

Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki

Rati Audina¹, Kris Setyaningsih², Izza Fitri³

^{1,2,3}UIN Raden Fatah Palembang

E-mail: ratiAudina09@gmail.com

Article History:

Received: 28 Januari 2022

Revised: 02 Februari 2022

Accepted: 02 Februari 2022

Kata Kunci: Media, Ular Tangga, Perkembangan Kognitif

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI. Jenis Penelitian ini adalah pre experimental dengan desain one Group pretest-posttest (satu kelompok objek). jumlah sampel anak adalah 14 orang anak yang terdiri dari 9 perempuan dan 5 laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi awal sebelum diberi perlakuan dengan pembelajaran dengan permainan ular tangga, observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada saat treatment, tes berbentuk skor yang dilakukan untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil hipotesis dalam penelitian ini diperoleh $t_{hitung} = 2,0337735061228$ sedangkan $dk = 14 + 14 - 2 = 26$ dengan taraf 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,706$ karena $t_{hitung} = 2,0337735061228 > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak artinya ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI.

PENDAHULUAN

Pada masa usia (0-6/8 tahun) merupakan masa yang tepat untuk dilakukan pendidikan, guna merangsang kecerdasan supaya dapat berkembang dengan optimal. Atas dasar inilah, penting kiranya dilakukan pendidikan anak usia dini, dalam rangka memaksimalkan kemampuan dan potensi anak. Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang baik harus didukung dengan pengelollan kelas yang baik pula. Dengan kata lain, seorang pendidik diharapkan mampu mengatur pembelajaran dikelas sesuai dengan karakteristik dan keunikan peserta didik. Dalam hal ini, diantara keunikan dan karakteristik anak usia dini ialah suka bermain dan bernyanyi. Seorang anak akan senang mengikuti pembelajaran, jika pembelajaran itu mengasyikan dan tidak membosankan (M. Fadillah, 2019).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pasal 28 ayat 1 yang berbunyi Pendidikan Anak

Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004:4).

Perkembangan yang harus dikembangkan dan distimulasi pada anak usia dini yaitu berbagai aspek perkembangan yang ada didalam diri anak, seperti aspek agama, aspek seni, aspek motorik, aspek sosial serta aspek kognitif atau intelektual. Salah satu aspek yang harus dikembangkan yaitu aspek kognitif, aspek kognitif ialah meliputi proses mengingat, pemecahan masalah, kemampuan berhitung dan juga pengambilan keputusan. Dalam aspek kognitif terdapat bidang pengembangan yang harus dikembangkan oleh anak usia dini salah satunya yaitu pemahaman pada bidang berhitung. Kemampuan berhitung pada anak usia dini ialah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Namun, bagi anak usia dini dapat menjumlahkan atau menambahkan itu sudah sangat baik (Romlah et al., 2016). sesuai dengan pendapat NCTM dalam Carol dan Barbara 2008 berhitung merupakan landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan. Pada umumnya anak usia empat tahun akan belajar nama-nama bilangan tetapi tidak akan mampu menilai lambang-lambangnyanya. Namun pada usia lima tahun lebih sering melakukan usaha untuk menetapkan nilai bilangan pada benda yang mereka hitung. Secara umum pembelajaran di TK adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang berikutnya (Erlina, 2012).

Perkembangan kognitif sangat pentingnya bagi anak, apalagi bagi orang dewasa ataupun guru. Dengan pengetahuan kognitif akan memudahkan untuk menstimulasi kognitif anak, sehingga tercapai optimulasi pada masing-masing anak. Kognitif mempunyai pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk memperoleh serta menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Dengan berkembang kognitif anak maka akan semakin banyak pengetahuan yang didapatkan oleh anak. Pada usia dini anak menunjukkan minat terhadap angka-angka umumnya sangat besar. Oleh karena itu kemampuan berhitung perlu dikembangkan, karena lingkungan lingkungan sekitar kehidupan anak terdapat berbagai bentuk angka yang sering kali ditemuinya dimana-mana. Disamping itu guru hendak dapat menciptakan permainan-permainan berhitung untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung anak sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis.

Namun berdasarkan dilapangan perkembangan aspek kognitif belum berjalan sesuai dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) dikarenakan metode pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dalam belajar sehingga membuat anak kurang berminat dalam pembelajaran kognitif salah satunya yaitu pembelajaran berhitung dan anak kurang mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.

Hal ini sejalan dengan kemampuan berhitung yang harus anak capai pada usia 5-6 tahun berdasarkan Permendikbut No 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dimana kemampuan berhitung yang harus anak capai seperti, menyebutkan

lambang bilangan 1- 10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Sedangkan berdasarkan pembelajaran dilapangan bahwasanya pembelajaran mengenai aspek kognitif salah satunya yaitu berhitung masih monoton sehingga membuat anak bosan setiap pembelajaran menggunakan metode tersebut dengan terus menerus dan belum bervariasi, sehingga kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu peneliti mengambil media permainan ular menjadi salah satu media untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak.

Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu menggunakan media. Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Talizaro, 2018). Media pembelajaran juga terdapat jenis-jenis media yaitu media visual, media audio dan media audio visual.

Salah satu media permainan yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak yaitu media permainan ular tangga. Media Permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif permainan yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, terutama untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Permainan ular tangga ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena pada papan permainan ini menggunakan angka, sehingga anak dapat belajar mengenal angka dan berhitung selama proses bermain. Sehingga secara tidak langsung kemampuan anak juga berkembang melalui permainan ini (Handayani, 2015).

Media permainan ular tangga dapat digunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak. Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai perkembangan salah satunya yaitu aspek kognitif. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan (Indriasih, 2016).

Media permainan yang dapat mengembangkan aspek kognitif anak yaitu permainan ular tangga. Permainan ini dibagi dalam kotak-kotak, didalam kotak-kotak tersebut tergambar sejumlah ular dan tangga yang menghubungkannya dengan kotak lainnya. Selain itu kelebihanannya adalah anak dapat bereksplorasi langsung menjadi bidaknya yang terikat dengan aturan main. Melalui kegiatan permainan ular tangga ini dapat melatih kemampuan berbahasa anak yaitu dengan cara mendengarkan dan melakukan perintah secara urut, memahami simbol benda-benda disekitar dan memahami aturan permainan yang sudah disepakati bersama teman (Putri, 2019).

Jadi diharapkannya dengan media permainan ular tangga kemampuan kognitif khususnya berhitung pada anak akan bisa memberikan pengaruh terhadap perkembangannya. Pada kegiatan media permainan ular tangga yang diharakannya anak dapat berhitung dengan baik dan dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran di TK Dharma Wanita Pampangan OKI belum menggunakan media permainan ular tangga.
2. Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi.

LANDASAN TEORI**Media Permainan Ular Tangga**

Melsi berpendapat bahwa ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih juga berpendapat bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak (Setiawati et al., 2019). Media permainan ular tangga biasa dimainkan oleh kalangan anak-anak. Askalin berpendapat “permainan ular tangga ialah permainan yang dikenal diseluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih” (Dewi et al., 2017).

Ratna Ningsih berpendapat bahwa terdapat beberapa manfaat permainan ular tangga yaitu: memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama dan menunggu giliran (Setiawati et al., 2019).

Melsi berpendapat bahwa adapun kelebihan dari permainan ular tangga yaitu: pada permainan ini mampu melatih sikap anak untuk mengantri dalam memulai pengocokan permainan. Melatih kognitif anak saat melakukan penjumlahan mata ular saat dadu keluar. Melatih kerjasama anak. Memotivasi anak agar terus belajar karena belajar adalah hal menyenangkan dan mengasyikan bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran soal ulangan. Media permainan ular tangga sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan. Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini. Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan fullcolor (Setiawati et al., 2019).

Adapun pendapat lain yaitu kelebihan permainan ular tangga yaitu: visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera siswa sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna, anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya (Indriasih, 2016).

Adapun menurut Yusuf dan Auliya kekurangannya media permainan ular tangga yaitu peserta didik akan merasa kesulitan diawal permainan karena mereka harus beradaptasi dan tentunya masih banyak peserta didik yang bertanya cara bermain, walaupun hampir seluruh anak bisa bermain ular tangga. Sedangkan menurut Said dan Budimanjaya media permainan ular tangga akan mengakibatkan kesulitan bagi guru akibat tidak kondusif karena kuatnya pola interaksi antar peserta didik (Setiawati et al., 2019).

Perkembangan Kognitif

Pada umumnya perkembangan kognitif sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana setiap individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya (Filtri & Sembiring, 2018).

Vygotsky berpendapat bahwa Perkembangan kognitif merupakan perkembangan pikiran. Pikiran anak adalah bagian dari otaknya yang bertanggung jawab terhadap bahasa, pembentukan mental, pemahaman, penyelesaian masalah, pandangan, penilaian, pemahaman sebab akibat, serta

ingatan (Saputra & Suryadi, 2020).

Piaget berpendapat bahwa terdapat beberapa tahapan perkembangan kognitif yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Sensor-Motorik

Pada tahap sensor-motorik (0-2 tahun), bayi bergerak pada tindakan refleksi instinkif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.

b. Tahap Pra-operasional

Pada tahap pra-operasional (2-7 tahun), anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.

c. Tahap Operasional konkret

Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada saat ini anak dapat berfikir logis mengenai berbagai peristiwa yang nyata dan dapat mengklarifikasikan berbagai benda ke dalam bentuk-bentuk benda.

d. Tahap Operasional formal

Pada tahap operasional formal (11-dewasa), anak remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikirannya lebih idealisti (Dhiu & Laksana, 2021).

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Faktor hereditas/keturunan, teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.
- b. Faktor lingkungan, teori lingkungan atau emperisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun.
- c. Faktor kematangan, tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
- d. Faktor pembentukan, pembentukan ialah segala keadaan diluar seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.
- e. Faktor minat dan bakat, minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi.
- f. Faktor kebebasan, kebebasan yaitu keluasan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya (Hijriati, 2016).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah di anak-anak kelas B TK Dharma Wanita Pampangan OKI. Siswa kelas B berjumlah 14 orang siswa. Siswa perempuan 9 orang dan siswa laki-laki 5 orang. Teknik sampling yang digunakan dipenelitian ini adalah teknik *Sampling Jenuh*. Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa observasi (pengamatan), tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Table 1. Hasil Uji Validitas

Butir soal	Validitas			Keterangan
	Rxy	Rtabel (5%)	Kriteria	
1.	2,9279725503860	0,532	valid	Dipakai
2.	1,9879154078549	0,532	valid	Dipakai
3.	0,720367794	0,532	valid	Dipakai
4.	4,5184805705753	0,532	valid	Dipakai
5.	1,6557591798140	0,532	valid	Dipakai
6.	2,2064380331942	0,532	valid	Dipakai
7.	2,2764106155621	0,532	valid	Dipakai
8.	1,9684002176752	0,532	valid	Dipakai
9.	2,0481093590320	0,532	valid	Dipakai
10.	1,9151540863462	0,532	valid	Dipakai
11.	1,7284837017916	0,532	valid	Dipakai
12.	2,1335273992845	0,532	valid	Dipakai
13.	3,9851507368004	0,532	valid	Dipakai

Dari penjelasan di atas, diketahui r_{tabel} 12 taraf signifikan 5% yaitu 0,532. hasil perhitungan instrument yang di ujikan diperoleh r_{hitung} lebih besar dari 0,532 maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ jadi dapat disimpulkan bahwa indikator yang akan digunakan untuk penelitian valid. Sehingga indikator tersebut dapat digunakan untuk observasi akhir (*post test*).

Uji Realibilitas

Sebelum melakukan observasi akhir, peneliti juga terlebih dulu melakukan realibilitas pada indikator *post test*. Realibilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang dibuat peneliti dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat ukur data, maka dilakukan uji realibilitas. Adapun rumus yang digunakan adalah *Alpha*. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh $r_{hitung} = 0,9072$ dan $r_{tabel} = 0,532$ maka $r_{hitung} > r_{tabel}$. Disimpulkan bahwa reliabilitas observasi akhir perkembangan kognitif anak tersebut reliabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji kemiringan kurva. Uji normalitas ini dilakukan pada data *pre test* dan *post test* anak. Pada penelitian ini, didapat nilai varians *pre test*

5,0609723656636 dan *post test* 7,2754057117929 dan nilai kemiringan kurva pada data *pre test* dan *post test* masing-masing adalah -1,417140692 dan -2,473892473020 dan nilai tersebut kurang dari 1 dengan demikian data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan sampel yang homogen dengan kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. selain harus berdistribusi normal, data juga harus berasal dari populasi yang homogen. Oleh karena itu perlu dilakukan pengujian homogenitas. Pada penelitian ini, uji homogenitas data dilakukan uji F yaitu:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{7,2754057117929}{5,0609723656636}$$

$$F_{hitung} = 1,4375509657569$$

Dari perhitungan diatas, diperoleh $F_{hitung} = 1,4375509657569$ sedangkan dk pembilang = $14-1 = 13$ dan dk penyebut = $14-1 = 13$ dengan taraf nyata 5% maka F_{tabel} diperoleh dengan rumus interpolasi linier. di peroleh $F_{0,05} = 2,475$ karena $F_{hitung} \leq F_{tabel} 2,58$ sehingga dapat dikatakan kedua kelompok memiliki kesamaan varians atau homogen.

Uji Hipotesis (Uji t)

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya untuk menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan dan untuk menjawab pada rumusan masalah yang ada, maka hasil observasi perkembangan kognitif anak akan dianalisis menggunakan uji-t untuk mencari adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak, adapun hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a. **Hipotesis Alternatif (H_a)** media Permainan ular tangga Berpengaruh Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI
- b. **Hipotesis Nihil (H_0)** Media Permainan Ular Tangga Tidak Berpengaruh Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI

Adapun uji hipotesis tersebut menggunakan rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n^1} + \frac{1}{n^2}}}$$

Dengan:

$$S^2 = \frac{(n^1-1)s_1^2 + (n^2-1)s_2^2}{(n^1+n^2-2)}$$

t = nilai t hitung

\bar{x}_1 = nilai rata-rata sesudah perlakuan

\bar{x}_2 = nilai rata-rata sebelum perlakuan

n = jumlah person

S_1^2 = Simpangan baku pre test

S_2^2 = Simpangan baku post test

Dari perhitungan diatas dapat diperoleh $t_{hitung} = 2,0337735061228$ sedangkan $dk = 14+14-2 = 26$ dengan taraf nyata 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,706$ karena $t_{hitung} = 2,0337735061228 > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak artinya ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK dharma wanita pampangan oki. Artinya perkembangan kognitif setelah menggunakan media permainan ular tangga sangat berkembang yaitu anak sudah mulai mengenal, memahami, menerapkan dan menganalisis. Sejalan dengan teori Benyamin Bloom ada enam tingkatan dalam bidang perkembangan kognitif, Yang terdiri dari Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian 6 kali pertemuan, sampel yang digunakan sebanyak 14 orang anak kelompok B2 di TK Dharma Wanita Pampangan OKI. Sebelum memulai penelitian, peneliti meminta izin kepada lembaga untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut. Pertemuan pertama dan kedua peneliti mengadakan observasi kepada anak. Dari hasil observasi (*pre test*) anak mendapat nilai akhir dengan rata-rata nilai. Setelah observasi awal (*pre test*) selanjutnya peneliti memberikan treatment dengan media permainan ular tangga sebanyak 2 kali pertemuan. Setelah diberikannya treatment dengan media permainan ular tangga kepada anak. Selanjutnya peneliti melakukan observasi akhir (*post test*) dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti. Hasil dari observasi akhir (*post test*) setelah diberi treatment anak-anak memperoleh nilai akhir dengan rata-rata nilai.

Setelah dilakukan observasi awal (*pre test*) dan observasi akhir (*post test*), selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara media permainan ular tangga dengan perkembangan kognitif anak diperoleh $t_{hitung} = 2,0337735061228$ sedangkan $dk=14+14-2 = 26$ dengan taraf 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,706$ karena $t_{hitung} = 2,0337735061228 > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak artinya ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI.

Media permainan yang dapat mengembangkan aspek kognitif anak yaitu permainan ular tangga. Permainan ini dibagi dalam kotak-kotak, didalam kotak-kotak tersebut tergambar sejumlah ular dan tangga yang menghubungkannya dengan kotak lainnya. Selain itu kelebihanannya adalah anak dapat bereksplorasi langsung menjadi bidaknya yang terikat dengan aturan main. Melalui kegiatan permainan ular tangga ini dapat melatih kemampuan berbahasa anak yaitu dengan cara mendengarkan dan melakukan perintah secara urut, memahami simbol benda-benda disekitar dan memahami aturan permainan yang sudah disepakati bersama teman (Putri, 2019).

Selamat proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Pembelajaran atau *Treatment* menggunakan media permainan ular tangga dilakukan penilaian menggunakan lembar observasi yang sudah di buat oleh peneliti. Agar memenuhi tingkat kemampuan anak selama pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sehingga anak dapat berfikir langsung memainkan permainan ular tangga yaitu anak memainkan dadu lalu menjalankan bidak sesuai dengan simbol dadu yang keluar.

Selanjutnya kegiatan *post test* pun dilakukan dengan sangat baik dilihat dari lembar kerja peserta didik yang diberikan peneliti selama penelitian dengan jumlah 6 indikator dan 13 butir amatan. Indikator pertama menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, indikator kedua

yaitu mengenal konsep, indikator ketiga yaitu mengenal lambang, indikator keempat yaitu memahami konsep, indikator kelima yaitu memahami lambang dan indikator yang terakhir yaitu menghubungkan.

Berdasarkan uraian yang telah dilakukan pada penilaian lembar observasi tes perbuatan anak kegiatan (*post test*) tersebut, dapat dilihat bahwa anak sudah mencapai kemampuan mengenal simbol pada dadu dan mengenal angka pada papan permainan ular tangga dengan benar. Adapun kemampuan anak dilihat secara keseluruhan sudah baik, hal ini dapat dilihat dari uji analisis yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

Uji normalitas ini dilakukan pada data *pre test* dan *post test* anak. Pada penelitian ini, didapat nilai varians *pre test* 5,0609723656636 dan *post test* 7,2754057117929 dan nilai kemiringan kurva pada data *pre test* dan *post test* masing-masing adalah -1,417140692 dan -2,473892473020 dan nilai tersebut kurang dari 1 dengan demikian data berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan sampel yang homogen dengan kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. selain harus berdistribusi normal, data juga harus berasal dari populasi yang homogen. diperoleh $F_{hitung} = 1,4375509657569$ sedangkan dk pembilang = $14-1 = 13$ dan dk penyebut = $14-1 = 13$ dengan taraf nyata 5% maka F_{tabel} diperoleh dengan rumus interpolasi linier. di peroleh $F_{0,05} = 2,375$ karena $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ 2,48 sehingga dapat dikatakan kedua kelompok memiliki kesamaan varians atau homogen.

Terakhir Uji Hipotesis setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya untuk menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan dan untuk menjawab pada rumusan masalah yang ada, maka hasil observasi perkembangan kognitif akan dianalisis menggunakan uji t untuk mencari adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak.

Diperoleh sesuai dengan kriteria pengujian bahwa diperoleh $t_{hitung} = 2,0337735061228$ sedangkan $dk = 14+14-2 = 26$ dengan taraf nyata 5% sehingga di dapat $t_{tabel} = 1,706$ karena $t_{hitung} = 2,0337735061228 > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_0 di tolak artinya ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan antara media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak. Artinya perkembangan kognitif setelah menggunakan media permainan ular tangga sangat berkembang yaitu anak sudah mulai mengenal, memahami, menerapkan dan menganalisis. Sejalan dengan teori Benyamin Bloom ada enam tingkatan dalam bidang perkembangan kognitif, Yang terdiri dari Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Diperoleh $t_{hitung} = 2,0337735061228$ sedangkan $dk = 14+14-2 = 26$ dengan taraf 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,706$ karena $t_{hitung} = 2,0337735061228 > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak artinya ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI.

DAFTAR REFERENSI

- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>
- Dhiu, K. D., & Laksana, D. N. L. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Nasya Expanding Management.
- Erlina, B. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Keranjang Tempurung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-kanak Pk3a Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(2).
- Filtri, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1175>
- Handayani, N. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Hijriati, H. (2016). Tahapan Perkembangan Kognitif pada Masa Early Childhood. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2).
- Indriasih, A. (2016). Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>
- M. Fadillah, dkk. (2019). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini menciptakan pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan*. Kencana.
- Putri, S. N. A. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak di Tk Islam Khairaummah. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 6(1).
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli, W. (2016). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2).
- Saputra, A., & Suryadi, L. (2020). PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF VYGOTSKY DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pelangi*, 2(2), 198–206.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i2.582>
- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Talizaro, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).