
Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Anak Soleh (UTAS)

Oleh

Nurdini Ferianti¹, Hidjanah² & Feti Fatimah³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Bogor Raya, Indonesia

Email: [1ferianti88.dk@gmail.com](mailto:ferianti88.dk@gmail.com), [2hidjanahrm@gmail.com](mailto:hidjanahrm@gmail.com) & [3fetipatimah1@gmail.com](mailto:fetipatimah1@gmail.com)

Abstrak

Dalam pendidikan anak usia dini perkembangan kognitif ialah aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan. Perkembangan kognitif memiliki arti terjadinya perubahan didalam kehidupan seseorang dalam rangka mengamati, memahami, tahu akan sesuatu, mendapatkan informasi, memecahkan masalah. Perkembangan kognitif tidak bisa dipisahkan dengan kecerdasan seorang manusia. Keterampilan dan keberhasilan belajar yang diharapkan didapat oleh seorang anak pada aspek kognitif ialah anak dapat memiliki keterampilan berpikir logis, berpikir kritis, bisa mengungkapkan alasan, mampu mengatasi persoalan dan dapat menemukan hubungan sebab akibat. Dunia anak usia dini ialah bermain, ketika anak bermain anak sangat gembira, Oleh sebab itu kegiatan bermain harus dapat mengembangkan aspek- aspek perkembangan anak. Saat bermain anak berkesempatan memahami dunia, bergaul dengan orang lain, berekspresi dan berkembangnya keterampilan simbolik yang membuat anak aktif membangun pengetahuannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain Ular Tangga Anak Soleh (UTAS). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan empat kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 20 anak usia 4-5 tahun di PAUD Bunda Gemilang Kecamatan Nanggung yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 9 anak laki laki. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, kegiatan belajar mengajar (KBM), test kognitif, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), catatan lapangan (field note) dan tes kognitif. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator dari keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 75% atau lebih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil data yang didapatkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain UTAS dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan persentase nilai rata-rata akhir persiklus. Pada pra siklus anak baru menunjukkan kemampuan kognitif sebanyak 40% , yakni tingkat pencapaian perkembangan belum berkembang. Sedangkan pada siklus 1 mencapai 59% dan di siklus 2 mencapai 85%.

Kata Kunci : Peningkatan Kemampuan Kognitif, Anak Usia 4-5 Tahun, Media Ular Tangga Anak Soleh (UTAS).

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan anak usia dini perkembangan kognitif ialah aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan. Perkembangan kognitif memiliki arti terjadinya perubahan didalam kehidupan seseorang dalam rangka mengamati, memahami, tahu akan sesuatu, mendapatkan informasi, memecahkan masalah. Perkembangan kognitif tidak bisa dipisahkan

dengan kecerdasan seorang manusia. Kemampuan kognitif yaitu kemampuan berpikir anak lebih sulit serta mengerjakan penalaran dan pemecahan masalah, dengan keterampilan kognitif anak akan lebih cepat untuk menguasai pengetahuan yang luas hingga anak bisa menjalani aktivitas secara normal di kehidupan sehari-hari (Yesi Novitasari:2018). Keterampilan dan keberhasilan belajar yang diharapkan didapat



oleh seorang anak pada aspek kognitif ialah anak dapat memiliki keterampilan berpikir logis, berpikir kritis, bisa mengungkapkan alasan, mampu mengatasi persoalan dan dapat menemukan hubungan sebab akibat. Indikator itu sama dengan teori Piaget dalam Yesi Novitasari yang mengungkapkan bahwa, perkembangan kognitif usia 4-5 tahun adalah tahapan praoperasional yang konkret, cirinya ialah perkembangan kognitif usia ini anak berpikiran simbolik, belum berkemampuan untuk menggunakan pemikiran yang logis.

Peranan pendidik dalam memberikan inspirasi pendidikan yang bermakna sangat penting karena dimulai pemberian pendidikan yang baik dapat membuat anak tumbuh dan berkembang menjadi anak yang sehat, cerdas dan bermoral yang didambakan para orangtua pada umumnya. Dunia anak usia dini ialah bermain, ketika anak bermain anak sangat gembira, Oleh sebab itu kegiatan bermain harus dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Saat bermain anak berkesempatan memahami dunia, bergaul dengan orang lain, berekspresi dan berkembangnya keterampilan simbolik yang membuat anak aktif membangun pengetahuannya. Menurut Dek Nugraha (2021:8) perkembangan kognitif adalah semua kegiatan mental yang berkaitan dengan pandangan, pemikiran, ingatan, dan cara bagaimana informasi dikelola sehingga dapat mendukung individu mendapat pengetahuan, menyelesaikan persoalan, memprediksikan masa depan, dan seluruh proses kognitif yang berkaitan dengan cara seseorang belajar, melihat, mengamati, berimajinasi, memprediksikan, mengevaluasi dan berpikir tentang lingkungannya.

Sutton Smith (2017:7) berpendapat pengaruh bermain untuk seorang anak yaitu sebagai dasar meniru, eksplorasi, menguji dan membangun. Plato (seorang filsuf) menjelaskan untuk mempermudah belajar aritmatika kepada anak-anak yaitu dengan cara membagikan apel kepada anak-anak lain. Untuk anak berumur tiga tahun permainan ular tangga ini dapat dirancang khusus agar memberikan banyak manfaat, khususnya bagi

anak yang sulit belajar (Fitri Astuti:2019). Menurut Ningtyas dalam Ria Fransisca (Asep Supena:2020) permainan ular tangga yaitu permainan yang didalamnya ada kotak segi empat dengan 10 baris dan kolom diberi angka 1-100, jalannya bidak ditentukan oleh angka dari dadu, kemudian apabila bidak berhenti digambar ular maka bidak harus turun dan bila bidak berhenti pada gambar tangga maka bidak akan naik.

Berdasarkan observasi awal ditemukan bahwasannya kemampuan kognitif anak masih kurang berkembang, khususnya dalam berpikir simbolik seperti mengenal bentuk angkadan huruf, menyebutkan angka dan huruf secara berurutan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Terlihat dari 20 orang anak baru ada 7 anak (35%) anak yang sudah mengenal bentuk huruf sedangkan 13 anak (65%) lainnya masih keliru. Dan kurangnya penerapan aktivitas bermain saat pembelajaran sehingga anak mengalami kejenuhan yang membuat anak kurang termotivasi untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru agar teknik pembelajaran mengalami peningkatan melalui perbaikan secara terus-menerus (Wina Sanjaya, 2016). Subyek penelitian ini adalah anak didik kelas A PAUD Bunda Gemilang, kecamatan Nanggung yang berjumlah 20 orang anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi dan tes. Dalam pengumpulan data observasi, jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian menggunakan observasi *partisipant*. Observasi digunakan pada penelitian ini dengan mengamati kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif, yang sesuai dengan indikator penilaian yaitu berpikir simbolik. Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data jumlah anak kelompok A PAUD Bunda Gemilang kecamatan Nanggung dan pengambilan foto kegiatan anak dan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Tes yang dilakukan peneliti yaitu tes unjuk kerja. Unjuk

kerja adalah teknik penilaian anak dalam bentuk pelaksanaan suatu aktivitas yang dapat diamati.

Penilaian Tes unjuk kerja pada penelitian tindakan kelas ini mengacu pada Permendikbud No. 146 dengan indikator pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun, yaitu: a) mengenal simbol angka dan huruf. b) menyebutkan angka dan huruf secara berurutan, 3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi berupa check list untuk mendapatkan data mengenai perkembangan berhitung permulaan anak. analisis data yang digunakan yaitu dengan teknik deskriptif kuantitatif dan disajikan dalam bentuk tabel dan diagram. Penelitian kali ini menggunakan model PTK yakni model Kemmis dan MC Taggart, yang menggunakan sitem spiral dimana dari setiap siklus menggunakan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pra Siklus

Hasil observasi yang diperoleh dari pengamatan Pra Siklus dapat dilihat dalam tabel Rekapitulasi Data Pra Siklus

Tabel 1. Rekapitulasi Data Pra Siklus

No	Indikator	Persentase
1	Mengenal bentuk huruf dan angka	40%
2	Menyebutkan huruf dan angka secara berurutan	42%
3	Mencocokkan bilangan dan lambang biangan	46%
	Persentase rata-rata	43%

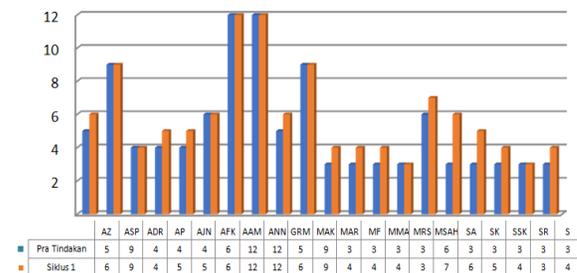
Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa saat pra tindakan dalam kegiatan peningkatan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahundi PAUD Bunda Gemilang rata-rata persentase yang mendapat kriteria baik dapat dikatakan belum mencapai kriteria yang diharapkan yaitu 75%.

Tahap Siklus 1

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) untuk melihat kemampuan

kognitif anak melalui permainan UTAS. rata-rata skor hasil kegiatan observasi Siklus 1 pertemuan 4 adalah 63 %. Dari 20 anak pada kelompok A, terdapat 6 anak yang telah tuntas dan 14 anak belum tuntas. Anak yang memenuhi kriteria yaitu ASP dengan nilai 83%, AAM 100%, ANN, MAK 83%, MSAH 75% DAN SA 75%. Sedangkan 14 anak lainnya masih nilainya dibawah kriteria.

Perbandingan Nilai Anak Pra Tindakan Dan Siklus 1



Gambar 1. Perbandingan Nilai Anak Pra Tindakan & Siklus 1

Tahap Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi anak didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain UTAS pada siklus 2, rata-rata skor hasil kegiatan observasi Siklus 2 pertemuan 4 adalah 85 % dari KKM kelas yaitu 75. Dari 20 anak pada kelompok A, terdapat 16 anak yang telah tuntas dan 4 anak belum tuntas. Anak yang memenuhi KKM yaitu AZ 91%, ASP 100%, ADR 75%, AP 100%, AJN 91%, AFK 91%, AAM 100%, ANN 100%, GRM 91%, MAK 100%, MF 91%, MSAH 100%, SA 100%, SK 83%, SSK 83% dan S 83%. Sedangkan 4 anak lainnya masih nilainya dibawah KKM, yaitu MAR 66%, MMA50%, MRS 66%, dan SR 33%.

Pembahasan

Hasil evaluasi melalui pembelajaran dan pemahaman yang dicapai oleh anak menunjukkan peningkatan yang cukup maksimal. Peningkatan kemampuan kognitif tersebut dapat dilihat pada tabel 4.11 di bawah ini:

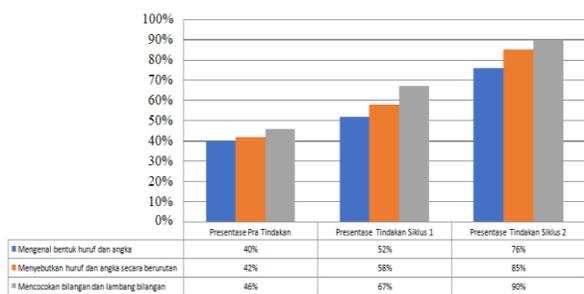


Tabel 2. Peningkatan Kemampuan Kognitif

No	Nama	Pra	Siklus 1				Siklus 2			
			P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3	P4
1	AZ	5	6	6	7	7	7	8	9	11
2	ASP	9	9	9	10	10	11	11	11	12
3	ADR	4	4	4	5	5	5	5	8	9
4	AP	4	4	5	6	7	7	7	9	12
5	AJN	4	4	6	5	6	7	7	9	11
6	AFK	6	6	6	6	7	8	8	9	11
7	AAM	12	12	12	12	12	12	12	12	12
8	ANN	12	12	12	12	12	12	12	12	12
9	GRM	5	5	5	7	7	7	7	8	11
10	MAK	9	9	9	9	10	11	11	12	12
11	MAR	3	3	4	4	5	6	6	8	11
12	MF	3	3	5	6	6	6	7	8	11
13	MMA	3	3	5	4	5	6	6	6	6
14	MRS	3	3	4	3	4	4	5	6	8
15	MSAH	6	6	6	7	9	9	10	10	12
16	SA	3	4	6	7	9	9	9	10	12
17	SK	3	3	5	6	6	6	6	9	10
18	SSK	3	3	5	5	6	6	6	9	10
19	SR	3	3	3	3	4	4	5	5	4
20	S	3	3	5	5	6	6	6	9	10
Jumlah		103	105	122	129	143	149	154	179	207
Rata-rata		5,15	5,25	6,1	6,45	7,15	7,45	7,7	8,95	10,35

Berdasarkan hasil dari rekapitulasi siklus tahap satu dan siklus tahap dua tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Perbandingan Nilai Indikator Pra Tindakan , Siklus1 Dan Siklus2



Gambar 2. Grafik Nilai Indikator Pra Tindakan, Siklus 1 & Siklus 2.

Hasil observasi sebelum tindakan yang dilakukan di PAUD Bunda Gemilang kecamatan Nanggung menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak masih belum maksimal, hal ini dibuktikan dengan hasil pra siklus yang telah dilakukan ketika proses belajar. Adapun penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain UTAS. Proses pembelajaran sebelum tindakan menunjukkan bahwa anak masih banyak yang belum bisa

mengenal bentuk huruf dan angka , sehingga kemampuan kognitif anak perlu distimulasi dengan kegiatan yang menarik dan konkret. Untuk mengetahui peningkatan yang terjadi, maka perlu membandingkan antara nilai sebelum tindakan atau kondisi awal dengan nilai sesudah diberikan tindakan. Dari hasil penelitian di atas, dapat ditentukan bahwa hasil kemampuan kognitif anak dapat meningkat hingga mencapai tingkat BSB/Tuntas yaitu 100%. Jika dilihat dari nilai rata-rata kelas pada siklus tahap Pra tindakan yaitu 5,15 maka nilai anak dikatakan belum berhasil meningkat. Dengan diadakan tindakan yang pertama kemampuan anak dapat meningkat dari nilai sebelumnya. Sehingga dapat nilai rata-rata di siklus tahap satu P1 yaitu 5,25, P2 6,1, P3 6,45 dan P4 7,15 ada kenaikan yaitu 2 poin pada siklus satu anak sudah sedikit memenuhi kriteria pencapaian tingkat. Akan tetapi peneliti ingin meningkatkan hasil pencapaian berhitung anak minimal Berkembang Sesuai Harapan, maka diadakan tindakan berikutnya yaitu siklus dua. Pada siklus kedua anak mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 10,35 , nilai rata-rata di siklus dua P1 yaitu 7,45 , P2 7,7, P3 8,95 dan P4 10,35, dan dikatakan telah mencapai tingkat berkembang sangat baik

Apabila ditinjau lebih lanjut, permasalahan dalam perkembangan kognitif anak termasuk faktor belajar yang masih belum optimal, kondisi lingkungan, dan teman sebaya. Hal ini mengenai keterlibatan antara guru dan anak merupakan faktor yang penting, yang bisa memusatkan perhatian anak dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga, apabila faktor-faktor tersebut belum tercapai, maka ketercapaian anak akan tetap pada tingkat BB (Belum Berkembang), sebaliknya apabila faktor-faktor tersebut sudah tercapai dan dilakukan, maka ketercapaian anak akan mencapai tingkat BSB/Tuntas terpenuhi.

PENUTUP
Kesimpulan

Hasil data yang didapatkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui bermain UTAS angka dapat meningkat pada anak usia 4 – 5 tahun di PAUD Bunda gemilang pada

tahun ajaran 2022 – 2023 Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain UTAS. Hal itu dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap pra tindakan dan setelah dilakukannya siklus I dan siklus II. Hasil observasi menunjukkan hanya ada dua anak yang berkriteria berkembang sangat baik, dua anak yang berkriteria BSH, dan satu anak berkriteria MB atau mendapatkan persentase 40%. Setelah adanya tindakan siklus I meningkat menjadi 58% dan siklus II meningkat menjadi 85%. Maka peneliti menghentikan pemberian tindakan pada siklus II dan tidak dilanjutkan karena penelitian dianggap berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Edisi Revisi. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [2] Astuti, F., & Alaby, M. A. (2019, December). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara.
- [3] Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka. *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-58.
- [4] Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 85-91.
- [5] Dini, D. P. A. U. (2014). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Diknas.
- [6] Fadilah, M. 2018. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Edisi Pertama". Jakarta ; Prenandamedia Group.
- [7] Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- [8] Hasanah, U. (2018). Strategi pembelajaran aktif untuk anak usia dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204-222. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2291>
- [9] Hardani & dkk. 2020. Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Yogyakarta, CV Pustaka Ilmu)
- [10] Khadijah, Amelia Nurul. 2020 "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini " Teori Dan Praktik Edisi Pertama Jakarta; Penerbit Kencana
- [11] Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12. DOI: <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- [12] Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- [13] Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- [14] Mahmud, B. (2019). Urgensi stimulasi kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. *Didaktik: Jurnal Kependidikan*, 12 (1), 76-87. <http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- [15] Susanto, A. (2021). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori. Bumi Aksara Kencana. (Jakarta;2021, Penerbit PT Bumi Aksara)
- [16] Rustiyarso, M. S. (2020). Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas.
- [17] Syifauzakhia, M. P., Ariyanto, B., & Aslina, Y. (2021). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Literasi Nusantara.
- [18] Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early*



Childhood Islamic Education Journal,
1(1), 93–107. Retrieved from
<https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ECIEJ/article/view/27>.