

## ABSTRAK

Nur'Aini, Tatik Alfi. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015-2016.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Misyana, M.Pd. (2) Eriqa Pratiwi, M.Pd

**Kata kunci :** bermain ular tangga. Kemampuan Kognitif

Bermain ular tangga juga termasuk permainan populer dikalangan anak – anak. Ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak – kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Biasanya, permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Kognitif adalah proses berfikir anak, untuk menghubungkan, menilai serta memperoleh hal – hal yang baru sehingga anak dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya, dengan pengetahuan yang dimilikinya anak dapat memecahkan masalah dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Masalah penelitian yang ingin dipecahkan adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain ular tangga pada anak kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain ular tangga pada anak kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, pada anak kelompok B yang berjumlah 16 anak, di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa hasil dari lembar observasi dan hasil dokumentasi aktivitas anak selama bermain ular tangga.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara klasikal dari 16 anak terdapat 12 anak yang meningkat kemampuan kognitifnya, dari perhitungan tersebut dapat diketahui peningkatan secara klasikal mencapai 75% yang berarti kemampuan kognitif anak telah mencapai kriteria kesuksesan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016.

## **ABSTRACT**

Nur'aini, Tatik Alfi. 2006. Increasing Students' Cognitive Ability Through Playing Snake Stage in Group B Students TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember in 2015-2016 Academic Year. Thesis. Theacher Education Early Childhood Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Jember. Advisor: (1) Misyana, M.Pd. (2) Eriqa Pratiwi, M.Pd

**Key words:** Playing Snake Stage, Cognitive Ability

Playing snake stage is a kind of popular toys for children. Snake stage is a game with board which is divided into several small boxes and several drawing boxes equal with the stage or connect to the other boxes. Usually this game is played between two children or more. Cognitive is a child thinking process, to connect, assess and acquire things - new things so that the children can develop their knowledge, with the knowledge possessed child can solve problems and can interact with the surrounding environment.

The problem of the research that want to be solved is how to increase the children's cognitive ability through playing snake stage in Group B TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember in 2015-2016 academic year.

The purpose of the research is to know the method to increase the children's cognitive ability through playing snake stage in Group B TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember in 2015-2016 academic year.

The design of the research is Classroom Action Research in Group B which consist of 16 children in TK 'TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember in 2015-2016 academic year. The method of collecting data is Observation and Documentation. The data which is collected is the result from the observation and the result of documentation of children's activity during playing snake stage.

According to the result of observation can be known that playing snake stage can increase the children's cognitive ability classically from 16 children, there are 12 children increase cognitive ability. From that result can be known that there is increasing classically up to 75%. It means that the children's cognitive ability have been achieved the success criteria. It can be concluded that playing snake stage can increase the children's cognitive ability through playing snake stage in Group B TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember in 2015-2016 academic year.