

# PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI BERMAIN ULAR TANGGA PADA ANAK

**Irma Rohmawati**  
**Sri Widayati**

PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Surabaya  
Jln. Teratai No. 4 Surabaya ([irmarohmawati.ir@gmail.com](mailto:irmarohmawati.ir@gmail.com)).(widagppaudunesa@gmail.com)

**Abstract:** *This research used classroom act research. The purpose of this research is to find out that there are improvement of children's cognitif activity by play snakes and ladders. The subject of this research is children in group B Al-Badar's Kindergarten which amounted to 15 children, consisting of 11 boys and 4 girls. The result showed that there are improvements in children's cogntif ability 49% based on the results evaluation from cycle 1 and cycle two.*

**Keywords:** *Cognitif, Playsnake and ladders, Early childhood*

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kognitif melalui bermain ular tangga. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Al-Badar yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif 49% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II.

**Kata kunci :** Kognitif, Bermain ular tangga, Anak usia dini..

Kemampuan Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar (Susanto, 2012:47). Secara ringkas Fikriati, (2013:48) Kognitif diartikan sebagai pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami.

Berdasarkan hasil observasi di "TK AL BADAR" kelompok B terdapat masalah yang ditemui pada saat pembelajaran terutama pengembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan, menunjukkan bahwa dari 15 anak sebanyak 11 anak belum mampu mengenal lambang bilangan 11 sampai 20, dan 4 anak sudah mampu mengenal lambang bilangan 11 sampai 20. Tanda anak belum mengenal lambang bilangan adalah : anak belum mampu menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan dengan benar.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas B TK AL BADAR dalam mengenal lambang bilangan 11

sampai 20, pembelajaran yang digunakan masih kurang tepat seperti penggunaan metode ceramah dan penggunaan media yang monoton seperti papan tulis, sehingga anak kurang aktif dan mudah bosan dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan dan kegiatan yang baru dan menyenangkan.

Menyampaikan suatu materi tentang lambang bilangan 11-20 diperlukan bentuk kegiatan yang tepat agar anak lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Solusi yang dapat membuat anak aktif dan tertarik adalah dengan memilih kegiatan bermain sambil belajar yang tepat dan yang menarik sehingga anak mampu mengenal lambang bilangan 11 sampai 20. Berdasarkan uraian diatas, peneliti perlu melakukan penelitian pada peningkatan kemampuan kognitif anak dengan mengangkat judul penelitian "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Ular Tangga Pada Kelompok B TK AL BADAR Mojowarno Jombang".

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah pembelajaran dengan bermain

ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan pada kelompok B TK Al Badar Mojowarno Jombang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain ular tangga pada kelompok B TK Al Badar Mojowarno Jombang.

Menurut pendapat Piaget (dalam Upton 2012:133) bahwa melalui bermain, anak-anak mampu melatih kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan mereka secara rileks dan menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian tentang peningkatan kognitif anak melalui bermain ular tangga pada TK Al-Badar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2010:130). Penetapan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan bahwa peneliti ingin mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak di kelompok B TK Al-Badar.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan alasan supaya tidak meninggalkan lembaga tempat mengajar. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dilaksanakan dalam empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, 2010:137). Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. "Siklus" inilah yang sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas tidak terbatas dalam satu kali intervensi saja, tetapi berulang hingga mencapai ketuntasan yang diharapkan (Arikunto, 2010).

Lokasi penelitian ini bertempat di TK Al-Badar Menganto, Kecamatan Mojowarno, Kabupaten Jombang. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Al-Badar yang berjumlah 15 anak tahun pelajaran 2014/2015 yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 11 anak laki-

laki. Dipilih di TK Al-Badar dikarenakan berdasarkan hasil observasi di kelas banyak anak yang belum bisa meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Data dalam penelitian ini pengumpulan data berupa dokumentasi dan observasi. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak, dan instrumen kemampuan kognitif. Berikut prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung. Pada penelitian ini, observasi pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan berdasarkan lembar observasi. Penelitian ini dibantu dengan teman sejawat. Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan dialami, dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data. Catatan lapangan ini berisi hasil pengamatan yang diperoleh peneliti selama pemberian tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemampuan kognitif dilakukan melalui kegiatan bermain ular tangga. Pada saat bermain ular tangga, anak-anak mendapat kesempatan untuk menyebut dan menunjuk lambang bilangan 11-20. Dalam penelitian yang dilaksanakan, selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan pendokumentasian berupa foto. Foto ini dapat dijadikan sebagai bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Analisis data merupakan usaha memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan data statistik deskriptif. Teknik analisis data berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari observasi, perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, sampai refleksi terhadap tindakan. Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas anak terhadap penerapan permainan ular tangga. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas anak berupa skor. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil dari siklus I mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah anak (15 anak) memperoleh bintang tiga dari segi kemampuan kognitif anak. Jika nilai rata-rata

kemampuan kognitif anak belum tercapai pada siklus I maka penelitian ini berlanjut pada siklus ke II. Namun jika indikator keberhasilan telah mencapai rata-rata  $\geq 75\%$  pada siklus I maka tetap dilanjutkan ke siklus ke II hal ini dilakukan sebagai upaya pematangan data pada siklus I.

## **HASIL**

Berdasarkan hasil observasi Pembelajaran pada siklus I belum berhasil, karena belum memenuhi target yang ditentukan yaitu  $\geq 75\%$ . Hal ini dilihat dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan I aktivitas guru mendapat 25%, pertemuan II mendapat 50% dan pertemuan III mendapat 69% sehingga di dapat rata-rata sebesar 48%. Pada pertemuan I aktivitas anak 31%, pertemuan II mendapat 50%, pertemuan III mendapat 69% sehingga di dapat rata-rata sebesar 50%. Pada kemampuan kognitif anak pada pertemuan I anak yang mampu mendapat 30% dan anak yang belum mampu 70%, pertemuan II anak yang mampu mendapat 33% dan anak yang belum mampu mendapat 67%, dan pertemuan III anak yang mampu 43% dan anak yang belum mampu 57%, sehingga di dapat rata-rata pada siklus I anak yang mampu mencapai 35% dan anak yang belum mampu mencapai 65%.

Pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain ular tangga belum optimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Upaya yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat adalah dengan memperbaiki permainan ular tangga yang digunakan yaitu dengan cara membuat papan permainan dengan gambar yang lebih menarik.

Pada pembelajaran Siklus II pertemuan I dan II peneliti menyusun RKM, RKH dan langkah-langkah pembelajaran untuk digunakan sebagai acuan melaksanakan tindakan, RKH memuat skenario pembelajaran, alat, peraga yang digunakan dan format observasi pembelajaran. Adapun indikator yang digunakan yaitu menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kemampuan mengenal lambang bilangan di

atas bahwa pada siklus II sudah memenuhi kategori dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 11-20, dikarenakan target sudah memenuhi kategori baik. Hal ini dibuktikan pada siklus II pertemuan I aktivitas guru mendapat 75%, pertemuan II mendapat 87% dan pertemuan III mendapat 94% sehingga di dapat rata-rata sebesar 85%. Pada pertemuan I aktivitas anak 69%, pertemuan II mendapat 87%, pertemuan III mendapat 94% sehingga di dapat rata-rata sebesar 83%. Pada kemampuan kognitif anak pada pertemuan I anak yang mampu mendapat 74% dan anak yang belum mampu 26%, pertemuan II anak yang mampu mendapat 87% dan anak yang belum mampu mendapat 13%, dan pertemuan III anak yang mampu 93% dan anak yang belum mampu 7%, sehingga di dapat rata-rata pada siklus II anak yang mampu mencapai 84% dan anak yang belum mampu mencapai 16%. Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran pada siklus II sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yang ditentukan.

## **PEMBAHASAN**

Pada pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus I masih banyak hal-hal yang perlu dibenahi diantaranya dalam menciptakan kondisi awal pembelajaran yang kondusif guru masih belum bisa menguasai kelas dan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam menjelaskan contoh langkah-langkah bermain dan permainan yang digunakan dengan bahasa yang kurang jelas sehingga banyak anak yang tidak mengerti dan tidak merespon dengan baik apa yang diminta oleh guru. Penggunaan permainan berupa ular tangga juga mengalami hambatan, permainan yang sebelumnya belum pernah dimainkan, ketika anak melangkah, kemana seharusnya anak mengikuti alur sehingga anak masih bingung untuk bermain ular tangga. Pada siklus I kemampuan kognitif anak belum berhasil memenuhi target yaitu  $\geq 75\%$ . Hal ini dapat dilihat dari siklus I persentase aktivitas guru pada siklus I mendapat 48%, sedangkan persentase aktivitas anak mendapat 50% dan

kemampuan kognitif anak yang belum bisa mencapai 35%. Sehingga penggunaan permainan ular tangga untuk peningkatan kemampuan kognitif anak belum maksimal. Pada siklus II peneliti berusaha untuk memperbaiki semua hambatan dan kekurangan dalam kegiatan belajar kemampuan kognitif anak dengan cara mengganti papan ular tangga sehingga diharapkan kegiatan belajar mendapatkan hasil yang optimal, guru memberikan motivasi, penguatan dalam kegiatan awal dan pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak-anak sudah mampu menggunakan permainan ular tangga dengan baik dan tertib sesuai dengan perintah guru.

Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa siklus sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah anak yaitu aktivitas guru mencapai 85%, aktivitas anak mencapai 83% dan kemampuan kognitif anak menunjukkan peningkatan 49% pada indikator menyebut & menunjukkan mencapai 84%. Melalui bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 11-20 dan hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah dalam proses pembelajaran di sekolah.

Bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak segala sesuatu yang didapat dari bermain adalah kepuasan dan kesenangan tanpa diasah ketrampilan dan kompetensi berkembang melalui bermain. Hal ini seperti pendapat Piaget (dalam Upton 2012:133) bahwa melalui bermain, anak-anak mampu melatih kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan mereka secara rileks dan menyenangkan. Dengan bermain ular tangga selain menyenangkan juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, seperti berfikir dan memahami diantaranya pada saat bermain ular tangga (berapa kotak saya harus melangkah, angka berapa yang harus saya injak, kemana saya harus melangkah setelah kotak ini dll) seperti Fikriati, (2013:48) Kognitif diartikan sebagai

pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami. Pernyataan ini terbukti saat anak-anak bermain ular tangga. Dengan bermain anak-anak juga bisa belajar melalui pemahaman dan pengetahuan dengan lingkungannya. Dengan begitu melalui bermain ular tangga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar. Belajar sambil bermain dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada anak tentang peristiwa di lingkungan mereka pernyataan ini terbukti saat anak menyebut dan menunjukkan lambang bilangan dengan menggunakan permainan ular tangga.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab 4 maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenalkan lambang bilangan 11-20 dikelompok B Taman Kanak-kanak Al Badar Mojowarno Jombang.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain ular tangga di Kelompok B TK Al Badar Mojowarno Jombang dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: Guru sebagai orang yang paling dekat dengan anak disarankan untuk mempelajari dan memahami tema pembelajaran sehingga anak dapat menerima proses pembelajaran dengan baik, Guru harus memilih tema sesuai dengan lingkungan anak, Dalam kegiatan proses belajar mengajar diusahakan menggunakan variasi media pembelajaran supaya anak tidak mudah jenuh dan termotivasi dalam belajar, Guru hendaknya memberi motivasi pada anak agar lebih semangat, baik berupa pujian dalam bentuk penghargaan lain misal dengan bintang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga

