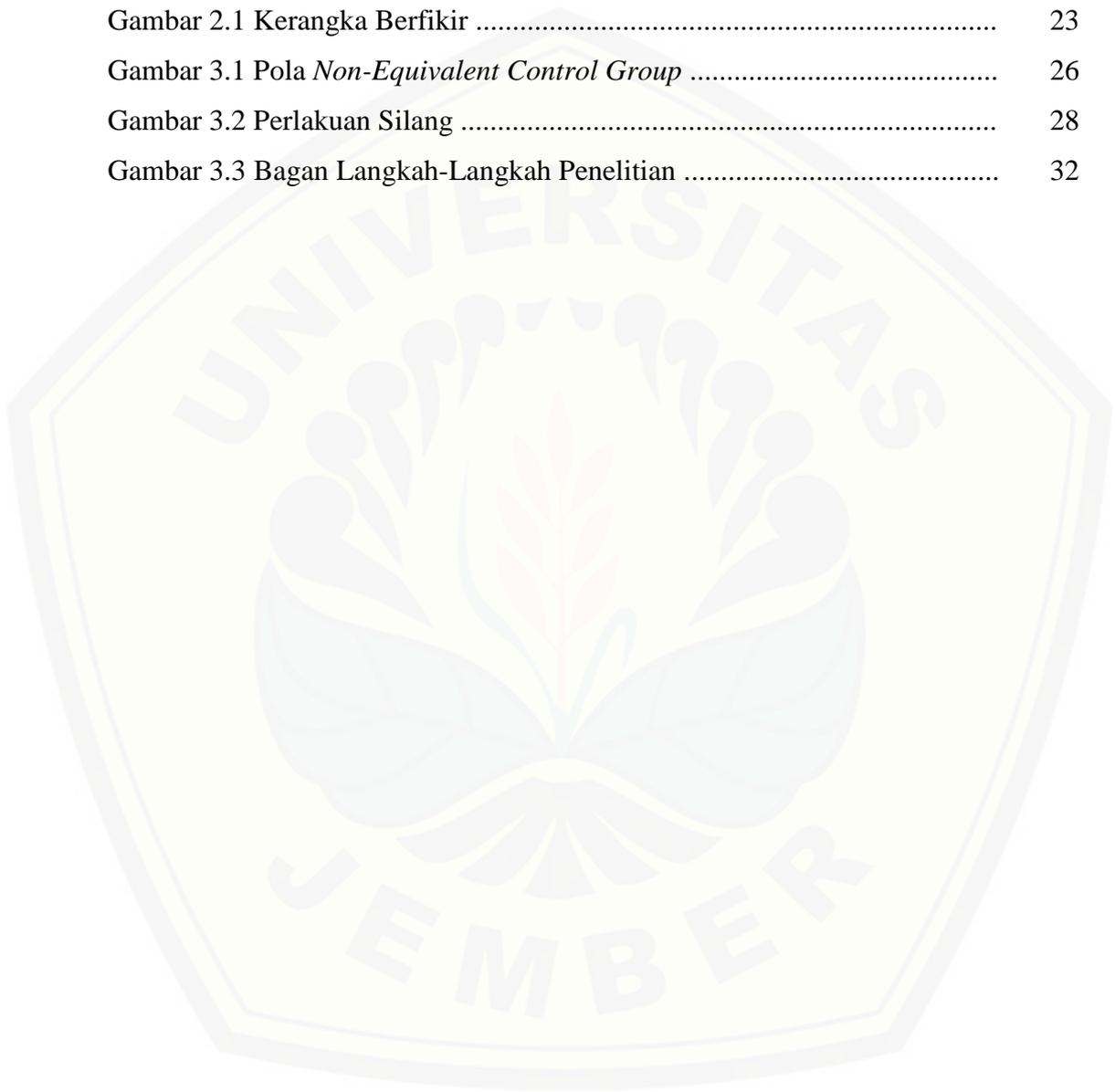
	Halaman
<b>3.8 Pengembangan Instrumen Test .....</b>	<b>34</b>
3.8.1 Uji Validitas .....	34
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	35
<b>3.9 Metode Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....</b>	<b>37</b>
3.9.1 Metode Analisis Data.....	37
3.9.2 Pengujian Hipotesis .....	37
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>4.1 Hasil Penelitian .....</b>	<b>39</b>
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah .....	39
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian .....	40
4.1.3 Analisis Data Penelitian .....	42
<b>4.2 Pembahasan .....</b>	<b>46</b>
<b>BAB 5. PENUTUP</b>	
<b>5.1 Simpulan .....</b>	<b>49</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>49</b>
5.2.1 Saran untuk Guru .....	49
5.2.2 Saran untuk Sekolah .....	49
5.2.3 Saran untuk Peneliti Lain .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>52</b>

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun .....	20
Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian .....	35
Tabel 3.2 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas .....	36
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	36
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	41
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas .....	43
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas .....	44
Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis .....	46

**DAFTAR GAMBAR**

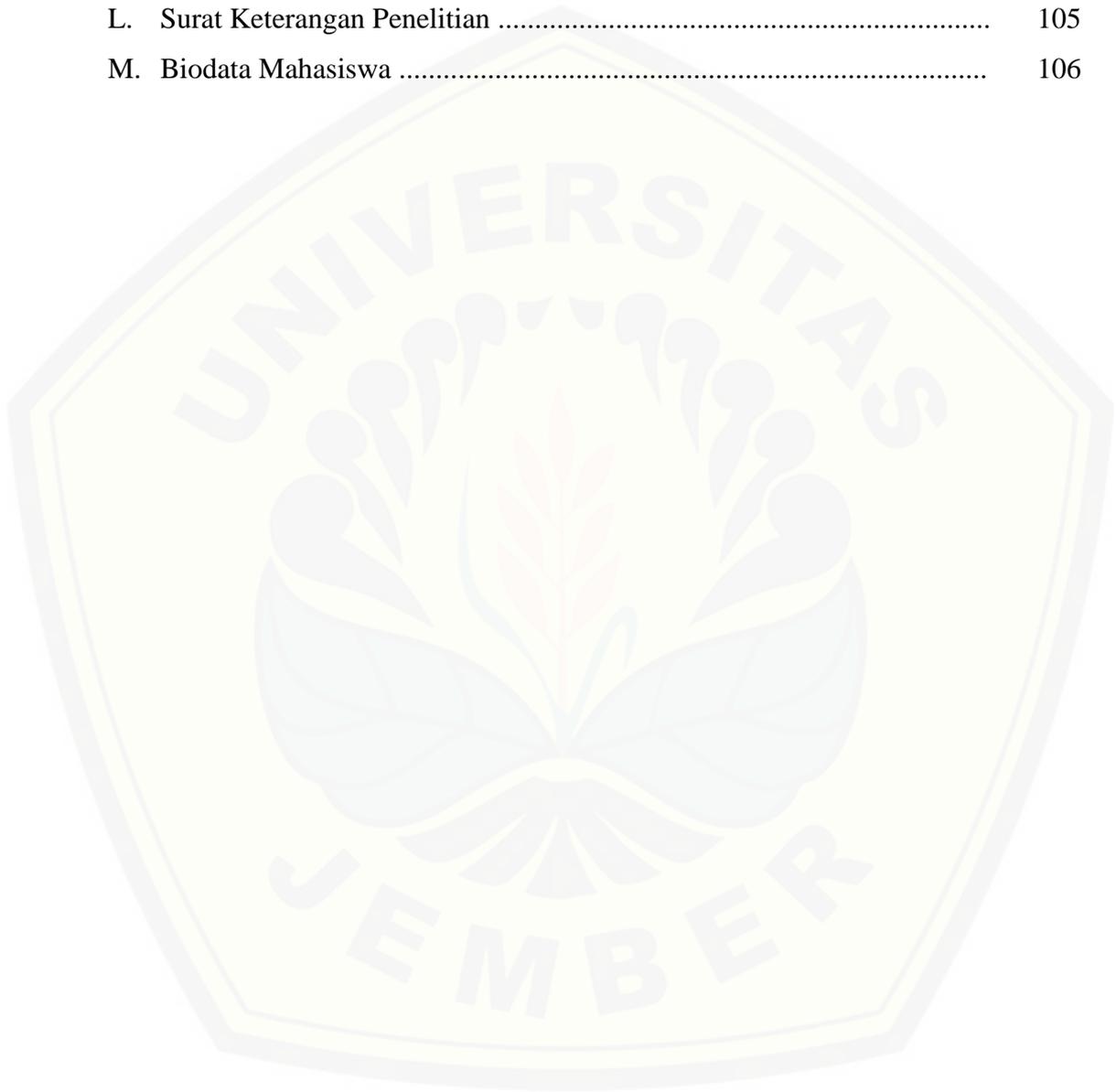
	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	23
Gambar 3.1 Pola <i>Non-Equivalent Control Group</i> .....	26
Gambar 3.2 Perlakuan Silang .....	28
Gambar 3.3 Bagan Langkah-Langkah Penelitian .....	32



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian .....	52
B. Pedoman Pengumpulan Data .....	53
B1. Kisi-kisi Lembar Validasi .....	53
B2. Kisi-kisi Lembar Observasi .....	53
B3. Pedoman Dokumentasi .....	53
B4. Pedoman Tes .....	54
C. Instrumen .....	55
C1. Instrumen Penilaian .....	55
C2. Rubrik Instrumen Penilaian .....	56
D. Instrumen Penilaian Media .....	58
E. Dokumentasi .....	60
E1. Profil Lembaga .....	60
E2. Data Guru TK Nurur Rahman .....	61
E3. Data Peserta Didik .....	62
F. Soal <i>Pretest-Posttest</i> .....	64
F1. Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	64
F2. Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	66
F3. Soal <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	68
F4. Soal <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	70
G. Desain Papan Ular Tangga .....	72
H. Analisis Data .....	73
H1. Analisis Data Uji Validitas .....	73
H2. Analisis Data Uji Reliabilitas .....	80
H3. Analisis Data Hasil Penelitian .....	82
I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	88
I1. RPPH <i>Treatment</i> Pertama Kelompok Eksperimen .....	88
I2. RPPH <i>Treatment</i> Pertama Kelompok Kontrol .....	91
I3. RPPH <i>Treatment</i> Kedua Kelompok Eksperimen.....	94

	Halaman
I4. RPPH <i>Treatment</i> Kedua Kelompok Kontrol .....	97
J. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran .....	100
K. Surat Izin Penelitian .....	104
L. Surat Keterangan Penelitian .....	105
M. Biodata Mahasiswa .....	106



## BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan tentang: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang memberikan peranan penting bagi kehidupan manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Melalui pendidikan manusia dapat memperbaiki kehidupannya, baik dari segi perilakunya maupun pengetahuannya. Pendidikan tersebut berlangsung di dalam berbagai lingkungan yang disebut sebagai tripusat pendidikan, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat.

Pendidikan sangat diperlukan oleh setiap jenjang usia salah satunya yakni jenjang usia dini (usia 0-6 tahun) yang disebut sebagai masa keemasan karena anak mampu menyerap informasi dengan sangat baik. Pemberian pendidikan kepada anak usia dini tak lepas dari peran orang tua di rumah, namun pada zaman sekarang ini sudah banyak orang tua yang mementingkan pendidikan anak-anaknya, sehingga orang tua menyekolahkan anaknya di suatu lembaga paud.

Lembaga pendidikan PAUD yang memberikan fasilitas untuk pemberian rangsangan pendidikan kepada anak usia dini adalah lembaga Taman Kanak-kanak. Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 (dalam Asmawati dkk., 2010: 2.14) menjelaskan Taman Kanak-kanak adalah pendidikan prasekolah yang ditujukan bagi anak usia 4-6 Tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Tujuan dari penyelenggaraan TK diatur dalam Kemendikbud Nomor 0486/U/1992, Bab II Pasal 3 ayat (1) (dalam Asmawati, 2010: 2.14-2.15) yaitu untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan serta daya cipta anak didik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak didik selanjutnya.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 (dalam Suyadi, 2014: 14) menjelaskan tentang pendidikan anak usia dini yang berbunyi:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini di TK berbeda dengan upaya pembinaan di tingkat pendidikan yang lebih tinggi karena proses kematangan dalam berfikir yang berbeda. Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini lebih menekankan pada belajar sambil bermain. Seperti yang dijelaskan oleh Masitoh (dalam Aisyah dkk., 2009: 1.3) kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Masitoh juga menegaskan bahwa pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia TK adalah melalui suatu kegiatan yang konkret dengan pendekatan yang berorientasi pada bermain. Piaget (dalam Aisyah dkk., 2009: 1.4) juga menyatakan bahwa dengan bermain anak diberikan kesempatan untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Pembelajaran di TK harus menyenangkan sehingga anak akan merasa senang ketika mereka belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan di TK melalui bernyanyi, bercerita, mendongeng serta melalui sebuah permainan edukatif. Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budayanya mulai dari tarian, bahasa, pakaian, serta permainan tradisional dari berbagai daerah. Saat ini sudah banyak guru TK yang menerapkan pembelajaran melalui permainan tradisional, hal ini dilakukan agar anak mengenal dan tidak melupakan budaya yang ada di Indonesia serta memberikan rasa senang kepada anak ketika sedang belajar.

Ahmad Yunus (dalam Mulyani, 2016: 46) menjelaskan:

“permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya maskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat

penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolah raga. Lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya.”

Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 47) mengemukakan bahwa permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Aspek kemanusiaan anak ditumbuhkembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional menjadi wahana atau media ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 47) keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuhkembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan memaknakan hidup ditumbuhsuburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat disini adalah adanya kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran anak.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh di atas dapat diketahui bahwa permainan tradisional adalah suatu kegiatan bermain yang dihasilkan dari budaya masyarakat, tidak hanya memberikan rasa senang terhadap orang yang terlibat, permainan tradisional juga memberikan peranan lebih yaitu dalam tumbuh kembang anak. Permainan tradisional terdiri dari berbagai macam dan berbagai daerah, bahkan permainan tradisional tersebut memiliki nama yang berbeda antara satu daerah dengan daerah yang lainnya. Salah satu permainan tradisional adalah permainan tradisional ular tangga.

Sekarang ini sudah banyak penelitian yang mengembangkan suatu permainan tradisional yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran di TK. Salah satu permainan tradisional yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran adalah permainan ular tangga. Musfiroh & Tatminingsih (2015:8.21) menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah papan permainan yang dibagi dalam kotak-

kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain.

Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran di TK adalah untuk memberikan semangat dan rasa senang kepada anak ketika sedang belajar, sebagai pemberi rangsangan pendidikan kepada anak dalam mengoptimalkan perkembangan anak. Ada enam aspek perkembangan yang perlu dikembangkan oleh guru. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif.

Sesuai dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) TK (dalam Aisyah, dkk, 2009: 1.12) disebutkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan logika matematikanya serta pengetahuan antara ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Berdasarkan penelitian (Diana, 2012: 141) dengan judul “Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD” menyatakan bahwa permainan dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak *Attention Deficit Hiperactivity Disorder* (ADHD) sebagai alat bantu pembelajaran matematika untuk menimbulkan minat dan motivasi siswa di PK/PLK Limas kelas II D/C seperti berhitung.

Berdasarkan hasil penelitian Diana tersebut maka penelitian ini juga menggunakan permainan ular tangga sebagai variabel bebas. Penelitian terdahulu dengan penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu penggunaan media ular tangga, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan serta subjek yang akan diteliti. Penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penelitian ini menggunakan Penelitian Eksperimen. Penelitian terdahulu memilih anak *Attention Deficit Hiperactivity Disorder* (ADHD) sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian

ini memilih anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

Adakah Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut.

### **1.4.1 Bagi anak**

- a. Mengenalkan dan menanamkan permainan tradisional ular tangga.
- b. Memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak melalui permainan tradisional.

- c. Mengembangkan kemampuan kognitif pada anak melalui permainan tradisional.

#### 1.4.2 Bagi guru

- a. Memberikan sumbangan pikiran khususnya dalam pembelajaran menggunakan permainan tradisional sehingga mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak.
- b. Menambah informasi kepada guru mengenai kemampuan kognitif anak yang dikembangkan melalui permainan tradisional ular tangga.
- c. Membantu guru mengetahui pengaruh dari pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap kemampuan kognitif anak.

#### 1.4.3 Bagi peneliti

- a. Mengetahui pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak.
- b. Memberikan jawaban atas permasalahan yang akan diteliti mengenai pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak.
- c. Menyelesaikan tugas akhir (skripsi)

#### 1.4.4 Bagi peneliti lain

- a. Menambah wacana baru untuk memperkaya pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian ini sekaligus membuat inovasi di bidang lain.
- b. Menjadi acuan terhadap penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar dalam penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: (1) Bermain; (2) Permainan Tradisional Ular Tangga; (3) Kemampuan Kognitif; (4) Penelitian yang Relevan; (5) Kerangka Berfikir; dan (6) Uji Hipotesis.

### 2.1 Bermain

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun, yang disebut sebagai masa keemasan karena pada usia tersebut anak mampu menyerap informasi dengan sangat baik. Anak belajar melalui bermain, bermain yang dilakukan anak haruslah suatu permainan yang memberikan edukasi sehingga anak mampu belajar melalui bermain.

#### 2.1.1 Hakikat Bermain

Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Fadlillah, 2017: 6) menyebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata main yang artinya melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Seefeldt dan Barbour (dalam Mulyani, 2016:24) menyatakan,

“Aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan, atau seluruh badan.”

Rinaldi (2014: 48) berpendapat bahwa bermain merupakan proses yang bersifat dinamis, sehingga takkan menghambat anak dalam proses belajar.

Dworetzky (dalam Mulyani, 2016:25) menjelaskan bahwa sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain yaitu motivasi intrinsik, pengaruh positif, bukan dikerjakan sambil lalu, mengutamakan cara dari pada tujuan, dan kelenturan. Anak bermain bersama teman-temannya karena kehendaknya sendiri bukan atas perintah orang lain. Orang tua hanya memantau dan menjadi fasilitator bagi anak

dalam bermain. Anak akan merasa senang ketika mereka bermain karena anak bisa mengekspresikan perasaan melalui bermain, sehingga hal tersebut dapat memberikan pengaruh positif bagi anak, selain itu bermain juga dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah. Ada sedikit perbedaan ketika anak bermain sendiri dengan bermain di sekolah, ketika di rumah anak bermain sesuai dengan keinginan mereka sendiri, anak hanya mengutamakan cara bermain tanpa mengetahui tujuan dan manfaat dari kegiatan bermain tersebut, sedangkan ketika di sekolah guru lah yang memandu anak dalam bermain di mana kegiatan bermain yang dilakukan di sekolah tersebut memiliki tujuan tertentu dalam mengembangkan aspek perkembangan anak sesuai dengan standar kompetensi yang ada.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara spontan dan dinamis tanpa memikirkan hasil akhir. Meskipun tidak memikirkan hasil akhir namun melalui bermain anak mampu belajar tentang kehidupan yang berguna bagi anak nantinya. Selain itu bermain juga memiliki karakteristik tersendiri.

### 2.1.2 Fungsi dan Manfaat Bermain bagi Anak

Bermain mampu memberikan rasa senang kepada anak karena bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat disukai anak. Setiap anak belum paham mengenai untuk apa mereka bermain, yang mereka tahu hanyalah mereka akan senang ketika mereka bermain. Anak belum memahami fungsi dari bermain. Namun, orang tua di rumah dan guru di sekolah harus memahami fungsi dan manfaat bermain sehingga dapat mengontrol permainan yang layak maupun yang tidak layak dimainkan bagi anak. Hetley, Frank, dan Goldensen (dalam Mulyani, 2016:27) mengemukakan fungsi bermain yang terdiri atas delapan, yaitu sebagai berikut.

- a. Menirukan sesuatu yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya meniru ibu memasak, dokter mengobati orang sakit, ibu berbelanja ke pasar, ayah memperbaiki motor yang rusak, dan sebagainya.

- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus atau truk, petani sedang mencangkul di sawah, dan sebagainya.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Misalnya, ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, adik mendengarkan radio, dan sebagainya.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima, seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan sebagainya.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti mandi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan, seperti pertumbuhan kaki yang lebih kuat, bertambah tinggi tubuhnya, dapat semakin berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah, seperti menghias ruangan, menyiapkan makanan, dan sebagainya.

Bermain merupakan salah satu hal yang dibutuhkan oleh anak, karena bermain memiliki manfaat yang penting bagi anak. Rinaldi (2014:49) mengemukakan bahwa manfaat bermain yaitu membangun harga diri, menemukan hal baru, melatih mental, meningkatkan kreativitas, meningkatkan sosial dan emosi anak, melatih motorik, menyalurkan keinginan serta belajar standar moral.

Bermain memiliki manfaat dalam perkembangan dan pertumbuhan anak, hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Utami Munandar (dalam Fadlillah, 2017:13) bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar aktivitas bermain melibatkan fisik anak, karena aktivitas bermain merupakan aktivitas yang memerlukan gerakan. Selain melibatkan fisik, aktivitas bermain juga melibatkan indera anak, seperti indera penglihat dan indera pendengar yang menunjang anak dalam berkomunikasi saat bermain. Kepribadian anak dapat diciptakan melalui aktivitas bermain yang menggunakan aturan dalam pelaksanaannya, karena kepatuhan anak terhadap peraturan permainan merupakan salah satu bentuk keperibadian. Ada berbagai macam aktivitas bermain, tidak terkecuali permainan

yang mendorong kreativitas anak seperti bermain balok, plastisin, atau tanah liat. Anak mampu mengenali dirinya melalui kegiatan bermain seperti kekurangan dan kelebihan anak. Kebutuhan dan keinginan anak dapat terpenuhi ketika bermain seperti ketika anak bermain peran, anak akan memerankan sesuatu hal yang menjadi keinginannya. Anak bermain membutuhkan orang lain sebagai teman bermainnya, tidak hanya teman sebayanya saja yang bisa menjadi lawan bermainnya namun anggota keluarganya juga dapat menjadi lawan mainnya, sehingga dengan demikian keakraban antara anggota keluarga dapat terjalin dengan baik.

Ada banyak manfaat yang dapat diperoleh anak melalui bermain, terutama bermain yang memberikan edukasi. Anak mampu menentukan kehendak mereka dalam bermain, karena mereka melakukannya tanpa paksaan. Kehendak yang dimaksudkan di sini adalah anak memilih sendiri permainan yang mereka inginkan, di mana anak akan bermain, dengan siapa anak bermain. Kemampuan anak memilih dalam bermain tersebut menjadikan anak lebih percaya diri, selain itu melalui bermain anak juga mampu menemukan hal-hal baru tanpa mereka sadari, misalnya mereka harus menyelesaikan permasalahan sederhana yang mungkin muncul ketika bermain, misalnya perbedaan pendapat mengenai aturan permainan antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.

Bermain bukan hanya berkaitan dengan fisik saja namun aspek perkembangan lainnya juga dapat diasah, salah satunya yakni mental anak. Ada beberapa permainan yang mampu melatih mental anak untuk menjadi lebih berani tampil menunjukkan kemampuan mereka, melalui bermain anak juga mengekspresikan perasaannya. Anak mampu menyalurkan perasaannya sehingga hal tersebut juga memberikan peranan dalam menghilangkan rasa stres yang mungkin terjadi pada diri anak, ketika bermain anak mampu melepaskan segala macam kepenatannya.

Kemampuan sosial anak dapat dikembangkan melalui bermain yang dilakukan secara berkelompok, karena dalam bermain yang dilakukan secara berkelompok akan terjalin komunikasi antara anak yang satu dengan yang lainnya, selain itu anak juga mampu menjalin kerjasama. Bermain juga

menyediakan kesempatan bagi anak untuk melatih kemampuan diri ketika berhadapan dengan berbagai situasi dan berusaha mencari pemecahan masalahnya, dengan begitu secara tidak langsung daya analisis anak terasah.

Keinginan anak dapat tersalurkan melalui bermain, hal itu terjadi ketika anak sedang bermain peran. Setiap orang pastilah memiliki cita-cita dan keinginan yang sangat tinggi di masa kecilnya, namun tidak semua hal tersebut dapat tercapai, melalui bermain peran mereka dapat menyalurkan keinginannya tersebut dengan memerankannya. Bermain menjadi salah satu cara yang paling efektif bagi anak-anak untuk memperoleh kebutuhan dan keinginan anak. Selain untuk memperoleh kebutuhan dan keinginan anak, bermain juga menjadi tempat anak untuk belajar tentang standar moral. Anak harus menaati peraturan yang ada dalam permainan yang mereka lakukan sesuai dengan kesepakatan para pemain. Tidak satupun anak yang boleh melanggar peraturan tersebut.

Beragam aspek yang terdapat dalam proses bermain anak pada umumnya memberikan rasa senang kepada anak, dengan adanya rasa senang tersebut anak dapat mengembangkan perasaan realitas terhadap diri anak. Hal tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan otak kanannya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai fungsi dan manfaat bermain dapat disimpulkan bahwa bermain memberikan peranan yang sangat penting bagi kehidupan anak, seperti yang dijelaskan mengenai fungsi bermain anak dapat mengekspresikan dirinya berperan seperti kehidupan nyata. Selain itu, bermain juga memiliki manfaat yang sangat baik bagi perkembangan anak, karena bermain tidak hanya tentang mengasah kemampuan fisik motorik melainkan kepercayaan diri anak juga dapat diasah melalui bermain.

## **2.2 Permainan Tradisional Ular Tangga**

Indonesia memiliki beragam kebudayaan mulai dari adat istiadat, pakaian adat, tarian, alat musik, lagu, dan juga permainan. Permainan terdahulu sering disebut sebagai permainan tradisional oleh masyarakat Indonesia. Berikut akan diuraikan penjelasan mengenai permainan tradisional ular tangga.

### 2.2.1 Pengertian Permainan Tradisional

Berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia telah melahirkan berbagai macam kebudayaan, sehingga Indonesia dikatakan sebagai salah satu negara yang kaya akan kebudayaannya. Kebudayaan tersebut telah menciptakan suatu permainan yang pada zaman sekarang disebut sebagai permainan tradisional, disebut sebagai permainan tradisional karena permainan ini dilakukan sejak dahulu sebelum adanya permainan modern seperti permainan yang menggunakan alat elektronik. Ahmad Yunus (dalam Mulyani, 2016: 46) mengatakan,

“Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya.”

Fadlillah (2017:102) mengemukakan bahwa APE Tradisional adalah segala bentuk permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu dan dapat digunakan hingga sekarang. Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur yang menyatu di dalamnya sehingga mampu membantu anak dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat. Permainan tradisional memberikan kontribusi yang sangat besar bagi anak, karena permainan tradisional tidak hanya memberikan kesenangan terhadap anak yang memainkannya namun juga menanamkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan kebudayaan Indonesia yang memiliki nilai luhur.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu kegiatan bermain anak yang berasal dari budaya masyarakat Indonesia terdahulu dari berbagai usia serta berbagai kasta sebagai pendukungnya, yang berguna dalam menciptakan sikap, perilaku dan keterampilan yang sesuai dengan nilai luhur Bangsa Indonesia.

### 2.2.2 Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang bangsa Indonesia yang bernilai luhur. Mulyani (2016:52) mengungkapkan pendapatnya bahwa permainan tradisional mengandung nilai yang meliputi rasa senang, bebas, rasa

berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, yang semuanya berguna dalam kehidupan masyarakat. Seperti yang telah dipaparkan dalam poin bermain di atas bahwa bermain dapat memberikan rasa senang kepada anak. Permainan tradisional merupakan salah satu alat yang dijadikan sebagai penunjang anak dalam bermain, sehingga sangat jelas jika permainan tradisional dapat memberikan rasa senang bagi anak. Rasa solidaritas dan tanggung jawab anak akan muncul dengan sendirinya ketika mereka memainkan permainan tradisional.

Selain nilai-nilai permainan tradisional yang telah disebutkan di atas, Misbach (dalam Mulyani, 2016:53) juga memaparkan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi aspek motorik, kognitif, emosi, bahasa, dan sosial. Anak usia dini yang berada pada jenjang usia 0-6 tahun memiliki enam aspek yang harus dikembangkan yakni meliputi: perkembangan fisik motorik yakni yang berkaitan dengan kemampuan gerak anak seperti berlari, berjalan, berjinjit, memegang, dan lain sebagainya; aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berfikir anak, kemampuan memecahkan masalah, berfikir kreatif; aspek emosi anak yakni kemampuan mengekspresikan perasaan anak seperti sedih, marah, empati, simpati, bahagia, dan lain sebagainya; aspek bahasa anak yakni kemampuan anak memahami, berbicara, menyimak, dan lain sebagainya; aspek sosial yakni kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman-temannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai yang meliputi rasa senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, yang semuanya berguna dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, permainan tradisional juga memberikan kontribusi dalam perkembangan anak yang meliputi, perkembangan kognitif, motorik, emosi, bahasa, dan sosial.

### 2.2.3 Permainan Tradisional Ular Tangga dalam Pembelajaran

Ada berbagai macam permainan tradisional, mengingat bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan budayanya, sehingga beragam

permainan tradisional pun bermunculan, salah satunya adalah permainan ular tangga. Ular tangga termasuk dalam permainan tradisional, hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Satya (dalam Larasati, 2018:51) yang menyatakan bahwa ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia, meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya namun sejak zaman dahulu banyak anak-anak Indonesia bermain ular tangga.

Musfiroh & Tatminingsih (2015:8.21) menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah papan permainan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain.

Pada zaman sekarang permainan ular tangga telah jarang dimainkan oleh anak-anak, hal ini terjadi karena adanya game yang terdapat pada *gedget* yang lebih diminati oleh anak. Namun, meskipun demikian sudah banyak sekolah-sekolah yang mengintegrasikan permainan ular tangga ke dalam pembelajaran dengan modifikasi sehingga mampu memberikan edukasi kepada anak. Riva (2012:95) menjelaskan bahwa permainan ular tangga dalam pembelajaran bertujuan agar anak belajar secara menyenangkan serta melatih sikap jujur dan patuh terhadap aturan.

Permainan ular tangga seperti yang biasa dilakukan anak ketika bermain di rumah berbeda dengan permainan ular tangga yang dilakukan di sekolah, karena permainan ular tangga yang dilakukan di sekolah telah dimodifikasi oleh guru. Permainan ular tangga yang dilakukan di TK pada umumnya bersifat sederhana agar anak mampu dengan mudah memainkannya. Namun tetap saja langkah permainannya tidak jauh berbeda di antara keduanya. Berikut merupakan penjelasan secara rinci langkah-langkah permainan ular tangga yang dilakukan di TK.

- a. Alat yang digunakan berupa dadu dan papan yang terdiri dari beberapa kotak bergambar dan terdapat nomor urut pada kotak. Musfiroh & Tatminingsih (2015:) yang menyatakan bahwa tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papannya sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berbeda. Sehingga dalam penelitian ini digunakan 16

kotak yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

- b. Jumlah pemain terdiri dari 2 anak atau lebih (bisa secara bergantian atau dibagi menjadi beberapa kelompok)
- c. Langkah-langkah permainan:
  - 1) Guru menjelaskan cara dan aturan dalam permainan ular tangga.
  - 2) Anak secara bergantian maju ke tengah untuk melempar dadu (ketika salah satu anak bermain di tengah, anak yang lain memperhatikan di samping dengan diawasi guru).
  - 3) Anak melangkah pada setiap kotak sesuai dengan jumlah yang tertera pada dadu (dalam setiap langkah anak harus berhitung mulai dari 1, 2, 3, dan seterusnya).
  - 4) Apabila anak berhenti pada kotak bergambar tangga maka anak harus naik mengikuti tangga, sedangkan apabila anak berhenti pada gambar ular maka anak harus turun sesuai pada kotak yang ditunjuk ekor ular.
  - 5) Setiap kotak berisi gambar (yang disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran), kemudian guru memberikan pertanyaan sederhana kepada anak seputar gambar yang tertera dalam kotak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah suatu permainan yang terdiri dari dua orang atau lebih dengan menggunakan media berupa kotak-kotak yang berisi angka dan memiliki aturan tertentu dalam permainannya. Selain itu, permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah dengan langkah-langkah yang tidak jauh berbeda dengan langkah permainan ular tangga pada umumnya.

#### 2.2.4 Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran

Permainan ular tangga memberikan manfaat kepada anak, selain memberikan rasa senang, menggunakan permainan dalam pembelajaran juga memotivasi dan menarik perhatian anak untuk lebih semangat dalam belajarnya. Belajar yang menyenangkan membantu anak untuk mampu menyerap informasi dengan baik, karena anak dengan senang hati menerima pembelajaran dari guru.

Mulyati (dalam Ratnaningsih, 2014:68) mengungkapkan secara khusus media permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut.

- a. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.
- c. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- d. Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan anak untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga memberikan manfaat bagi anak usia dini yaitu memberikan suasana yang menyenangkan, mengembangkan kreativitas, membantu anak mempermudah mengingat apa yang dipelajarinya.

## **2.3 Kemampuan Kognitif**

Aspek perkembangan anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan secara optimal. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah kemampuan kognitif anak. Berikut akan diuraikan penjelasan mengenai kemampuan kognitif serta tahapan perkembangan kognitif anak.

### **2.3.1 Pengertian Kognitif**

Penjelasan sebelumnya mengenai aspek yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional ada beberapa yaitu perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan sosial, dan perkembangan fisik motorik. Aspek kognitif merupakan kemampuan berfikir dalam diri setiap manusia. Slavin (dalam Suratno, 2014:49) mengatakan,

“teori belajar kognitif adalah teori-teori yang terkait dengan proses yang berlangsung dalam pemikiran manusia, dan sarana yang membantu manusia menggunakan pikiran mereka dengan lebih efektif belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan.”

Neisser (dalam Indrijati, 2016: 44) mengungkapkan pendapatnya bahwa istilah kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition* yang artinya pengertian atau mengerti. Pengertian dalam area *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan.

Berdasarkan kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah proses perolehan pengetahuan melalui pemikiran manusia yang kemudian pengetahuan tersebut diingat dan digunakan secara efektif dalam kehidupan.

### 2.3.2 Teori tentang Perkembangan Kognitif

Ada beberapa tokoh yang mengemukakan pendapatnya tentang perkembangan kognitif manusia. Dua di antaranya adalah Jean Piaget dan Lev Vygotsky, di mana pendapat dari kedua tokoh tersebut adalah yang banyak digunakan.

#### a. Jean Piaget

Jean Piaget adalah seorang ilmuwan dan psikolog perkembangan Swiss, yang terkenal karena hasil penelitiannya tentang anak-anak dan teori perkembangan kognitifnya. Piaget (dalam Indrijati, 2016:49) menyatakan bahwa perbedaan cara berfikir anak dengan orang dewasa bukan hanya karena kalah pengetahuan, melainkan juga berbeda secara kualitatif. Piaget juga menjelaskan mengenai tahap perkembangan kognitif. Berikut ini merupakan penjabaran tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget (dalam Indrijati,2016:51).

##### 1) Tahap Sensori Motor (Lahir-2 Tahun)

Anak yang berada pada tahap ini, pengalaman diperoleh melalui fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indera). Masa kanak-kanak ini, anak hanya dapat mengetahui hal-hal yang ditangkap dengan inderanya.

##### 2) Tahap Pra-Operasional (Usia 2-7 Tahun)

Tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasional konkret. Ciri pada tahap ini adalah anak belum memahami dan memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan, sehingga pada tahap ini masih terbatas pada hal-hal yang dapat dijumpai di dalam lingkungannya saja.

### 3) Tahap Operasional Konkrit (Usia 7-11 Tahun)

Anak-anak yang berada pada tahap ini umumnya sudah berada di Sekolah dasar, dan telah memahami operasional logis dengan bantuan benda-benda konkret. Anak telah dapat mengetahui simbol-simbol matematika tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak.

### 4) Tahap Operasional Formal (Usia 11 Tahun ke Atas)

Tahap operasional formal ini adalah tahap akhir dari perkembangan kognitif secara kualitatif. Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika.

## b. Lev Vygotsky

Lev Vygotsky adalah seorang psikolog asal Rusia yang dikenal atas kontribusinya dalam teori perkembangan anak. Vygotsky setuju dengan pendapat Piaget mengenai tahap perkembangan kognitif manusia, namun meskipun begitu Vygotsky kurang sependapat dengan Piaget yang memandang bahwa anak-anak sebagai pembelajaran lewat penemuan individual. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Indrijati (2016:55) yang mengatakan bahwa Vygotsky

“walaupun setuju dengan pendapat Piaget, bahwa perkembangan kognitif terjadi secara bertahap dan dicirikan dengan gaya berfikir yang berbeda-beda, Vygotsky tidak setuju dengan pandangan Piaget bahwa anak menjelajahi dunianya sendirian dan membentuk realitas batinnya sendiri.”

Vygotsky (dalam Indrijati, 2016:55) mengungkapkan,

“anak-anak lahir dengan fungsi mental yang relatif dasar seperti kemampuan untuk memahami dunia luar dan memusatkan perhatian. Namun anak-anak tak banyak memiliki fungsi mental yang lebih tinggi seperti ingatan, berpikir, dan menyelesaikan masalah. Fungsi-fungsi mental yang lebih tinggi ini dianggap sebagai alat kebudayaan tempat individu hidup, dan alat-alat itu berasal dari budaya. Alat-alat itu diwariskan pada anak-anak oleh anggota kebudayaan yang lebih tua selama pengalaman pembelajaran dipandu.”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif individu memiliki empat tahap yaitu tahap sensori motor; tahap pra-operasional; tahap operasional konkret; dan tahap operasional formal. Anak dalam mencapai suatu tahapan perkembangan tersebut memerlukan orang dewasa sebagai fasilitator yang membantu ketika proses perkembangan kognitif tersebut berlangsung.

### 2.3.3 Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

Sujiono (2012:78) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Wiyani (2014:62) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Wiyani (2014:73) juga memaparkan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini. berikut penjabaran mengenai faktor-faktor tersebut.

- a. Faktor Internal merupakan pengaruh perkembangan kognitif yang berasal dari dalam diri anak dan terdiri atas:
  - 1) Faktor bawaan merupakan faktor-faktor yang telah dibawa sejak lahir.
  - 2) Faktor kematangan merupakan faktor kesiapan atau kesanggupan anak.
  - 3) Faktor minat dan bakat, minat mengarah pada dorongan untuk berbuat yang lebih baik, sedangkan bakat mengarah pada kemampuan bawaan yang perlu dikembangkan lebih baik lagi.
- b. Faktor Eksternal merupakan pengaruh perkembangan kognitif yang berasal dari luar diri anak dan terdiri atas:
  - 1) Faktor lingkungan, perkembangan kognitif juga ditentukan oleh berbagai pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh anak dari lingkungannya.
  - 2) Faktor pembentukan, merupakan segala keadaan diluar diri anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, baik secara sengaja maupun tidak sengaja.
  - 3) Faktor kebebasan, keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa anak dapat memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Menurut Cruickshank, Jenkins, & Metcalf (dalam Suratno, 2014:70) ada beberapa prinsip pembelajaran kognitif, yakni sebagai berikut.

- a. Siswa harus membuat hubungan antara informasi yang baru dan informasi yang sudah mereka miliki.
- b. Informasi baru harus secara logik diatur dan disajikan kepada siswa.
- c. Siswa akan melupakan informasi kecuali mereka berlatih atau berpikir mengenai hal itu.
- d. Siswa harus berinteraksi dengan guru dan didorong untuk menyampaikan pertanyaan.

- e. Siswa yang menemukan sesuatu atau usaha mereka sendiri, mereka akan belajar lebih baik.
- f. Para siswa perlu belajar mengenai cara belajar.
- g. Tujuan terpenting dalam pembelajaran adalah membantu siswa.

Standar tahap pencapaian perkembangan anak dalam aspek kognitif sesuai dengan tahap usia 4-5 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang standar isi (dalam Hasanah dan Pratiwi, 2016:25) dijabarkan dalam tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

<b>Lingkungan Perkembangan</b>	<b>Perkembangan Dasar</b>	<b>Indikator</b>
Anak mampu mengenal dan memahami berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran.</li> <li>b. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi.</li> <li>c. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC.</li> <li>d. Mengurutkan benda berdasarkan 5 series ukuran atau warna.</li> </ul>
	Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.</li> <li>b. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.</li> <li>c. Mengenal konsep bilangan.</li> <li>d. Mengenal lambang bilangan.</li> <li>e. Mengenal lambang huruf.</li> </ul>

(Sumber: Hasanah dan Pratiwi, 2016:25)

Indikator kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun (kelompok A) yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional ular tangga dengan berdasarkan penjelasan yang termuat dalam Tabel 2.1 adalah sebagai berikut.

a. Konsep Bilangan

Mengenal konsep bilangan dalam permainan tradisional ular tangga ini terdapat 16 kotak yang setiap kotaknya terdapat angka secara urut 1 hingga 16. Indikator yang akan dinilai yaitu:

- 1) Membilang/menyebut urutan bilangan minimal dari 1 sampai 10
- 2) Menyebutkan/menunjuk lambang bilangan

b. Konsep Jumlah dan Banyak/Sedikit

Mengenal konsep jumlah atau banyak benda dalam permainan ular tangga ini dilakukan dengan menggunakan dadu, di mana pada dadu tersebut terdapat 6 sisi yang tiap sisi ada lingkaran-lingkaran kecil yang menunjukkan konsep banyak atau sedikit.

- 1) Menyebutkan hasil penambahan (dilakukan ketika anak berjalan pada setiap kotak dalam papan ular tangga).
- 2) Mengenal konsep banyak dan sedikit

c. Konsep Geometri

Bentuk geometri merupakan suatu bentuk bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, jajar genjang, dan lain sebagainya. Namun, dalam permainan ular tangga sederhana ini hanya akan mengenalkan tiga macam bentuk saja yaitu segitiga, persegi, dan lingkaran. Indikator yang akan dinilai yaitu:

- 1) Menyebutkan bentuk-bentuk geometri.
- 2) Mengelompokkan bentuk-bentuk (segitiga, lingkaran, segi empat), dapat dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada anak disela-sela permainan ular tangga.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini meliputi kemampuan berfikir, mengelompokkan benda, mengenal warna, mengenal bentuk, mengenal angka, serta memecahkan permasalahan. Indikator perkembangan kognitif yang dapat dikembangkan

melalui permainan ular tangga sederhana yakni tentang mengenal konsep angka dan konsep geometri.

#### **2.4 Penelitian yang relevan**

Samiyani (2016:12) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Ular Tangga di Kelompok B-2 Tk Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri”. Hasil penelitian pada siklus I adalah 47,22% yang berada pada kategori rendah. Rerata ketuntasan pada siklus II mencapai 61,11% yang berada pada kategori sedang. Rerata ketuntasan belajar siklus III mencapai 83,33% yang berada pada kategori tinggi.

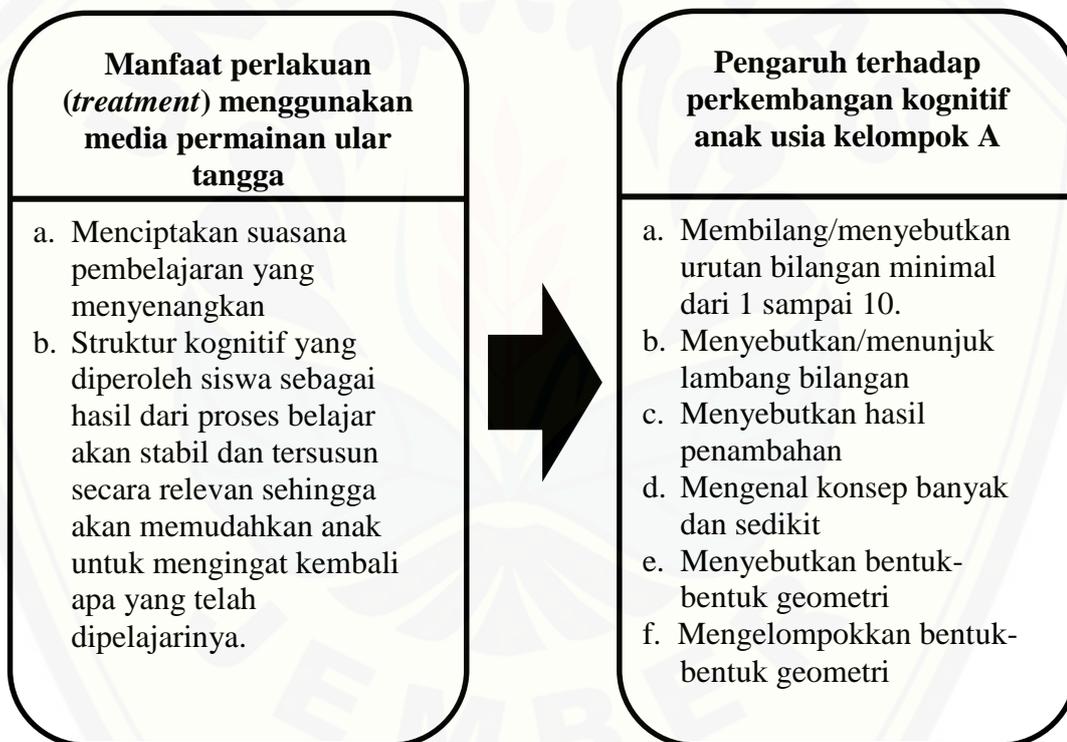
Handayani (2012:8) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam”. Hasil penelitian pada siklus I adalah 65% yang berada dalam kategori rendah. Rerata hasil penelitian pada siklus II adalah 94% yang berada dalam kategori tinggi.

Ratnaningsih (2014: 138) dengan judul “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro, Sleman”. Persentase motivasi belajar rata-rata pratindakan adalah 62,96% yang berada dalam kategori rendah. Hasil penelitian siklus I setelah diberikan perlakuan adalah 73,89% yang berada dalam kategori sedang. Rerata hasil penelitian siklus II adalah 85,74% yang berada dalam kategori tinggi.

Berdasarkan dua penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan permainan ular tangga, bahwa dalam penelitian tersebut menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas, dimana penggunaan permainan ular tangga memberikan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan mengetahui pengaruh permainan tradisional ular tangga sederhana terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso.

## 2.5 Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso. Ada dua poin penting yang akan diteliti dalam penelitian ini, pertama yakni membahas tentang manfaat dari perlakuan (*treatment*) dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga, sedangkan yang kedua yakni membahas tentang perkembangan kognitif anak yang dipengaruhi oleh perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan ular tangga tersebut. Lebih jelasnya dimuat dalam bentuk bagan yang dapat dilihat pada Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

## 2.6 Uji Hipotesis

Masyhud (2014:71) mengungkapkan bahwa hipotesis merupakan simpulan teoritis sebagai hasil kajian pustaka, baik dari sumber primer maupun sekunder yang selanjutnya akan diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan pengolahan data. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : ada pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018.

H<sub>0</sub> : tidak ada pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018.



### BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang digunakan dalam rangka pelaksanaan penelitian. Secara rinci pada bagian ini akan diuraikan tentang: (1) rancangan penelitian, (2) tempat dan waktu penelitian, (3) subjek penelitian, (4) Variabel, (5) definisi operasional variabel (6) prosedur penelitian, (7) metode pengumpulan data, (8) pengembangan instrumen test, dan (9) metode analisis data dan pengujian hipotesis.

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu (Masyhud, 2014: 136).

Pola penelitian eksperimen pada penelitian ini menggunakan *quasi experimental*. *Quasi experimental* biasanya digunakan untuk penelitian lapangan. Penelitian ini menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak atau *random*.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group*. Desain penelitian eksperimen ini digunakan untuk mengukur pengaruh dari suatu perlakuan dengan cara membentuk dua kelompok secara berimbang. Berbeda dengan penelitian eksperimen murni, penentuan kelompok dalam penelitian *quasi experiment* tidak dilakukan secara random melainkan menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*). Kedua kelompok tersebut diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur dan memastikan kondisi awal masing-masing kelompok. Langkah berikutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional ular tangga sedangkan kelas kontrol

menggunakan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru kelas. Langkah terakhir yakni kedua kelompok diberikan tes akhir (*post-test*).

Masyhud (2014: 163) menggambarkan rancangan pelaksanaan penelitian *quasi experimental* dengan pola *non-equivalent control group* dalam bentuk diagram sebagai berikut.

E:	01	X	02
C:	01		02

Gambar 3.1 Pola *non-equivalent control group*

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

C : Kelompok kontrol

01 : tes awal (*pre-test*) yang diberikan sebelum dilakukan perlakuan

02 : tes akhir (*post-test*) yang diberikan setelah dilakukan perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimental

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Populasi penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah dua kelas yakni A1 dan A2.

#### 3.2.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ditentukan secara sengaja yaitu di TK Nurur Rahman Tamanan dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Adanya kesediaan dari TK Nurur Rahman Tamanan untuk dijadikan tempat pelaksanaan penelitian.
- b. TK Nurur Rahman Tamanan memenuhi persyaratan untuk dilaksanakannya penelitian eksperimen karena terdapat dua kelas kelompok A yang akan digunakan dalam penelitian.

### 3.2.2 Waktu penelitian

Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018.

### 3.3 Subjek Penelitian

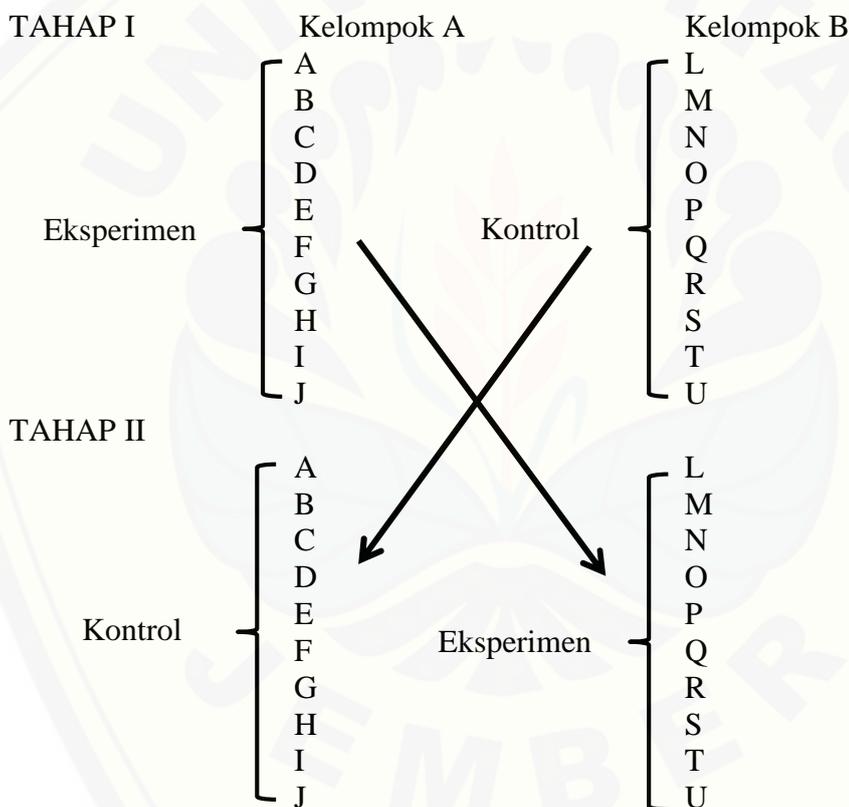
Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan yang terdiri dari dua kelas yakni kelompok A1 dengan kelompok A2. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlebih dahulu diawali dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah apakah kedua kelas tersebut berdistribusi normal yang datanya diperoleh dari hasil *pretest* yang telah dilakukan sebelumnya. Uji normalitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan SPSS versi 17.0 melalui langkah-langkah yaitu dengan memilih menu *Analyze – Descriptive Statistics – Explore*. Ketentuannya yakni apabila hasil signifikansi menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05 maka hasilnya berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov* karena Sampel yang diteliti lebih dari 30. Selain uji normalitas juga dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kemampuan awal anak didik yang datanya juga diperoleh dari hasil *pre-test*. Uji homogenitas tersebut diperoleh melalui perhitungan menggunakan SPSS versi 17.0 dengan rumus *Independent Sample T-test*. Langkah-langkahnya yaitu dengan memilih menu *Analyze – Compare Means – Independent Samples T test*.

Adapun uji homogenitas dapat dianalisis menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Jika hasil signifikansi  $\geq 0,05$  maka bernilai homogen karena menunjukkan tidak adanya perbedaan mean yang signifikan.
- b. Jika hasil signifikansi  $< 0,05$  maka bernilai tidak homogen karena menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.

Hasil dinyatakan homogen apabila hasil signifikansi  $> 0,05$  setelah diketahui hasil yang homogen maka selanjutnya adalah menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa

dilakukan secara acak atau random. Jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas tidak homogen, maka dapat dilakukan pendekatan silang, artinya kedua kelompok akan berperan baik sebagai kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Misalnya kelompok A1 dijadikan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok A2 dijadikan sebagai kelompok kontrol, begitupun sebaliknya. Oleh karena itu, kedua kelompok tersebut akan saling pernah merasakan baik sebagai kelompok eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol. Pendekatan silang dapat digambarkan dalam sketsa berikut ini (Masyhud, 2014:166)



Gambar 3.2 Perlakuan Silang

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah ciri atau sifat suatu objek penelitian yang mempunyai variasi (Neolaka, 2016: 60). Pada penelitian ini variabel yang digunakan sebagai berikut.

### 3.4.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan perubahan pada variabel yang lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional ular tangga sederhana.

### 3.4.2 Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel yang disebabkan oleh adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak kelompok A.

### 3.4.3 Variabel Kontrol

Variabel kontrol disebut sebagai variabel kendali. Variabel kontrol dalam penelitian ini meliputi:

- a. Guru, kemampuan setiap guru dalam mengajar anak berbeda-beda sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi kemampuan kognitif setiap anak. Oleh karena itu, dalam mengatasi hal tersebut maka pembelajaran dilakukan oleh guru yang sama antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan waktu dan perlakuan yang berbeda.
- b. Kemampuan anak didik, kemampuan anak berbeda antara yang satu dengan yang lain, sehingga dalam penelitian ini dilakukan uji homogenitas menggunakan hasil penilaian *pretest* untuk mengetahui kemampuan kognitif anak kelas eksperimen dan kelas kontrol, apabila hasilnya tidak homogen maka akan terjadi bias sehingga dapat dilakukan menggunakan desain silang.
- c. Alat penelitian yang sama, indikator pencapaian kemampuan kognitif yang akan dikembangkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, sehingga alat penilaiannya pun harus sama walaupun tindakan yang diberikan berbeda. Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala penilaian (*rating scale*).

### 3.5 Definisi Operasional Variabel

Berikut merupakan penjelasan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul penelitian agar menghindari penafsiran yang berbeda.

#### 3.5.1 Permainan Tradisional Ular Tangga

Permainan tradisional ular tangga dalam penelitian adalah permainan yang terdiri dari 16 kotak yang dihiasi dengan variasi gambar berupa bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi) serta urutan angka 1 hingga 16 yang akan diterapkan pada anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan.

#### 3.5.2 Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif yang akan diteliti dalam penelitian ini meliputi kemampuan membilang urutan angka 1-16; menunjukkan lambang bilangan; menyebutkan hasil penjumlahan; mengenal banyak/sedikit; menyebutkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi); serta mengelompokkan bentuk geometri pada anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan, yang cara mengukurnya melalui instrumen penilaian skala (*rating scale*) 1 sampai 4.

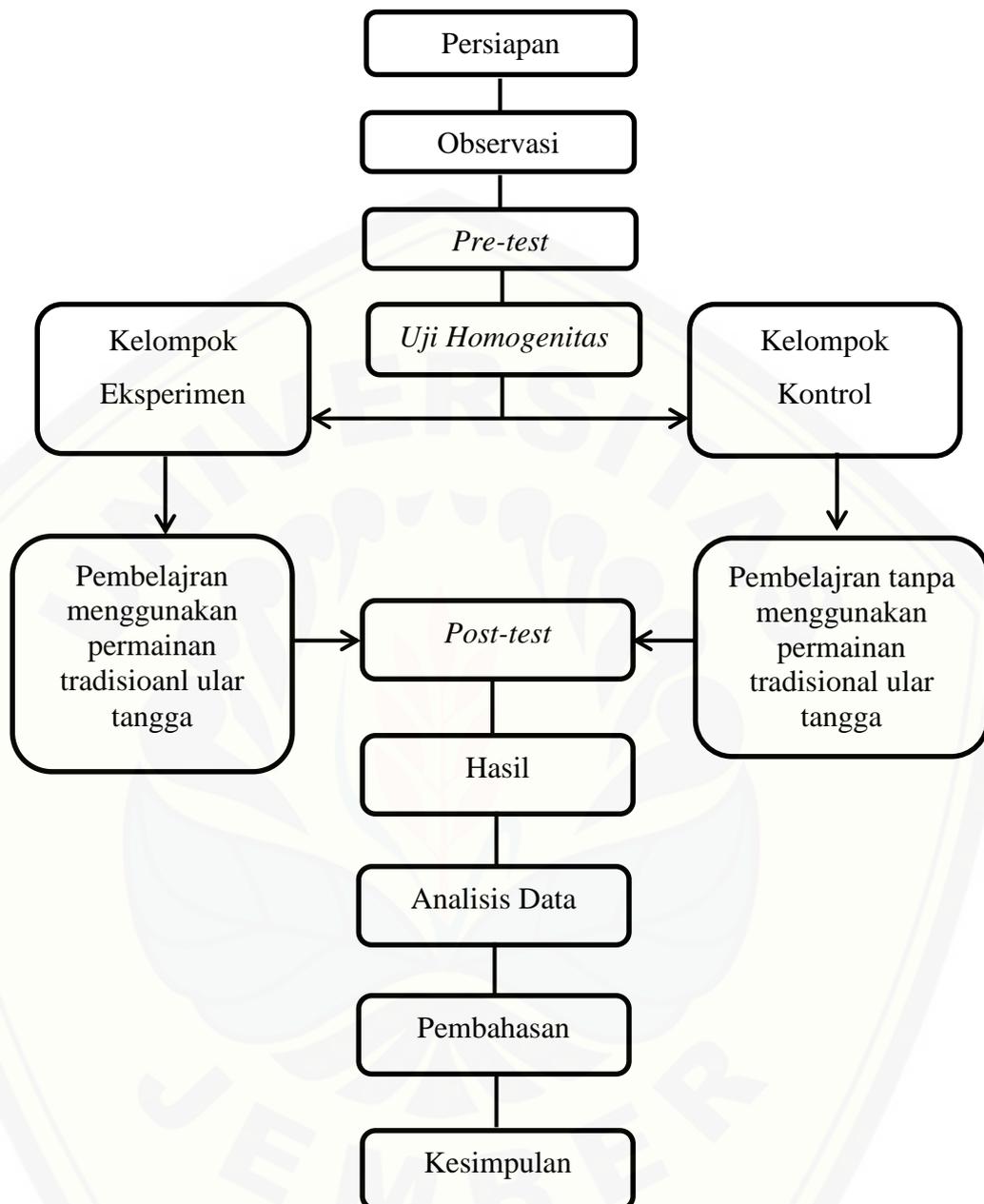
### 3.6 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A1 dan A2, di mana salah satu kelas dijadikan sebagai kelompok eksperimen sedangkan kelas yang satu lagi dijadikan sebagai kelas kontrol. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Persiapan, pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal, kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak di TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso, selain itu juga untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan di TK tersebut.
- b. Menentukan subyek penelitian, populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso.

- c. Memberikan *pre-test* sebelum dilakukan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hasil dari *pretest* digunakan untuk uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak.
- d. Melakukan uji homogenitas yang datanya juga diperoleh dari hasil pretest. Uji homogenitas ini dilakukan pada anak kelompok A TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso untuk mengetahui kemampuan masing-masing kelompok apakah kedua kelompok tersebut homogen atau tidak, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan kelanjutan penelitian ini untuk menentukan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.
- e. Melaksanakan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional ular tangga sebagai media pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan permainan tradisional ular tangga sebagai media pembelajarannya, melainkan menggunakan pembelajaran seperti biasa yang dilakukan.
- f. Memberikan *post-test* baik kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mengetahui hasil belajar anak setelah diberi perlakuan.
- g. Menganalisis data (*pre-test* dan *post-test*). Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A dengan cara melakukan uji t yang menggunakan SPSS versi 17.0 dengan rumus *Independent Sample T-test*.
- h. Mengkaji hasil
- i. Menarik kesimpulan

Lebih jelasnya langkah-langkah prosedur penelitian ini dirangkum dalam diagram, dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Bagan langkah-langkah penelitian

### 3.7 Metode Pengumpulan Data

Kurniawan dan Puspitaningtyas (2016: 79) mengungkapkan bahwa metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data, guna memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan

penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes hasil belajar, metode observasi dan metode dokumentasi.

### 3.7.1 Metode Tes Hasil Belajar

Masyhud (2014: 215) mengungkapkan bahwa tes hasil belajar disusun untuk mengukur tingkat ketercapaian individu setelah mempelajari sesuatu materi tertentu, selain itu dalam penelitian eksperimental metode ini adalah yang paling utama. Metode tes hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Nurur Rahman Tamanan. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk memperoleh data hasil belajar anak baik yang diberi perlakuan menggunakan permainan tradisional ular tangga maupun yang tidak diberi perlakuan.

Metode ini dilakukan dengan cara pemberian tes kepada anak untuk mengukur kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal angka, bentuk, dan posisi. Tes yang diberikan kepada anak dalam penelitian quasi eksperimental ini ada dua yakni dijabarkan sebagai berikut

- a. *Pre-test* merupakan tes yang diberikan kepada anak sebelum adanya perlakuan.
- b. *Post-test* merupakan tes yang diberikan kepada anak setelah adanya perlakuan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

### 3.7.2 Metode Observasi

Kurniawan dan Puspitaningtyas (2016: 81) menjelaskan bahwa metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dimaksudkan untuk melakukan pengamatan dari berbagai fenomena/situasi/kondisi yang terjadi. Metode observasi dibagi menjadi dua yakni metode observasi partisipasi dan metode observasi nonpartisipasi. Metode observasi partisipasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung oleh peneliti, sedangkan metode observasi nonpartisipasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung oleh peneliti. Metode observasi ini dibantu dengan instrumen pengumpulan data berupa skala penilaian (*rating scale*).

### 3.7.3 Metode Dokumentasi

Masyhud (2014: 227) menjelaskan bahwa panduan dokumentasi merupakan instrumen pengumpulan data untuk membantu peneliti dalam menjangkau data yang bersumber dari dokumentasi. Dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, atau karya seni. Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Data anak kelompok A di TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso.
- b. Penilaian hasil belajar kognitif anak kelompok A di TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso.

## 3.8 Pengembangan Instrumen Test

Pengembangan instrumen test ini akan membahas tentang uji validitas dan uji reliabilitas. Kedua uji tersebut dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan kepercayaan instrumen yang digunakan.

### 3.8.1 Uji Validitas

Masyhud (2014: 230) mengatakan bahwa instrumen dikatakan memenuhi syarat validitas jika dapat mengukur semua yang seharusnya diukur, sehingga instrumen tersebut benar-benar cocok untuk mengukur yang hendak diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan teknik tata jenjang Spearman. Lathif (2013:77) mengungkapkan bahwa penggunaan teknik tata jenjang didasarkan pada jumlah kasus yang diselidiki (N) yang berkisar antara 9 sampai 29. Penelitian ini menggunakan teknik tata jenjang karena jumlah kasus yang diselidiki (N) sebanyak 16 yang dihitung rumus angka sebagai berikut.

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{(N^3 - N)}$$

Keterangan:

$rho_{xy}$  : koefisien korelasi

D : selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel

N : Banyaknya kasus yang diselidiki  
 1 dan 6 : Bilangan konstan (Sumber Lathif, 2013: 77)

Hasil dari penghitungan  $\rho_{xy}$  tersebut digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian yang dibandingkan menggunakan r tabel yang diketemukan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 1%. Apabila r hitung lebih besar daripada r tabel maka hasilnya akan valid, sebaliknya apabila r hitung lebih kecil daripada r tabel maka hasilnya tidak akan valid. Berikut merupakan tabel hasil uji validitas dalam penelitian ini dengan  $N = 16$ .

Uji validitas instrumen ini dilakukan di TK pertiwi 01 yang anak didiknya berjumlah 16 dalam satu kelas. Pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga untuk mengetahui kevalidan dari instrumen. Ada enam instrumen yang akan diuji dalam penelitian ini. Adapun hasil yang diperoleh dari uji validitas intrumen adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Indikator	Nomor Item	R-hitung	R-tabel		Keterangan
			Taraf Signifikansi 5%	Taraf Signifikansi 1%	
Konsep Bilangan	1	0,9206	0,506	0,665	Valid
	2	0,9404	0,506	0,665	Valid
Konsep Jumlah	3	0,9199	0,506	0,665	Valid
	4	0,9350	0,506	0,665	Valid
Konsep Geometri	5	0,9496	0,506	0,665	Valid
	6	0,9794	0,506	0,665	Valid

Berdasarkan Tabel 3.1 dapat disimpulkan bahwa ke enam instrumen tersebut bernilai valid karena hasil  $r_{hitung}$  setiap nomor item instrumen menunjukkan hasil yang lebih besar  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% maupun 1%  $N=16$  yang masing-masing bernilai 0,506 dan 0,665.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Masyhud (2014: 231) menyatakan bahwa instrumen dikatakan memenuhi syarat reliabilitas apabila mampu menghasilkan hasil pengukuran yang benar-

benar dipercaya. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut memiliki konsistensi. Langkah yang dilakukan menggunakan dalam uji reliabilitas ini yaitu dengan cara mencobakan instrumen sebanyak satu kali, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan uji statistik tertentu, untuk penelitian ini peneliti menggunakan rumus yang sama dengan uji validitas yakni menggunakan rumus tata jenjang sebagai berikut.

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{(N^3 - N)}$$

Keterangan:

- rho<sub>xy</sub> : koefisien korelasi  
 D : selisih perbedaan antara kedudukan skor variabel  
 N : Banyaknya kasus yang diselidiki  
 1 dan 6 : Bilangan konstan (Sumber Lathif, 2013: 77)

Balian (dalam Masyhud, 2014:256) mengemukakan secara rinci kategori tingkat reliabilitas suatu instrumen, yakni sebagai berikut.

Tabel 3.2 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak Reliabel
0,80 – 0,84	Reliabilitas Cukup
0,85 – 0,89	Reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik belah dua (ganjil-genap) yang dihitung menggunakan rumus tata jenjang dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Penelitian	Nilai R hitung	Keterangan
Kemampuan Kognitif	0,8544	Reliabel

Berdasarkan hasil tersebut menjelaskan bahwa r<sub>hitung</sub> bernilai 0,8544 sehingga instrumen dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel sesuai dengan

kategori tingkat reliabilitas yang menyatakan apabila hasil  $r_{hitung}$  berada pada kisaran 0,85-0,89 maka dinyatakan reliabilitasnya tinggi.

### 3.9 Metode Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Metode analisis data dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh dari penelitian sehingga akan diperoleh hasil yang digunakan untuk menguji hipotesis.

#### 3.9.1 Metode Analisis Data

Neolaka (2016:173) mengungkapkan bahwa analisis data adalah pengolahan data secara statistik maupun non statistik untuk memperoleh hasil atau temuan penelitian. Pengujian statistik dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Penelitian eksperimen dilakukan dengan maksud untuk mengetahui perbedaan dampak dari suatu perlakuan atau *treatment*, serta membandingkan keefektifan antara suatu perlakuan dengan perlakuan lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu teknik analisis data yang sesuai. Penelitian ini menggunakan SPSS versi 17.0 dengan rumus *Independent Sample T-test* dalam menghitung hasil uji t. Adapun langkah-langkahnya itu pilih menu *Analyze – Compare Means – Independent Samples T test*.

Adapun uji t dapat dianalisis menggunakan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut.

- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 maka bernilai signifikan.
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 maka bernilai signifikan.

#### 3.9.2 Pengujian Hipotesis

Hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

##### a. Hipotesis

$H_a$  : ada pengaruh permainan tradisional ular tangga sederhana terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018.

$H_0$  : tidak ada pengaruh permainan tradisional ular tangga sederhana terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Nurur Rahman Tamanan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan membandingkan hasil uji  $t_{test}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% melalui ketentuan sebagai berikut.

- 1) Apabila hasil  $t_{test} > t_{tabel}$  maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima,
- 2) Apabila hasil  $t_{test} < t_{tabel}$  maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso tahun ajaran 2017/2018, karena hasil analisis data menunjukkan adanya suatu pengaruh serta permainan tradisional ular tangga juga dapat memberikan rasa senang kepada anak dan alat permainannya menyajikan pembelajaran secara konkret.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

#### 5.2.1 Saran untuk Guru

- a. Hendaknya memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak.
- b. Hendaknya memodifikasi suatu permainan tradisional ke dalam pembelajaran di kelas yang disesuaikan dengan aspek perkembangan kognitif anak.

#### 5.2.2 Saran untuk Sekolah

- a. Hendaknya mengoptimalkan perkembangan kognitif anak melalui permainan yang menyenangkan.
- b. Hendaknya memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran.

#### 5.2.1 Saran untuk Peneliti Lain

- a. Hendaknya menyesuaikan jumlah alat permainan dengan anak yang akan bermain.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, Siti dkk. 2009. "*Pembelajaran Terpadu*". Jakarta: Universitas Terbuka
- Asmawati, luluk dkk. 2010. "*Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*". Jakarta: Universitas Terbuka
- Diana. 2012. Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak ADHD). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. 1(3): 134-142.
- Mulyani, Novi. 2016. "*Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*". Yogyakarta: Diva Press
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Kencana
- Handayani, S. 2012. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam. *Jurnal Pesona PAUD*. 1(1): 1-14
- Hasanah, N. I. & Pratiwi, H. 2016. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Indrijati, H. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia
- Kurniawan, A. W. & Puspitaningtyas, Z. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku
- Lathif, M. A. 2013. Pengantar Statistik Pendidikan. Jember: Universitas Jember
- Larasati, D. 2018. Pengembangan Media Championship Track Math untuk Pembelajaran Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) pada Jenjang SMP. *Jurnal Mitra Pendidikan*. 2(1): 47-62.
- Masyhud. M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Musfiroh, T. & Tatminingsih, S. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Neolaka, A. 2016. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakary
- Ratnaningsih, N.F. 2014. Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Rinaldi, J. 2014. *Ratusan Game Edukatif untuk Anak Usia 0-3 Tahun*. Yogyakarta: Diva Press
- Riva, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Samiyani, K. 2016. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Ular Tangga di Kelompok B2 TK Dharma Wanita Rejomulyo Kecamatan Kota Kediri. *Skripsi*. Kediri: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Sujinono, Y. N. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Suratno. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran Kontempore*. Yogyakarta: LaksBang Pressindo
- Suyadi. 2014. “*Teori Pembelajaran Anak Usia Dini: dalam Kajian Neurosains*”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wiyani, N. A. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media

## Lampiran A. Matrik Penelitian

### Matrik Penelitian

JUDUL	PERMASALAHAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018	1. Adakah pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018?	1. Variabel bebas : Permainan tradisional ular tangga  2. Variabel terikat : Kemampuan kognitif anak	1. Syarat Permainan Edukatif 2. Kesesuaian dengan tahap perkembangan anak 3. Fleksibel  1. Konsep Bilangan 2. Konsep Jumlah/Banyak-Sedikit 3. Konsep Geometri	1. Subjek Penelitian: Anak Didik 2. Informan : Guru Kelas 3. Observer 4. Dokumen 5. Kepustakaan	1. Penentuan Daerah Penelitian: TK Nurur Rahman Tamanan 2. Jenis Penelitian: Eksperimen 3. Desain Penelitian: <i>Non-Equivalent Control Group</i> 4. Metode Pengumpulan Data: a. Observasi b. Dokumentasi c. Tes 5. Analisis Data menggunakan SPSS versi 17.0 dengan rumus <i>Independent Sample T-test</i>	1. Ada pengaruh permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Nurur Rahman Tamanan

**Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data****B1. Kisi-kisi Lembar Validasi**

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Pelaksanaan permainan ular tangga sederhana	<b>I. Syarat Permainan Edukasi</b>	1,2,3,4	Responden
	<b>II. Sesuai dengan Tahap Perkembangan Anak</b>	5,6,7,8	Responden
	<b>III. Fleksibel</b>	9,10	Responden

**B2. Kisi-kisi Lembar Observasi**

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Kemampuan kognitif	<b>Konsep Bilangan</b>		
	1. Menyebutkan bilangan 1-16	1	Responden
	2. menyebutkan/menunjuk lambang bilangan	2	Responden
	<b>Konsep Jumlah/Banyak Sedikit</b>		
	1. Menyebutkan penjumlahan angka	3	Responden
	2. Menunjukkan benda yang lebih besar/kecil	4	
	<b>Geometri</b>		
	1. Menyebutkan bentuk-bentuk geometri	5	Responden
2. Mengelompokkan bentuk geometri	6	Responden	

**B3. Pedoman Dokumentasi**

No.	Data yang hendak diperoleh	Sumber Data
1.	Profil lembaga TK Nurur Rahman Tamanan	Dokumentasi
2.	Data guru	Dokumentasi
3.	Data peserta didik	Dokumentasi
4.	Penilaian hasil belajar kognitif	Dokumentasi

**B4. Pedoman Tes**

No.	Data yang hendak diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil penilaian kemampuan kognitif anak sebelum perlakuan ( <i>pre-test</i> )	Responden
2.	Hasil penilaian kemampuan kognitif anak sesudah perlakuan ( <i>post-test</i> )	Responden



**Lampiran C. Instrumen****C1. Instrumen Penilaian****Instrumen Penilaian Kemampuan Kognitif**

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★
<b>I. Membilang Angka</b>					
1.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-16				
2.	Anak mampu menyebutkan/menunjuk lambang bilangan				
<b>II. Jumlah / Banyak Benda</b>					
3	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan angka				
4.	Anak mampu menunjuk benda yang lebih besar/lebih kecil				
<b>III. Geometri</b>					
5.	Anak mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri (segitiga, persegi, dan lingkaran)				
6.	Anak Mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri				

Keterangan:

★ ★ (Bintang 4) : Berkembang Baik

★ ★

★ ★ (Bintang 3) : Berkembang Sesuai Harapan

★

★ ★ (Bintang 2) : Mulai Berkembang

★ ★

★ (Bintang 1) : Belum Berkembang

★

**C2. Rubrik Instrumen Penilaian**

No.	Instrumen Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
<b>I. Mengenal Konsep Bilangan</b>			
1.	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-16	Anak mampu menyebutkan bilangan antara 1 - 4 secara urut dengan tepat	1
		Anak mampu menyebutkan bilangan antara 1 - 8 secara urut dengan tepat	2
		Anak mampu menyebutkan bilangan antara 1 - 12 secara urut dengan tepat	3
		Anak mampu menyebutkan bilangan antara 1 - 16 secara urut dengan tepat	4
2.	Anak mampu menyebutkan/menunjuk lambang bilangan	Anak mampu menyebutkan/menunjuk lambang bilangan antara 1 - 4 dengan tepat	1
		Anak mampu menyebutkan/menunjuk lambang bilangan antara 1 - 8 dengan tepat	2
		Anak mampu menyebutkan/menunjuk lambang bilangan antara 1 - 12 dengan tepat	3
		Anak mampu menyebutkan/menunjuk lambang bilangan antara 1 - 16 dengan tepat	4
<b>II. Mengenal Konsep Jumlah dan Banyak/Sedikit</b>			
3.	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan bilangan	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan bilangan antara 1 - 4 dengan tepat	1
		Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan bilangan antara 1 - 8 dengan tepat	2
		Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan bilangan antara 1 - 12 dengan tepat	3
		Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan bilangan antara 1 - 16 dengan tepat	4
4	Anak mampu menunjukkan benda yang banyak/sedikit	Anak belum mampu menunjukkan benda yang berjumlah banyak/sedikit	1
		Anak mampu menunjukkan benda yang berjumlah banyak/sedikit sebanyak 1 kali benar	2
		Anak mampu menunjukkan benda yang berjumlah banyak/sedikit sebanyak 2 kali benar	3
		Anak mampu menunjukkan benda yang	4

No.	Instrumen Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
		berjumlah banyak/sedikit sebanyak 3 kali benar	
<b>II. Mengenal Konsep Geometri</b>			
5.	Anak mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga)	Anak belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan tepat	1
		Anak mampu menyebutkan 1 macam bentuk geometri dengan tepat (lingkaran/persegi/segitiga) dengan tepat	2
		Anak mampu menyebutkan 2 macam bentuk geometri dengan tepat (lingkaran dan persegi / lingkaran dan segitiga / persegi dan segi tiga) dengan tepat	3
		Anak mampu menyebutkan 3 macam bentuk geometri dengan tepat (lingkaran, persegi, dan segitiga) dengan tepat	4
6.	Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri	Anak belum mampu mengelompokkan bentuk geometri dengan tepat	1
		Anak mampu mengelompokkan 1 macam bentuk geometri dengan tepat	2
		Anak mampu mengelompokkan 2 macam bentuk geometri dengan tepat	3
		Anak mampu mengelompokkan 3 macam bentuk geometri dengan tepat	4

**Lampiran D. Instrumen Penilaian Media****Lampiran D. Instrumen Penilaian Media****Instrumen Penilaian Permainan Tradisional Ular Tangga**

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media permainan edukasi
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan tanda checklis (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian ahli media pembelajaran.

Validasi dari Validator I :

No.	Kegiatan	Ya	Tidak
	<b>Syarat Permainan Edukasi</b>		
1.	Menarik	✓	
2.	Tahan lama	✓	
3.	Aman bagi anak	✓	
4.	Sesuai kebutuhan	✓	
	<b>Sesuai dengan Tahap Perkembangan Anak</b>		
5.	Mudah dimainkan oleh Anak	✓	
6.	Desain papan permainan ular tangga	✓	
7.	Ukuran papan permainan ular tangga dan dadu	✓	
8.	Dapat dimainkan secara bersama-sama	✓	
	<b>Fleksibel</b>		
9.	Bahannya mudah diperoleh	✓	
10.	Mudah dibawa	✓	

Jember, 17 April 2018

Validator,



**Luh Putu Indah Budyawati, M.Pd**  
NIP. 198712112015042001

**Lampiran D. Instrumen Penilaian Media****Instrumen Penilaian Permainan Tradisional Ular Tangga****Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media permainan edukasi
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian ahli media pembelajaran.

**Validasi dari Validator I :**

No.	Kegiatan	Ya	Tidak
	<b>Syarat Permainan Edukasi</b>		
1.	Menarik	✓	
2.	Tahan lama	✓	
3.	Aman bagi anak	✓	
4.	Sesuai kebutuhan	✓	
	<b>Sesuai dengan Tahap Perkembangan Anak</b>		
5.	Mudah dimainkan oleh Anak	✓	
6.	Desain papan permainan ular tangga	✓	
7.	Ukuran papan permainan ular tangga dan dadu	✓	
8.	Dapat dimainkan secara bersama-sama	✓	
	<b>Fleksibel</b>		
9.	Bahannya mudah diperoleh	✓	
10.	Mudah dibawa	✓	

Bondowoso, 28 April 2018

Validator,  
Kepala Pertiwi 01



Pertiwi, S.Pd

*Lampiran E. Dokumentasi***E1. Profil Lembaga****PROFIL LEMBAGA**

- |  |                              |
|--|------------------------------|
| 1. Nama Lembaga                        | : TK NURUR RAHMAN            |
| 2. Alamat Lengkap                      |                              |
| Jalan                                  | : Jln. Raya Tamanan          |
| RT/RW/Dusun                            | : RT 02 / RW 01              |
| Desa/Kelurahan                         | : Tamanan                    |
| Kecamatan                              | : Tamanan                    |
| Kabupaten/Kota                         | : Bondowoso                  |
| Propinsi                               | : Jawa Timur                 |
| 3. Penanggung jawab Kelembagaan :      |                              |
| Nama Lengkap                           | : H. Abdurrahman Ilyas       |
| Jabatan                                | : Ketua Yayasan              |
| 4. Penanggung jawab Pengelolaan/Kepala |                              |
| Nama Lengkap                           | : Roqidatul Kitfiah, A.Ma.Pd |
| Jabatan                                | : Kepala Sekolah             |
| 5. Tanggal SK Pendirian                | : 2005-08-04                 |
| 6. SK Izin Operasional                 | : 421.1/248/430.520/2005     |
| 7. SK Akreditasi                       | : 002052206014               |

**E2. Data Guru TK Nurur Rahman****DATA GURU TK NURUR RAHMAN TAMANAN**

No.	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	L/P	Ijazah	Jabatan/Bidang yang diampu	Status Pegawai
1.	ROQIDATUL KITFIAH, A.Ma.Pd	Bondowoso, 15-03-1968	P	D2 PGTK	Kepala TK	Swasta
2.	WIWIK HARIYATI, S.Pd	Bondowoso, 28-02-1983	P	S1 PAUD	Guru Kelas	Swasta
3.	NOVIATUS SAIDAH, S.Pd	Bondowoso, 28-02-1980	P	SI PAUD	Guru Kelas	Swasta
4.	DEASY OCTAVIA, S. Pd	Bondowoso, 02-10-1977	P	S1 PAUD	Guru Kelas	Swasta
5.	TITIN RAHAYU NINGSIH	Bondowoso, 08-09-1976	P	MAN	Guru Kelas	Swasta
6.	SRI SUWARNI	Bondowoso, 02-01-1981	P	MAN	Guru Kelas	Swasta
7.	SITI KHOLILAH, S.Pd.I	Bondowoso, 03-04-1986	P	S1	Guru Kelas	Swasta
8.	SITI AISYAH, S.Pd.I	Bondowoso, 05-11-1992	P	S1	Guru Kelas	Swasta
9.	LU'LUIL MUKARROMAH	Bondowoso, 09-05-1994	P	MAN	Guru Kelas	Swasta
10.	PUPUT NUR HOLIFAH, S. Pd	Bondowoso, 28-11 1994	P	S1 PAUD	Guru Kelas	Swasta
11.	ROBIYANTI	Bondowoso, 07-07-1982	P	SMP	Pesuruh	Swasta

**E3. Data Peserta Didik****DATA ANAK DIDIK****I. Data Kelompok A1**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>L</b>	<b>P</b>
1.	Ahmad Fahril Agil	L	
2.	Ahmad Hafidz	L	
3.	Annisa Qorina Annayla Ulfa		P
4.	Aulia Nahda Azzahro		P
5.	Cika Amelia Agustin		P
6.	Cintya Puspita Sari		P
7.	Cindy Aura Calysta		P
8.	Daffa Hisyam A	L	
9.	Defanda F.P.Y	L	
10.	M Farello	L	
11.	Fahmi Faisal Arifin	L	
12.	Faiqotal Isma M	L	
13.	Elyta Welly		P
14.	Gabrilia Rastafara		P
15.	Guntur Dofi Ananda	L	
16.	Jaza Azka Safara		P
17.	M. Afra Zaidan	L	
18.	Muh. Hazimul Fikri	L	
19.	M. Agung Prasetyo	L	
20.	M. Roihan Ainul Widad	L	
21.	M. Faqih Maulana	L	
22.	Nurilian Putri Pratiwi		P
23.	Prasasti Mega Bintang		P
24.	Raihan Yudi Mubarak	L	
25.	Safira Salsabila		P
26.	Siti Fatimatus Zahro		P
27.	Tasya Kamilatus Syifa A		P
28.	Wardatus Zainiyah		P
29.	M. Sultan Al Fatih	L	
30.	Raflan Az Zhahir	L	
<b>Jumlah</b>		<b>16</b>	<b>14</b>

## II. Data Kelompok A2

No.	Nama	L	P
1.	Anugerah wildaniah M		P
2.	Alika ghina ghazziyah		P
3.	Dwi indah nur aini		P
4.	Ezhiana maulidya ajwa		P
5.	Ellen nadiva putri		P
6.	Ika raisyah putri		P
7.	Keylani khanza ezra zafira		P
8.	Muh. Zarifudin Zuhri	L	
9.	Moh. Song Julian Putra	L	
10.	Moh. Choerul Anwar	L	
11.	Muh. Nazil Karomy	L	
12.	Nabilatuzs Syarifah		P
13.	Ridha Alfa Arrofiqi	L	
14.	Resyi Liana Fahmi		P
15.	Naura Azzahra		P
16.	Arsyfa Naura Sasysre H		P
17.	Alfania Dwi Widayani		P
18.	Arzzahqolbissalim		P
19.	Ahmad Risqi Firdaus	L	
20.	Ahmad Ridho Maulana	L	
21.	Ana Raihanul Faradis		P
22.	Dhanar Amirul Fahmi	L	
23.	Hafidza Humairoh A. S	L	
24.	Khoyrunisak Alkarimah		P
25.	Muh. Diaz Karimullah	L	
26.	Muh.Nizam Aqil Arsyad	L	
27.	Muh. Athoillah Alghani		P
28.	Nayla Rizki Alfhadhilatus		P
29.	Nabillah Dwi Sugidiana		P
30.	Zareta Tryanda Maulidia		P
<b>Jumlah</b>		11	19

**Lampiran F. Soal Pretest-Posttest**

**F1. Soal Pretest Kelas Eksperimen**

Nama: Nizam Kelompok: \_\_\_\_\_

Berilah tanda centang (V) pada gambar dan hitunglah dengan benar!

Manakah bentuk lingkaran?	Berapa Jumlahnya?
	4

Manakah bentuk lingkaran?	Berapa Jumlahnya?
	4

Manakah bentuk segitiga?	Berapa Jumlahnya?
	4

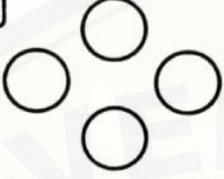
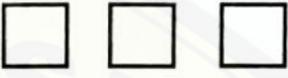
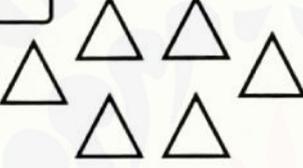
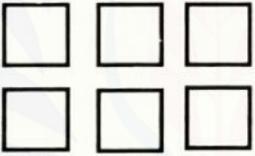
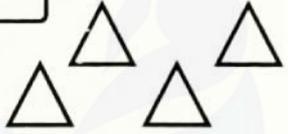
Manakah bentuk persegi?	Berapa Jumlahnya?
	4

Banyaknya semua bentuk di atas = 6

Nilai	Paraf Guru
53	

Nama: nizam Kelompok:

Berilah tanda centang (V) pada gambar yang jumlahnya lebih banyak!

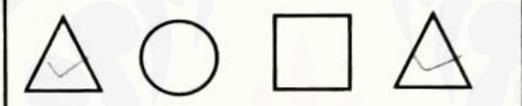
<input checked="" type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
<input type="checkbox"/> 	<input checked="" type="checkbox"/> 
<input checked="" type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 

Nilai	Paraf Guru
A 3	

**F2. Soal Posttest Kelas Eksperimen**

Nama: nizam Kelompok:

Berilah tanda centang (V) pada gambar dan hitunglah dengan benar!

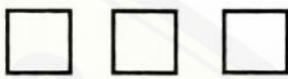
Manakah bentuk lingkaran?	Berapa jumlahnya?
	2
Manakah bentuk lingkaran?	Berapa jumlahnya?
	2
Manakah bentuk segitiga?	Berapa jumlahnya?
	2
Manakah bentuk persegi?	Berapa jumlahnya?
	3

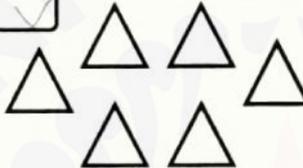
Banyaknya semua bentuk di atas = 10

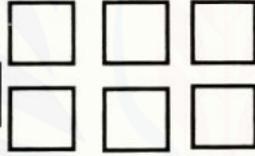
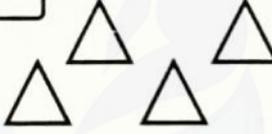
Nilai	Paraf Guru
83	

Nama: Nizam Kelompok:

Berilah tanda centang (V) pada gambar yang jumlahnya lebih banyak!

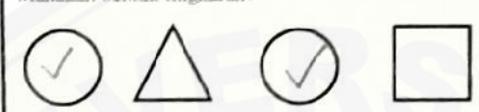
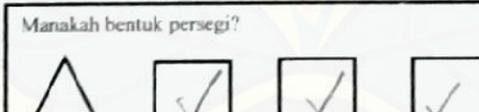
<input checked="" type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
---	---

<input checked="" type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
---	---

<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
--	---

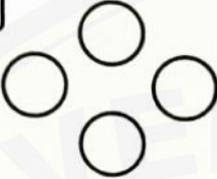
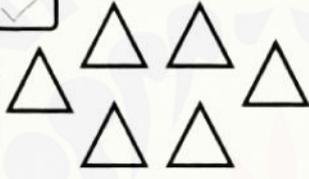
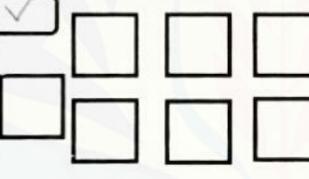
Nilai	Paraf Guru
89	

**F3. Soal Pretest Kelas Kontrol**

Nama: <u>Nahda</u> Kelompok: <u>A1</u>					
Berilah tanda centang (V) pada gambar dan hitunglah dengan benar!					
Manakah bentuk lingkaran?	Berapa jumlahnya?				
	<u>2</u>				
Manakah bentuk lingkaran?	Berapa jumlahnya?				
	<u>2</u>				
Manakah bentuk segitiga?	Berapa jumlahnya?				
	<u>2</u>				
Manakah bentuk persegi?	Berapa jumlahnya?				
	<u>3</u>				
Banyaknya semua bentuk di atas = <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"><u>9</u></span>					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Nilai</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Paraf Guru</td> </tr> <tr> <td style="height: 40px;"></td> <td></td> </tr> </table>	Nilai	Paraf Guru			
Nilai	Paraf Guru				

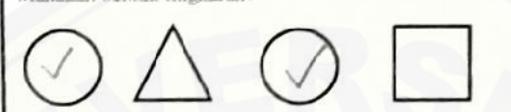
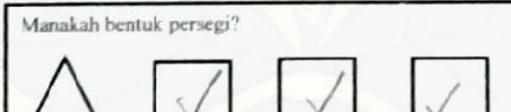
Nama: Nahda                      Kelompok: A1

Berilah tanda centang (V) pada gambar yang jumlahnya lebih banyak!

<input checked="" type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
<input checked="" type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
<input checked="" type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 

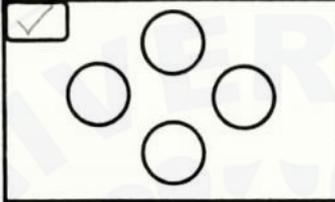
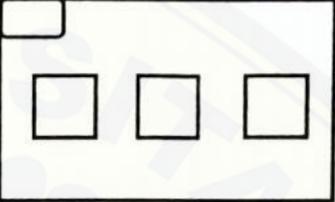
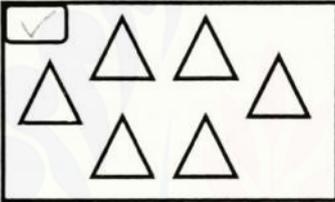
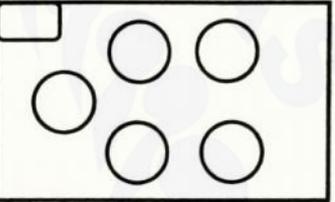
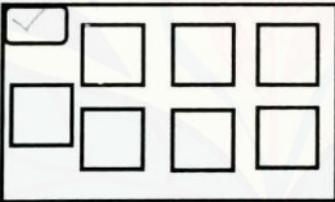
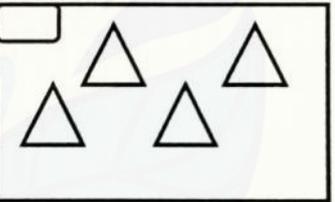
Nilai	Paraf Guru
★ 9	

**F4. Soal Posttest Kelas Kontrol**

Nama: <u>Nahda</u> Kelompok: <u>A1</u>	
Berilah tanda centang (V) pada gambar dan hitunglah dengan benar!	
Manakah bentuk lingkaran?	Berapa jumlahnya?
	<u>2</u>
Manakah bentuk lingkaran?	Berapa jumlahnya?
	<u>2</u>
Manakah bentuk segitiga?	Berapa jumlahnya?
	<u>2</u>
Manakah bentuk persegi?	Berapa jumlahnya?
	<u>3</u>
Banyaknya semua bentuk di atas = <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;"><u>9</u></span>	
Nilai	Paraf Guru

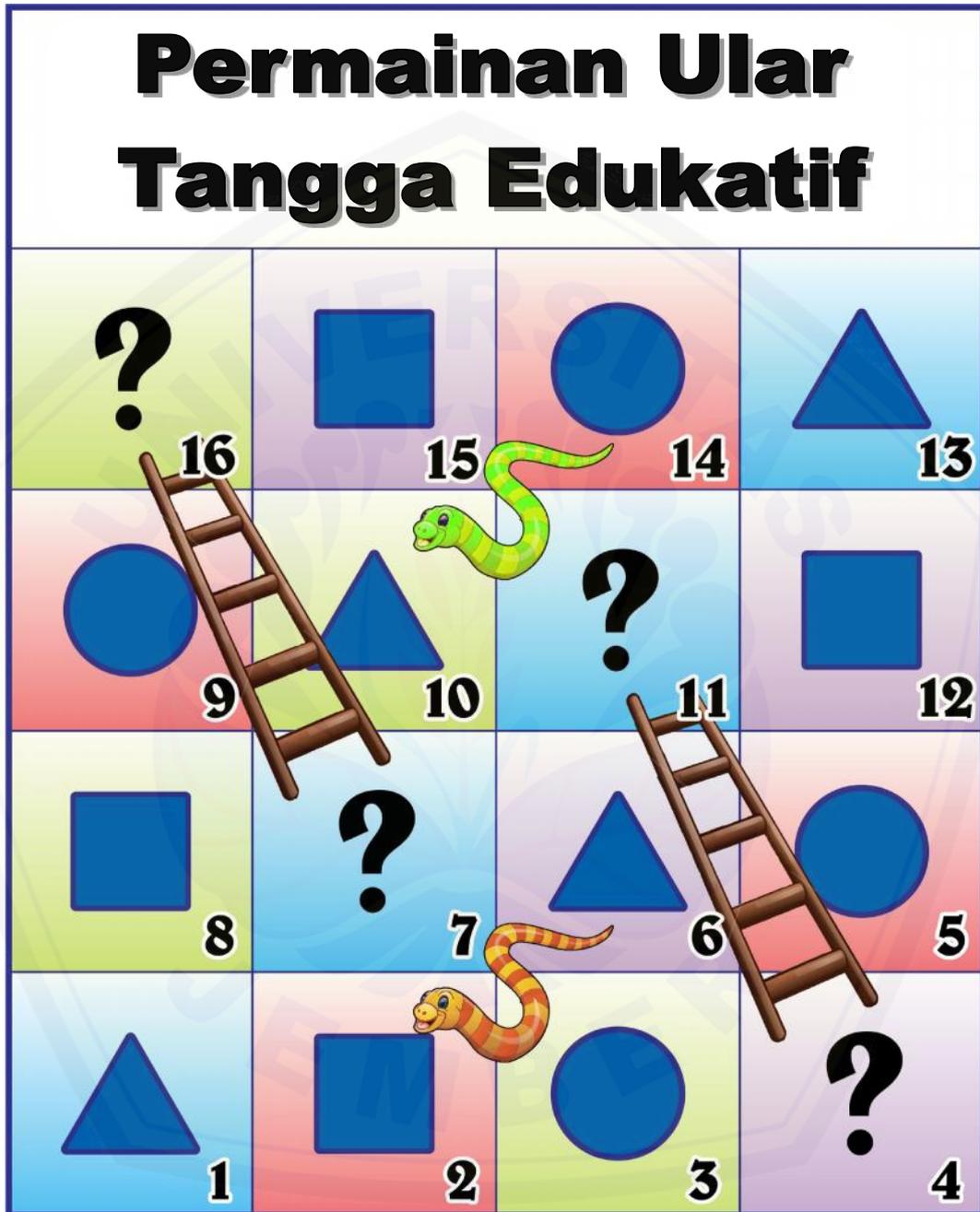
Nama: Dahda                      Kelompok: A1

Berilah tanda centang (V) pada gambar yang jumlahnya lebih banyak!

<input checked="" type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
<input checked="" type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
<input checked="" type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 

Nilai	Paraf Guru
★ 4	

Lampiran G Desain Papan Ular Tangga



*Lampiran H. Analisis Data***H1. Analisis Data Uji Validitas**

## I. Tabel Persiapan Uji Validitas

No	Nama	Skor Butir Instrumen								
		1	2	Jumlah	3	4	Jumlah	5	6	Jumlah
1	Fadli	3	3	6	3	3	6	3	2	5
2	Ijam	4	4	8	3	4	7	4	4	8
3	Akmal	4	3	7	4	3	7	3	2	5
4	Ringin	4	4	8	3	4	7	4	3	7
5	Ridwan	4	3	7	3	3	6	4	3	7
6	Riska	3	2	5	2	2	4	3	2	5
7	Riki	4	3	7	3	3	6	4	3	7
8	Yubi	3	3	6	2	3	5	3	2	5
9	Inez	4	3	7	3	3	6	3	2	5
10	Fina	4	3	7	3	3	6	4	3	7
11	Beril	3	3	6	2	2	4	4	3	7
12	Fani	3	2	5	3	3	6	3	2	5
13	Sifa	3	2	5	3	3	6	4	3	7
14	Anis	4	3	7	3	3	6	4	3	7
15	Lia	3	2	5	2	2	4	3	2	5
16	Riski	3	2	5	2	2	4	4	2	6

## II. Uji Validitas Nomor Item 1

No	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	3	6	12,5	10	2,5	6,25
2	4	8	4,5	1,5	3	9
3	4	7	4,5	5,5	-1	1
4	4	8	4,5	1,5	3	9
5	4	7	4,5	5,5	-1	1
6	3	5	12,5	14	-1,5	2,25
7	4	7	4,5	5,5	-1	1
8	3	6	12,5	10	2,5	6,25
9	4	7	4,5	5,5	-1	1
10	4	7	4,5	5,5	-1	1
11	3	6	12,5	10	2,5	6,25
12	3	5	12,5	14	-1,5	2,25
13	3	5	12,5	14	-1,5	2,25
14	4	7	4,5	5,5	-1	1
15	3	5	12,5	14	-1,5	2,25
16	3	5	12,5	14	-1,5	2,25
Jumlah					0	54

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{(N^3 - N)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 54}{(16^3 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{324}{(4096 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{324}{4080}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,0794$$

$$rho_{xy} = 0,9206$$

## III. Uji Validitas Nomor Item 2

No	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	3	6	7	10	-3	9
2	4	8	1,5	1,5	0	0
3	3	7	7	5,5	1,5	2,25
4	4	8	1,5	1,5	0	0
5	3	7	7	5,5	1,5	2,25
6	2	5	14	14	0	0
7	3	7	7	5,5	1,5	2,25
8	3	6	7	10	-3	9
9	3	7	7	5,5	1,5	2,25
10	3	7	7	5,5	1,5	2,25
11	3	6	7	10	-3	9
12	2	5	14	14	0	0
13	2	5	14	14	0	0
14	3	7	7	5,5	1,5	2,25
15	2	5	14	14	0	0
16	2	5	14	14	0	0
Jumlah						40,5

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{(N^3 - N)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 40,5}{(16^3 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{243}{(4096 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{243}{4080}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,0596$$

$$rho_{xy} = 0,9404$$

## IV. Uji Validitas Nomor Item 3

No	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	3	6	6,5	7,5	-1	1
2	3	7	6,5	2	4,5	20,25
3	4	7	1	2	-1	1
4	3	7	6,5	2	4,5	20,25
5	3	6	6,5	7,5	-1	1
6	2	4	14	14,5	-0,5	0,25
7	3	6	6,5	7,5	-1	1
8	2	5	14	12	2	4
9	3	6	6,5	7,5	-1	1
10	3	6	6,5	7,5	-1	1
11	2	4	14	14,5	-0,5	0,25
12	3	6	6,5	7,5	-1	1
13	3	6	6,5	7,5	-1	1
14	3	6	6,5	7,5	-1	1
15	2	4	14	14,5	-0,5	0,25
16	2	4	14	14,5	-0,5	0,25
Jumlah					0	54,5

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{(N^3 - N)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 54,5}{(16^3 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{327}{(4096 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{327}{4080}$$

$$rho_{xy} = 0,0801$$

$$rho_{xy} = 0,9199$$

## V. Uji Validitas Nomor Item 4

No	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	3	6	7,5	7,5	0	0
2	4	7	1,5	2	-0,5	0,25
3	3	7	7,5	2	5,5	30,25
4	4	7	1,5	2	-0,5	0,25
5	3	6	7,5	7,5	0	0
6	2	4	14,5	14,5	0	0
7	3	6	7,5	7,5	0	0
8	3	5	7,5	12	-4,5	20,25
9	3	6	7,5	7,5	0	0
10	3	6	7,5	7,5	0	0
11	2	4	14,5	14,5	0	0
12	3	6	7,5	7,5	0	0
13	3	6	7,5	7,5	0	0
14	3	6	7,5	7,5	0	0
15	2	4	14,5	14,5	0	0
16	2	4	14,5	14,5	0	0
Jumlah					0	51

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{(N^3 - N)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 51}{(16^3 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{306}{(4096 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{306}{4080}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,075$$

$$rho_{xy} = 0,925$$

## VI. Uji Validitas Nomor Item 5

No	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	3	5	13	13	0	0
2	4	8	5,5	1	4,5	20,25
3	3	5	13	13	0	0
4	4	7	5,5	5	0,5	0,25
5	4	7	5,5	5	0,5	0,25
6	3	5	13	13	0	0
7	4	7	5,5	5	0,5	0,25
8	3	5	13	13	0	0
9	3	5	13	13	0	0
10	4	7	5,5	5	0,5	0,25
11	4	7	5,5	5	0,5	0,25
12	3	5	13	13	0	0
13	4	7	5,5	5	0,5	0,25
14	4	7	5,5	5	0,5	0,25
15	3	5	13	13	0	0
16	4	6	5,5	9	-3,5	12,25
Jumlah					4,5	34,25

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{(N^3 - N)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 34,25}{(16^3 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{205,5}{(4096 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{205,5}{4080}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,0504$$

$$rho_{xy} = 0,9496$$

## VII. Uji Validitas Nomor Item 6

No	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	2	5	12,5	13	-0,5	0,25
2	4	8	1	1	0	0
3	2	5	12,5	13	-0,5	0,25
4	3	7	5	5	0	0
5	3	7	5	5	0	0
6	2	5	12,5	13	-0,5	0,25
7	3	7	5	5	0	0
8	2	5	12,5	13	-0,5	0,25
9	2	5	12,5	13	-0,5	0,25
10	3	7	5	5	0	0
11	3	7	5	5	0	0
12	2	5	12,5	13	-0,5	0,25
13	3	7	5	5	0	0
14	3	7	5	5	0	0
15	2	5	12,5	13	-0,5	0,25
16	2	6	12,5	9	3,5	12,25
Jumlah					0	14

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{(N^3 - N)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 14}{(16^3 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{84}{(4096 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{84}{4080}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,0206$$

$$rho_{xy} = 0,9794$$

**H2. Analisis Data Uji Reliabilitas****I. Tabel Persiapan Uji Reliabilitas**

No.	Nomor Item			Jumlah	Nomor Item			Jumlah
	1	3	5		2	4	6	
1	3	3	3	9	3	3	2	8
2	4	3	4	11	4	4	4	12
3	4	4	3	11	3	3	2	8
4	4	3	4	11	4	4	3	11
5	4	3	4	11	3	3	3	9
6	3	2	3	8	2	2	2	6
7	4	3	4	11	3	3	3	9
8	3	2	3	8	3	3	2	8
9	4	3	3	10	3	3	2	8
10	4	3	4	11	3	3	3	9
11	3	2	4	9	3	2	3	8
12	3	3	3	9	2	3	2	7
13	3	3	4	10	2	3	3	8
14	4	3	4	11	3	3	3	9
15	3	2	3	8	2	2	2	6
16	3	2	4	9	2	2	2	6

## II. Uji Reliabilitas Instrumen

No	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	9	8	11,5	9,5	2	4
2	11	12	4	1	3	9
3	11	8	4	9,5	-5,5	30,25
4	11	11	4	2	2	4
5	11	9	4	4,5	-0,5	0,25
6	8	6	15	15	0	0
7	11	9	4	4,5	-0,5	0,25
8	8	8	15	9,5	5,5	30,25
9	10	8	8,5	9,5	-1	1
10	11	9	4	4,5	-0,5	0,25
11	9	8	11,5	9,5	2	4
12	9	7	11,5	13	-1,5	2,25
13	10	8	8,5	9,5	-1	1
14	11	9	4	4,5	-0,5	0,25
15	8	6	15	15	0	0
16	9	6	11,5	15	-3,5	12,25
Jumlah					0	99

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{(N^3 - N)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 99}{(16^3 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{594}{(4096 - 16)}$$

$$rho_{xy} = 1 - \frac{594}{4080}$$

$$rho_{xy} = 1 - 0,1456$$

$$rho_{xy} = 0,8544$$

### H3. Analisis Data Hasil Penelitian

#### I. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor
		Konsep Bilangan		Konsep Jumlah		Konsep Geometri			
		1	2	3	4	5	6		
1	Naura	3	3	3	3	3	3	18	75
2	Azza	2	2	1	2	2	2	11	46
3	Ridho	3	2	2	3	3	2	15	63
4	Dhanar	3	2	2	3	3	3	16	67
5	Imah	3	3	2	3	3	3	17	71
6	Nizam	3	3	2	3	3	2	16	67
7	Alya	3	3	2	3	3	3	17	71
8	Reta	3	3	2	3	3	3	17	71
9	Ghina	3	3	3	3	4	3	19	79
10	Lidya	3	3	2	2	3	3	16	67
11	Caca	3	2	1	2	2	2	12	50
12	Putra B	4	3	2	3	3	3	18	75
13	Irul	3	2	2	2	3	2	14	58
14	Nabilatus	3	2	2	3	3	2	15	63
15	Resy	3	2	1	2	3	2	13	54
16	Zahra	3	3	3	3	4	3	19	79
17	Wilda	3	3	3	3	2	2	16	67
18	Risqi	3	2	2	3	3	3	16	67
19	Adis	3	3	2	3	3	2	16	67
20	Aira	3	2	2	2	3	3	15	63
21	Dias	3	3	3	3	3	3	18	75
22	Alga	3	2	2	2	2	1	12	50
23	Nabilah	3	2	1	2	3	2	13	54
24	Fani	2	3	2	2	3	2	14	58
25	Dwi	3	2	2	3	3	2	15	63
26	Ellen	3	2	1	2	3	2	13	54
27	Keyla	3	2	1	2	2	2	12	50
28	Zuhri	3	3	2	3	2	2	15	63
29	Romy	3	2	1	2	2	2	12	50
30	Alfa	3	2	1	2	3	2	13	54

II. Hasil *pretest* kelas kontrol

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor
		Konsep Bilangan		Konsep Jumlah		Konsep Geometri			
		1	2	3	4	5	6		
1	Nayla	3	3	2	3	3	3	17	71
2	Safa	3	3	2	3	3	2	16	67
3	Cintya	3	3	2	3	3	3	17	71
4	Elyta	3	2	2	3	3	2	15	63
5	Gabriel	3	2	2	2	3	2	14	58
6	Warda	3	3	2	3	3	3	17	71
7	Nahda	4	3	3	4	4	3	21	88
8	Fikri	3	2	2	3	2	2	14	58
9	Widad	3	3	2	3	3	3	17	71
10	Raihan	3	2	2	3	3	3	16	67
11	Devan	3	3	3	3	3	3	18	75
12	Daffa	3	2	2	3	2	2	14	58
13	Agil	2	2	1	2	3	2	12	50
14	Farel	3	2	1	2	2	2	12	50
15	Isma	3	3	2	3	3	3	17	71
16	Tiwi	3	2	1	2	3	2	13	54
17	Fira	3	2	1	3	3	3	15	63
18	Cindy	2	2	1	2	3	2	12	50
19	Putri	3	2	1	2	2	2	12	50
20	Tutus	3	3	2	3	3	3	17	71
21	Rara	3	2	1	2	2	2	12	50
22	Tasya	4	3	2	3	3	3	18	75
23	Cika	3	1	1	2	2	2	11	46
24	Afra	3	2	2	2	3	2	14	58
25	Sultan	3	3	2	3	3	3	17	71
26	Hafidz	3	2	2	3	3	2	15	63
27	Guntur	3	3	2	3	3	2	16	67
28	Faqih	3	2	1	2	3	3	14	58
29	Fahmi	3	2	2	3	3	3	16	67
30	Agung	3	2	1	2	3	2	13	54

III. Hasil *post test* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor
		Konsep Bilangan		Konsep Jumlah		Konsep Geometri			
		1	2	3	4	5	6		
1	Naura	4	3	3	4	4	4	22	92
2	Azza	3	3	2	3	3	3	17	71
3	Ridho	4	3	3	3	4	4	21	88
4	Dhanar	4	3	3	4	4	3	21	88
5	Imah	4	3	3	3	3	3	19	79
6	Nizam	4	3	3	3	3	3	19	79
7	Alya	3	3	3	4	4	3	20	83
8	Reta	4	3	3	3	4	3	20	83
9	Ghina	4	3	3	3	4	3	20	83
10	Lidya	4	3	3	3	4	3	20	83
11	Caca	3	3	3	3	3	3	18	75
12	Putra B	4	3	3	4	4	4	22	92
13	Irul	4	3	3	3	3	3	19	79
14	Nabilatus	4	3	3	3	4	3	20	83
15	Resy	4	3	3	3	3	3	19	79
16	Zahra	4	4	3	4	4	4	23	96
17	Wilda	4	3	3	3	4	3	20	83
18	Risqi	4	3	3	3	4	3	20	83
19	Adis	4	3	3	3	4	3	20	83
20	Aira	4	3	3	3	4	3	20	83
21	Dias	4	3	3	3	4	3	20	83
22	Alga	4	3	3	3	4	3	20	83
23	Nabilah	4	3	2	3	4	3	19	79
24	Fani	4	3	3	3	3	3	19	79
25	Dwi	4	3	3	4	4	3	21	88
26	Ellen	3	3	2	3	3	3	17	71
27	Keyla	3	3	3	3	3	2	17	71
28	Zuhri	4	3	3	3	4	3	20	83
29	Romy	3	3	2	3	4	3	18	75
30	Alfa	3	3	2	3	3	3	17	71

IV. Hasil *posttest* kelas Kontrol

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor
		Konsep Bilangan		Konsep Jumlah		Konsep Geometri			
		1	2	3	4	5	6		
1	Nayla	4	3	3	4	4	3	21	88
2	Safa	3	3	3	4	3	3	19	79
3	Cintya	3	3	3	3	4	3	19	79
4	Elyta	3	2	2	3	4	3	17	71
5	Gabriel	3	3	2	3	3	3	17	71
6	Warda	3	3	3	4	3	3	19	79
7	Nahda	4	3	3	4	4	4	22	92
8	Fikri	3	3	2	3	3	2	16	67
9	Widad	3	3	3	3	3	3	18	75
10	Raihan	4	3	3	3	3	3	19	79
11	Devan	4	3	3	3	3	3	19	79
12	Daffa	3	3	2	3	3	3	17	71
13	Agil	3	3	2	3	3	3	17	71
14	Farel	3	3	2	3	3	3	17	71
15	Isma	4	3	3	3	3	3	19	79
16	Tiwi	3	3	3	3	3	3	18	75
17	Fira	3	3	2	3	3	3	17	71
18	Cindy	3	2	2	2	3	3	15	63
19	Putri	3	3	2	3	3	3	17	71
20	Tutus	4	3	3	3	4	3	20	83
21	Rara	3	3	3	3	3	3	18	75
22	Tasya	4	3	3	3	4	3	20	83
23	Cika	3	3	2	3	4	3	18	75
24	Afra	4	3	3	3	3	3	19	79
25	Sultan	4	3	3	3	4	3	20	83
26	Hafidz	3	3	3	3	4	3	19	79
27	Guntur	4	3	3	3	3	3	19	79
28	Faqih	3	3	2	3	4	3	18	75
29	Fahmi	3	3	3	3	4	3	19	79
30	Agung	4	3	3	3	4	3	20	83

V. Tabel Selisih *pretest* dan *posttest* Kelas Eksperimen

<b>Hasil posttest</b>	<b>Hasil Pretest</b>	<b>Hasil Selisih</b>
92	75	17
71	46	25
88	63	25
88	67	21
79	71	8
79	67	12
83	71	12
83	71	12
83	79	4
83	67	16
75	50	25
92	75	17
79	58	21
83	63	20
79	54	25
96	79	17
83	67	16
83	67	16
83	67	16
83	63	20
83	75	8
83	50	33
79	54	25
79	58	21
88	63	25
71	54	17
71	50	21
83	63	20
75	50	25
71	54	17

VI. Tabel selisih *pretest* dan *posttest* kelas Kontrol

<b>Hasil posttest</b>	<b>Hasil Pretest</b>	<b>Hasil Selisih</b>
88	71	17
79	67	12
79	71	8
71	63	8
71	58	13
79	71	8
92	88	4
67	58	9
75	71	4
79	67	12
79	75	4
71	58	13
71	50	21
71	50	21
79	71	8
75	54	21
71	63	8
63	50	13
71	50	21
83	71	12
75	50	25
83	75	8
75	46	29
79	58	21
83	71	12
79	63	16
79	67	12
75	58	17
79	67	12
83	54	29

**Lampiran I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)****I1. RPPH Treatment pertama Kelompok Eksperimen**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

Semester/Minggu : II  
Tema : Alam Semesta  
Sub tema : Bulan dan Bintang  
Kelompok Usia : A  
Tanggal : Kamis, 3 Mei 2018  
KD : 1.1 , 2.7 , 3.3-3.4 , 3.5-4.5 , 3.6-4.6 , 3.10-4.10 , 3.15-4.15

**A. Muatan Materi**

- Bulan dan Bintang merupakan ciptaan Tuhan ( 1.1 )
- Senam pagi (3.3-4.3)
- Peraturan permainan ular tangga (3.10-4.10)
- Melatih antre (2.7)
- Pemecahan masalah (3.5-4.5)
- Macam bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga) (3.6-4.6)
- Menghasilkan karya / jumlah bentuk geometri (3.15-4.15)

**B. Tujuan Pembelajaran**

- Anak dapat mengetahui ciptaan Tuhan
- Anak dapat melakukan senam
- Anak dapat menyimak penjelasan guru dan peraturan permainan ular tangga
- Anak dapat menunggu giliran bermain ular tangga
- Anak dapat menyebutkan angka sesuai lambang bilangannya

- Anak dapat melaksanakan permainan ular tangga sesuai peraturan
- Anak dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga)
- Anak dapat melakukan aktivitas bermain menggunakan media ular tangga.

#### C. Metode:

- Bercakap-cakap
- unjuk kerja
- pengisian
- observasi

#### D. Karakter

- Disiplin
- Mandiri
- Bertakwa

#### E. Kegiatan Belajar

- Penataan lingkungan main
- LKA

#### F. Pijakan sebelum main (> 15 Menit)

- Salam dan absensi
- Diskusi tentang bulan dan bintang
- Mendiskusikan SOP aturan permainan

G. Pijakan Selama Main ( $\pm$  60 Menit)

- Mengamati setiap main anak
- Menyebutkan siapa penciptanya alam semesta
- Apa saja yang diciptakan oleh Allah SWT

H. Pijakan Setelah Main ( $\pm$  15 Menit)

- Memberitahu siswa waktu main dan mengajak anak untuk beres-beres
- Menanyakan perasaan anak selama main
- Memberi waktu kepada anak untuk menceritakan pengalamannya
- Mengajak anak mengingat ciptaan Tuhan.
- Menutup kegiatan dengan membaca Hamdalah

Mengetahui

Kepala TK Nurur Rahman



*Nurur Rahman*  
**ROHMAN TUL KITIAH, A.Ma.Pd**

Guru Kelompok A2

**TITIN RAHAYU NINGSIH**

Guru Kelompok A2

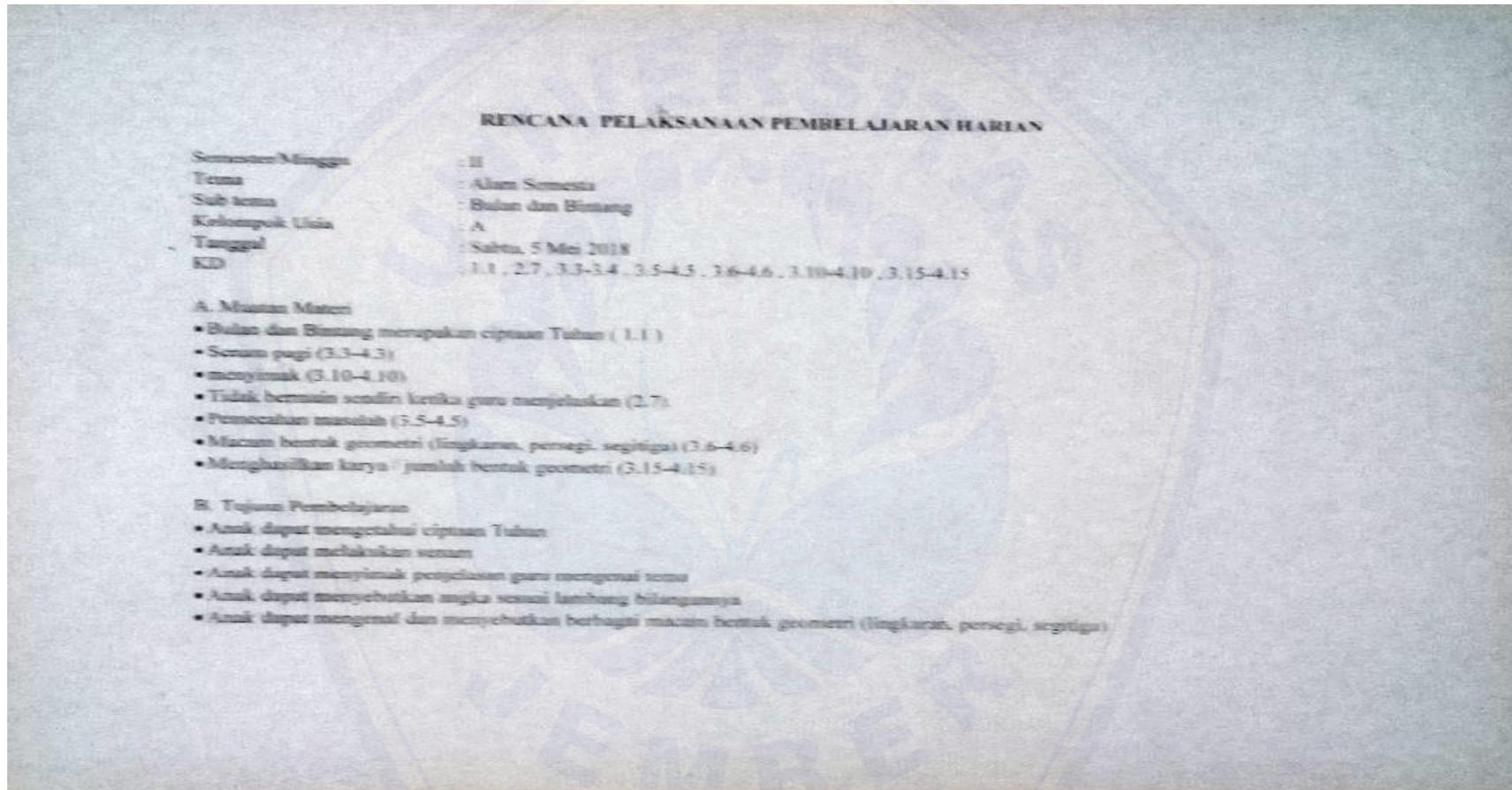
**SRI SUWARNI**

Tamanan, 3 Mei 2018

Mahasiswa Pengajar

**VITA RATNA SARI**

**12. RPPH *Treatmen* pertama kelas Kontrol**



- Anak dapat menunjukkan karya berupa penugasan (jumlah bentuk geometri)

#### C. Metode:

- Bercakap-cakap
- penugasan
- observasi

#### D. Karakter

- Disiplin
- Mandiri
- Bertakwa

#### E. Kegiatan Belajar

- Penataan lingkungan main
- LKA

#### F. Pijakan sebelum main ( $\pm$ 15 Menit)

- Suka:  $\frac{1}{2}$  (10 menit)
- Duka:  $\frac{1}{2}$  (10 menit)
- Mendiskusikan SOP pembelajaran

#### Gi. Pijakan Selama Main ( $\pm$ 60 Menit)

- Mengamati setiap main anak

- Menyebutkan siapa penciptanya alam semesta
- Apa saja yang diciptakan oleh Allah SWT

H. Pijakan Setelah Main (± 15 Menit)

- Memberitahu siswa waktu main dan mengajak anak untuk beres-beres
- Menanyakan perasaan anak selama main
- Memberi waktu kepada anak untuk menceritakan pengalamannya
- Mengajak anak mengingat ciptaan Tuhan
- Menutup kegiatan dengan membaca Hamdalah

Tamanan, 5 Mei 2018

Mengetahui,



Kepala TK Nurur Rahman

*Rohida*  
ROHIDA TUL KITFIAH, A.Ma.Pd

Guru Kelompok A1

*Siti Kholilah*  
SITI KHOLILAH, S.Pd.I

Guru Kelompok A1

*Deasy Octavia*  
DEASY OCTAVIA, S. Pd

Mahasiswa Pengajar

*Vita Ratna Sari*  
VITA RATNA SARI

### 13. RPPH *Treatment* Kedua Kelompok Eksperimen

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

Semester/Minggu : II  
Tema : Alam Semesta  
Sub tema : Matahari  
Kelompok Usia : A  
Tanggal : Senin, 7 Mei 2018  
KD : 1.1 , 2.1 , 3.3-3.4 , 3.6-4.6 , 3.8-4.8 , 3.10-4.10 , 3.15-4.15

**A. Muatan Materi**

- Matahari merupakan ciptaan Tuhan ( 1.1 )
- Senam pagi (2.1)
- Melakukan permainan ular tangga (3.3-3.4)
- Macam bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga) (3.6-4.6)
- Manfaat matahari (3.8-4.8)
- Peraturan permainan ular tangga (3.10-4.10)
- Aktivitas bermain menggunakan ular tangga (3.15-4.15)

**B. Tujuan Pembelajaran**

- Anak dapat mengetahui ciptaan Tuhan
- Anak dapat melakukan senam
- Anak dapat menyimak penjelasan guru mengenai matahari dan peraturan permainan ular tangga
- Anak dapat menyebutkan angka sesuai lambang bilangannya
- Anak dapat melaksanakan permainan ular tangga sesuai peraturan

- Anak dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga)
- Anak dapat melaksanakan aktivitas bermain menggunakan media ular tangga

C. Metode:

- Bercakap-cakap
- unjuk kerja
- penugasan
- observasi

D. Karakter

- Disiplin
- Mandiri
- Bertaqwa

E. Kegiatan Belajar

- Penataan lingkungan main
- LKA

F. Pijakan sebelum main (± 15 Menit)

- Salam dan absensi
- Diskusi tentang bulan dan bintang
- Mendiskusikan SOP aturan permainan

G. Pijakan Selama Main (± 60 Menit)

- Mengamati setiap main anak
- Menyebutkan siapa penciptanya alam semesta
- Apa saja yang diciptakan oleh Allah SWT

H. Pijakan Setelah Main (± 15 Menit)

- Memberitahu siswa waktu main dan mengajak anak untuk beres-beres
- Menanyakan perasaan anak selama main
- Memberi waktu kepada anak untuk menceritakan pengalaman mainnya
- Mengajak anak mengingat ciptaan Tuhan.
- Menutup kegiatan dengan membaca Hamdalah

Tamanan, 7 Mei 2018

Mengetahui

Kepala TK Nurur Rahman



RIDWAN ATUL KITFLAH, A.Ma.Pd

Guru Kelompok A2

TITIN RAHAYU NINGSIH

Guru Kelompok A2

SRI SUWARNI

Mahasiswa Pengajar

VITA RATNA SARI

I4. RPPH *Treatment* Kedua Kelompk Kontrol

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

Semester/Minggu : II  
Tema : Alam Semesta  
Sub tema : Matahari  
Kelompok Usia : A  
Tanggal : Selasa, 8 Mei 2018  
KD : 1.1 , 2.1 , 3.3-3.4 , 3.6-4.6 , 3.8-4.8 , 3.10-4.10 , 3.15-4.15

**A. Muatan Materi**

- Matahari merupakan ciptaan Tuhan ( 1.1 )
- Senam pagi (2.1)
- Penjelasan guru (3.10-4.10)
- Manfaat matahari (3.8-4.8)
- Macam bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga) (3.6-4.6)
- Menggunakan anggota tubuh dalam penugasan (LKA) (3.3-3.4)
- Menghasilkan karya / jumlah bentuk geometri (3.15-4.15)

**B. Tujuan Pembelajaran**

- Anak dapat mengetahui ciptaan Tuhan
- Anak dapat melakukan senam
- Anak dapat menyimak penjelasan guru mengenai tema
- Anak dapat menyebutkan angka sesuai lambang bilangannya
- Anak dapat mengenal dan menyebutkan berbagai macam bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga)

- Anak dapat mengerjakan sendiri penugasan dari guru.
- Anak dapat menunjukkan karya berupa penugasan

C. Metode:

- Bercakap-cakap
- penugasan
- observasi

D. Karakter

- Disiplin
- Mandiri
- Bertaqwa

E. Kegiatan Belajar

- Penataan lingkungan main
- LKA

F. Pijakan sebelum main (± 15 Menit)

- Salam dan absensi
- Diskusi tentang bulan dan bintang
- Mendiskusikan SOP pembelajaran

G. Pijakan Selama Main (± 60 Menit)

- Mengamati setiap main anak

- Menyebutkan siapa penciptanya alam semesta
- Apa saja yang diciptakan oleh Allah SWT

H. Pijakan Setelah Main (≈ 15 Menit)

- Memberitahu siswa waktu main dan mengajak anak untuk beres-beres
- Menanyakan perasaan anak selama main
- Memberi waktu kepada anak untuk menceritakan pengalaman mainnya
- Mengajak anak mengingat ciptaan Tuhan.
- Menutup kegiatan dengan membaca Hamdalah

Tamanan, 8 Mei 2018

Mengetahui

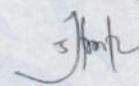


Kepala TK Nurur Rahman



ROUDHOTUL KITFIAH, A.Ma.Pd

Guru Kelompok A1



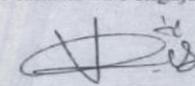
SITI KHOLILAH, S.Pd.I

Guru Kelompok A1



DEASY OCTAVIA, S. Pd

Mahasiswa Pengajar



VITA RATNA SARI

*Lampiran J. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran*



Gambar 1. Foto Kegiatan Pembukaan Kelas Eksperimen



Gambar 2. Foto Guru menjelaskan Permainan Tradisional Ular Tangga



Gambar 4. Foto Kegiatan Bermain Ular Tangga



Gambar 5. Foto Kegiatan Penutup Kelas Eksperimen



Gambar 5. Foto Kegiatan Pembukaan Kelas Kontrol



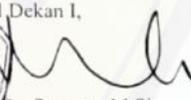
Gambar 6. Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol



Gambar 7. Foto Kegiatan Penutup Kelas Kontrol



*Lampiran K. Surat Izin Penelitian*

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS JEMBER</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121 Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475 Laman: www.fkip.unej.ac.id
<b>25 APR 2018</b>	
Nomor Lampiran Perihal	<b>3454</b> /UN25.1.5/LT/2018 :- : Permohonan Izin Penelitian
Yth. Kepala TK Nurur Rahman Bondowoso	
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.	
Nama	: Vita Ratna Sari
NIM	: 140210205043
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017/2018", di Sekolah yang Saudari pimpin.	
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.	
Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.	
 n. Dekan Wakil Dekan I, Prof. Dr. Suratno, M.Si NIP. 19670625 199203 1 003	

*Lampiran L. Surat Keterangan Penelitian*

**PENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAN**  
**NURUR RAHMAN TAMANAN**  
Jalan Raya Sukowono No.01 Tamanan KodePos 68263

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 05/74/TK.NR/V/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RoqidatulKitfiah, A. Ma. Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : TK Nurur Rahman Tamanan

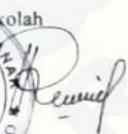
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Vita Ratna Sari  
Nim : 140210205043  
Jurusan : Ilmu Pendidikan / PG PAUD  
Perguruan tinggi : Universitas Jember

Telah melakukan penelitian di TKNurur RahmanKecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso, dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul Pengaruh Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di TK Nurur Rahman Kecamatan Tamanan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2017 – 2018.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 15 Mei 2018

  
RoqidatulKITFIAH, A. Ma. Pd



*Lampiran M. Biodata Mahasiswa***BIODATA MAHASISWA**

Nama : VITA RATNA SARI  
 Tempat Tanggal Lahir : Bondowoso, 31 Mei 1995  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat Asal : Dusun Krajan Selatan, RT 03/RW 01 Tamanan  
 Bondowoso  
 Alamat Tinggal : Jln. Jawa IV 10B  
 Telepon : 085257324904  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Latar Belakang Pendidikan :

No	PENDIDIKAN	Tempat	TAHUN LULUS
1.	TK Pertiwi 1	Tamanan-Bondowoso	2002
2.	SDN Tamanan 01	Tamanan-Bondowoso	2008
3.	SMP Negeri 2 Tamanan	Tamanan-Bondowoso	2011
4.	SMA Negeri Tamanan	Tamanan-Bondowoso	2014
5.	FKIP-Universitas Jember	Jember	2018