

Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B Di RA Perwanida Muara Enim Tahun 2021

Putri¹, Leny Marlina², Fahmi³

^{1,2,3} UIN Raden Fatah Palembang
E-mail: putrimeisilia330@gmail.com

Article History:

Received: 03 Februari 2022

Revised : 06 Februari 2022

Accepted: 08 Februari 2022

Keywords: *Snakes and Ladders Game, Cognitive Development, Early Childhood*

Abstract: *This study entitled "Efforts to Improve Children's Cognitive Development Through Snakes and Ladders Game Group B at RA Perwanida Muara Enim. The background of this research is the lack of children's cognitive development when learning along with their age development. The formulation of the problem in this study is how the process of improving children's cognitive development through the game of snakes and ladders at RA Perwanida Muara Enim. The goal is that children are able to have readiness to enter further education. This research is a classroom action research that uses the research design of Kemmi & McTaggart which consists of planning, observing and reflecting. There were two (2) cycles that were applied, each cycle consisting of three meetings. The data collection technique used is field note observation, interview notes, and documentation notes. The results of this study indicate that there is an increase in children's cognitive development through the game of snakes and ladders at RA Perwanida Muara Enim. This is evidenced by the overall score on pre-cycle activities with a score of 539 (23.00) with a percentage of 12% (3:25x100). Then in the first cycle activities as a whole got a score of 739 (30.00) with a percentage of 48% (12:25x100), and the last in the second cycle as a whole got a score of 1,249 (50.00) with a percentage of 80% (20:25x100) . So that this research is said to be successful, because the percentage of children's cognitive development reaches 80% while the minimum percentage is 75%.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada Anak usia dini masa ini anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat cepat. Pada masa ini anak didik mudah menyerap dan menerima informasi dari lingkungan

sekitarnya. Dalam Permendikbud No.146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD menyebutkan bahwa aspek perkembangan pembelajaran anak usia dini antara lain Nilai Kognitif, Agama dan Moral, Fisik Motorik, Sosial-Emosional, bahasa dan Seni.

Menurut Santrock (dalam Hergenhahn) menyatakan bahwa perkembangan kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang informasi masuk kedalam pikiran, disimpan, dan dimodifikasi serta di panggil kembali yang digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir. jadi kognitif itu mengarah pada pemikiran yang dicerna untuk mengarahkan pada kegiatan yang akan dilakukan oleh anak. jadi pemikiran dan perkembangan itu saling berhubungan dengan memanfaatkan panca indera untuk melakukan semua kegiatan yang berguna untuk diri sendiri maupun untuk membantu orang lain.

Perkembangan kognitif anak usia dini pada dasarnya dimaksud agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. Jadi perkembangan kognitif yaitu tentang cara berfikir anak dalam melihat situasi atau keadaan di lingkungan sekitarnya. Sedangkan pada permainan ular tangga ini anak didik akan lebih mudah dalam memahami belajar berhitung sambil bermain pada saat proses permainan berlangsung kita bisa mengetahui kemampuan masing-masing anak sesuai dengan perkembangannya. Selain belajar seraya bermain kemampuan yang dapat di kembangkan salah satunya kemampuan kognitif anak didik dengan melakukan kegiatan berhitung. Dalam hal ini guru harus bisa meningkatkan dan membangkitkan minat belajar anak dengan menciptakan suasana santai saat belajar, agar anak didik mudah untuk mencapai kemampuannya dalam meningkatkan kognitif anak sesuai dengan harapan. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak-anak.

Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan 2 anak didik atau lebih dengan melempar dadu yang terdiri dari beberapa kotak yang di dalamnya ada gambar, dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai dengan jalan ular tersebut. Peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finis yang pertama. Jadi dapat di simpulkan bahwa dengan melalui media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam Berhitung sesuai dengan kemampuan anak masing-masing dan mempermudah anak untuk mengenal an Berdasarkan observasi serta wawancara dengan guru dan kepala lembaga di RA Perwanida Muara Enim dari 25 orang anak (1 kelas) ada 19 anak masih kurang kemampuan berhitungnya. Hal itu diperkuat dengan adanya hasil angket yang dibuat serta wawancara bersama guru, kepala sekolah, dan wali murid. Adapun hasil yang didapat dari angket yaitu dari 100% anak di kelas ada 40% anak yang masih kurang kemampuan kognitifnya dalam berhitung.

Sedangkan hasil wawancara yaitu sebagian anak belum bisa membedakan lambang bilangan, kurangnya anak dalam mengurutkan angka dan kurangnya anak dalam belajar berhitung. Dikarenakan saat dirumah kurang dibimbing oleh orang tua untuk lebih sering mengenalkan angka-angka. Sehingga kemampuan anak dalam berhitung diajarkan sejak dini. Karena orang tua anak tersebut sibuk dengan kegiatan masing-masing dan kurang memperhatikan perkembangan kognitif anak, maka dari itu dengan cara bermain ular tangga bisa membantu anak belajar berhitung dan mengenal angka-angka. Dengan bermain ular tangga yang dimodifikasi dengan model yang tidak membuat anak bosan. Berdasarkan permasalahan diatas maka dari itu peneliti sangat tertarik untuk

melakukan penelitian dengan judul “ Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B Di RA Perwanida Muara Enim”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di RA Perwanida Muara Enim. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari satu siklus ke siklus berikutnya, lalu setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui kegiatan Ular Tangga dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Perwanida Muara Enim. Peneliti menemukan adanya peningkatan pada kemampuan. Hal ini dapat dilihat pada kegiatan prasiklus secara keseluruhan skor 539 (23,00) dengan persentasi 12% ($3:25 \times 100$) sedangkan dengan kegiatan siklus I skor persentase 739 (30,00) dengan persentasi 48% ($12:25 \times 100$) kemudian pada siklus II pada skor 1.249 (50,00) dengan persentasi 80% ($20:25 \times 100$)

Adapun peneliti terdahulu menyatakan bahwa ternyata benar perkembangan kognitif anak bisa di tingkatkan melalui permainan ular tangga yaitu termasuk permainan tradisional. Dapat dinyatakan bahwa kemampuan kognitif anak mulai berkembang. Kemampuan kognitif yang dimiliki anak antara lain yaitu berfikir logis, berfikir Kritis, dan hubungan sebab akibat.

Ummi Maslahah menyatakan bahwa “Hasil dari penelitiannya adalah terjadi peningkatan hasil evaluasi belajar setelah diterapkan strategi permainan ular tangga raksasa yang menunjukkan kenaikan minat belajar anak dengan metode tersebut untuk mengetahui presentase perubahan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media permainan ular tangga raksasa dibandingkan dengan menggunakan cara konfrensional. Dapat di simpulkan bahwa dengan cara bermain ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak baik berfikir secara logis, Kritis, dan hubungan sebab akibat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian yang telah dilakukan dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses perkembangan kognitif anak melalui permainan ular tangga kelompok B di RA Perwanida Muara Enim telah dilaksanakan. Hal ini di buktikan dari perolehan skor pada kegiatan Prasiklus secara keseluruhan skor 539 (23,00) dengan persentasi 12% ($3:25 \times 100$), kemudian pada kegiatan siklus I memperoleh skor persentase 739 (30,00) dengan persentasi 48% ($12:25 \times 100$) dan pada kegiatan siklus II memperoleh skor 1.249 (50,00) dengan persentasi 80% ($20:25 \times 100$).
2. Permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Perwanida Muara Enim dari hasil perhitungan yang peneliti lakukan dapat diketahui bahwa tingkat pencapaian perkembangan (TCP) anak telah mencapai batas minimal 75% dari jumlah anak didik. Dengan aspek yang diamati anak dapat berfikir secara logis, kritis dan hubungan sebab akibat. Dengan ini Peneliti menemukan adanya aspek yang di amati, maka peneliti dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada setiap kegiatan. Hasil yang di dapat dari peneliti yang dilakukan melalui kegiatan permainan ular tangga yaitu anak dapat

menghitung mata dadu, anak mengikuti peraturan permainan dan berfikir logis. peneliti dapat membuktikan bahwa dengan adanya permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Perwanida Muara Enim.

DAFTAR REFERENSI

- Agus Cahyono.2016. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung*, Laporan Penelitian (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta)
- Ali dan Asrori, 2010. *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Dididik)*. Jakarta :PT Bumi Aksara
- Joni, 2016. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu*. Jurnal PAUD STKIP PTT. Volume 2 Nomor 1 Tahun 2016
- Depdiknas. Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Erlina. 2018. *Meningkatkan kemampuan kognitif mengurutkan bilangan melalui pohon hitung*. Jurnal PINUS Vol. 3 No. 2 Maret 2018 ISSN
- Fatimah Ibda . 2010. *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*, (jurnal Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry,), vol 01
- Hartina, sitti. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Reflika Aditama
- Intan Yuvitasari. 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A Tk Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta , Maret 2015),
- Ira Sri Redjeki. 2012, “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/ 2013*” Universitas Muhammadiyah Surakarta,
- Jakni.2017. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Alfabeta,
- John W. Santrock. 2007. *Perkembangan Anak jilid 1*. Jakarta :Erlangga.
- Joni, 2016. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu*. Jurnal PAUD STKIP PTT. Volume 2 Nomor 1 Tahun 2016
- Khadijah. 2016, *pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: Perdana Publishling.
- M. Yusuf. 2003. *Pendidikan bagi anak dengan problema belajar*. Solo : Tiga serangkai Pustaka Mandiri
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan permainan Anak*.Jakarta : Universitas Terbuka
- Mulyani. 2014. *Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan*”. Jurnal PGSD Volume 02, No. 01
- Nilawati Tadjuddin.2014. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini* . Jakarta: Herya Merya
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang karakter perkembangan Anak Usia Dini
- Purbo Winarni.2014. “*Permainan Ular Tangga Dapat Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi Iii Karanganyar Kabupaten Sragen*” (Skripsi Program Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Ramaikis jawati. 2013. *Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan Ludo geometri di paud Habibul Ummi II*. Jurnal SPEKTRUM PLS. Vol. I, No.1, April 2013
- Ratnaningsih. N. N. 2014. “*Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo*”. Sleman : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rifki Afandi..2015. *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk*

meningkatkan motivasi belajar anak dan hasil belajar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran).
Volume 1. No 1. Mei 2015.

S. Patmonodewo.2003. *Pendidikan Anak Prasekola*. Cetak Kedua. Jakarta: Rineka Cipta.