



Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut – Surabaya

Sugiwati

PG Paud, Fip, Unesa, atiqsugiwati@yahoo.com

Abstrak

Bermain merupakan sarana yang menyenangkan bagi anak-anak maupun remaja, terutama anak-anak usia dini. Dimana usia dini adalah usia emas. Karena itu, sebaiknya kita dapat memberi modal bagi setiap anak untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif, misalnya: membilang atau menyebutkan nama-nama benda/bilangan. Dengan mengembangkan kognitif anak usia dini, maka dapat melatih ataupun mengingat daya pikir masing-masing anak.

Permasalahan yang ada pada TK RIA dimana dari 10 anak masih mengalami kelemahan dalam mengingat maupun membilang angka 1-10. Selain itu, yang menjadi salah satu masalah adalah alat hitung yang kurang menarik dan juga guru kurang maksimal dalam menggunakan alat peraga. Sehingga, salah satu strategy yang dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini adalah bermain ular tangga ,dengan metode bermain ular tangga anak terfokus untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran .Tujuan dari metode bermain ular tangga adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif kelompok A di TK RIA Baruk Utara VIII/35 Rungkut Surabaya.

kata kunci : bermain ular tangga, perkembangan kognitif

Abstract

Playing a game is a media to make happy not only for adult but also for children. Especially for children, because they are in the best age. Thus, we must give a basic capital for every child to explore their cognitive development for example: spelling the numbers or the names of equipment. So that, they need to improve their cognitive by using children's cognitive. So, they can develop and train their effort to remember all about it.

Nevertheless, the problem in TK RIA is from ten children still getting the difficulties in remembering the whole numbers one to ten. Beside of it, one of the problem is about the media because it does not make them interest in that media and also the teachers do not maximal to use this media.

keyword: playing snake ladders, cognitive development level

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak yang sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut / sekolah dasar, pendidikan PAUD diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. (Wikipedia.org/Pendidikan anak usia dini.co.id).

Kemampuan kognitif merupakan salah satu bagian dari kemampuan dasar dalam kurikulum TK 2004. Kemampuan dalam mengenal konsep matematika sederhana dalam hal ini mengenal bilangan, mengenal konsep, jumlah benda. Salah satu indikator dalam bidang pengembangan kognitif yang harus dikuasai oleh anak. Tetapi, proses kegiatan pembelajaran mengenal angka seringkali

disajikan oleh guru dalam bentuk proses belajar yang kurang menarik dan kurang bervariasi. Sehingga, pada setiap pembelajaran selalu ada beberapa anak yang merasa kurang berminat bahkan sebagian anak yang tidak suka kegiatan belajar pengenalan angka dan mengerjakan hitungan. Oleh sebab itu, guru di Taman Kanak-Kanak harus pandai memanfaatkan alat bantu pengajaran yang menarik dan membangkitkan minat.

Pada umumnya ketika kegiatan pembelajaran, masih banyak dijumpai penerapan strategi mengajar yang tidak serasi, yaitu tidak diberdayakan alat serta sumber belajar yang optimal. Proses pembelajaran menjadi terpusat pada guru, sehingga guru masih dianggap satu-satunya sumber ilmu yang utama. Metode pembelajaran yang demikian sudah barang tentu kurang menarik bagi siswa karena hanya menempatkan sebagai objek saja bukan sebagai subjek yang mempunyai keterlibatan dalam proses kegiatan pembelajaran

Berdasarkan pengamatan penulis selama mengajar di TK RIA, guru-guru banyak yang mengeluh karena siswanya lambat dalam pengenalan bilangan, baik dalam mengenal konsep jumlah benda dengan lambang bilangannya. Permasalahan itu karena beberapa penyebabnya adalah : 1) Semakin banyaknya alat-alat hitung yang serba modern sehingga anak malas untuk berfikir sendiri dalam menyelesaikan suatu perhitungan, 2) Kemampuan kognitif khususnya pengenalan bilangan didapatkan oleh anak dengan pembelajaran yang kurang menarik akibatnya berhitung kurang digemari anak, 3) Guru kurang maksimal dalam menggunakan alat peraga/media pembelajaran

Dalam konteks yang aplikatif, proses kegiatan pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan antara guru dan siswa memegang peran penting sehingga perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan sempurna dan dengan pengenalan bilangan berhitung anak lebih termotivasi berfikir kritis untuk memecahkan masalah serta menemukan hal-hal baru.

Yang terjadi di lapangan sehubungan dengan rendahnya hasil belajar pengenalan bilangan bertalian erat dengan substansi materi pengenalan bilangan yang cenderung hafalan. Terkait dengan itu diperlukan peran media pembelajaran untuk menjembatani kesenjangan pemahaman tentang bilangan dengan fenomena di lapangan sehingga siswa mampu mempelajari materi pengenalan bilangan dengan perasaan menyenangkan karena dilakukan bermain sambil belajar. Salah satu diantaranya dapat memanfaatkan media ular tangga sebagai alat bantu untuk memperjelas bahan ajar sebagai media pembelajaran yang disajikan khususnya dalam pengenalan bilangan.

Sadiman (1996:30) menyatakan, bahwa kelebihan media pembelajaran adalah sifatnya kongkrit, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegahnya, membetulkan kesalahpahaman. Mengacu pada kelebihan bermain ular tangga maka dapat dimungkinkan pemanfaatan media permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif, khususnya pengenalan bilangan/berhitung siswa. Dari landasan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil tindakan memecahkan permasalahan untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan penelitian tindakan kelas tentang “metode bermain ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif

anak tentang bilangan 1-10 pada kelompok A di TK RIA Rungkut Surabaya”.

Rumusan Masalah

Masalah pokok di atas dijabarkan dalam rumusan-rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan metode bermain ular tangga kelompok A TK RIA Baruk Utara VIII/35 Rungkut Surabaya ?
2. Bagaimana aktivitas anak dalam penerapan metode bermain ular tangga kelompok A TK RIA Baruk Utara VIII/35 Rungkut Surabaya?

Pengertian Kognitif

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati. Jadi, merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan (Patmandewo,1994:39)

Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (Patmandewo,1994:39). Pada perkembangan kognitif anak ada salah satu aspek perkembangan yang sering disebut dengan kemampuan berhitung. Mungkin kata berhitung bagi anak usia dini masih asing. Sebenarnya berhitung tersebut bukanlah suatu aktivitas yang asing bagi anak usia dini. Sebab ilmuyang satu ini pada dasarnya sudah dikenal anak sejak lama dan berhubungan dengan kegiatannya sehari-hari. Dengan demikian, berhitung juga bias diajarkan pada anak usia dini (Pra sekolah). Karena pada rentang usia ini anak menunjukkan kepekaan dan minat yang semakin besar (Tim Redaksi Ayah Bunda 2007:39).

Fase Perkembangan Kognitif Anak

Piaget (1969) dalam (Patmandewo, 1994:40) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu: Tahapan sensorimotor (0-2tahun),tahapan praoperasional (2-7 tahun), tahapan kongkrit operasional (6-12 tahun) dan tahapan formal operasional (11 tahun hingga dewasa).Tahapan-tahapan tersebut berkaitan dengan pertumbuhan kematangan dan pengalaman anak yang menjadikan kecepatan

perkembangan anak bersifat pribadi, tidak selalu sama untuk masing-masing anak.

Pengertian Konsep bermain

Pekerjaan anak adalah bermain. Melalui bermain, anak sesungguhnya belajar mengeksplorasi dan merekayasa berbagai hal yang dapat dilakukannya untuk mentransformasi hal-hal tersebut secara imajinatif. Pada saat yang sama, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang menggiring perhatian serta konsentrasi anak kepada penguasaan sejumlah ketrampilan (skill) tertentu dengan tanpa mereka sadari (Subianto 2005:95). Menurut pendapat dalam modul BCCT (Gunarti 2008:1) mengemukakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung, spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Belajar pada hakikatnya adalah aktivitas untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Perubahan tingkah laku terjadi karena adanya usaha individu yang bersangkutan baik yang mencakup ranah-ranah efektif, kognitif, dan psikomotorik (Bloom, 1974 : 18) Karena pada dasarnya perilaku seperti uraian diatas merupakan gambaran pembelajaran pada anak usia dini. Yaitu anak-anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya bila mereka dilibatkan atau mereka dapat secara langsung memegang benda/barang dan mencoba sendiri apa yang ingin dicoba. Ini berarti bahwa pembelajaran usia dini sudah semestinya didasarkan pada pengalaman nyata (*sensoric actual*) (Kurrien 2004:03). Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan suatu kegiatan. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dilingkungan sekolah dan di luar sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman sebagai suatu proses harus berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran. (Depdiknas Kurikulum.2006:1).

Manfaat Bermain

Pentingnya nilai-nilai yang terdapat dalam aktivitas bermain bagi perkembangan anak usia dini belum benar-benar dimengerti oleh para orangtua, guru, dan dunia pendidikan pada umumnya. Pada masa usia dini, bermain dan belajar bukanlah dua hal yang bertolak belakang. Orangtua dan guru yang pernah mengamati mereka bermain tahu akan intensitas konsentrasi dan keseriusan yang mereka

curahkan pada permainan mereka (Kurrien, 2004:3).

Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan (games) adanya kontes antarapemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “Strat” selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama bilangan, langkah permainan diatas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “Finish”

Manfaat Permainan Ular Tangga

Sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, permainan ular tangga membuat anak-anak senang bermain sekaligus mengembangkan kemampuan, mengasah logika dan meningkatkan ketrampilan mereka juga melatih anak untuk berkonsentrasi, teliti dan sabar menunggu giliran. Permainan ini cocok untuk anak – anak usia TK dan SD Dengan bermain permainan ular tangga para anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan dan memperkenalkan ketrampilan berhitung untuk anak usia TK. Jadi melalui permainan ular tangga dapat membuat anak-anak meyakini bahwa belajar itu hal yang menyenangkan tidak membosankan dan kemampuan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan tindakan kelas Penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu objek yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas . Menurut Arikunto (2006 ; 9) ada beberapa para ahli yang menekuni penelitian tindakan ini, antara lain Kurt Lewin, Kemmis, Henry, Mc Taggart, John Elliot an Hopkins. Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain model Kurt Lewin yang dikembangkan oleh kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikembangkan oleh kurt Lewin didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu; 1) Perencanaan atau planning, 2) Tindakan atau acting , 3) Pengamatan atau observing, 4) Refleksi atau reflecting.

Subjek Penelitian, Tempat Penelitian, Waktu Penelitian

Subyek adalah benda, hal/orang tempat data untuk variable peneliti melekat, dan yang dipermasalahkan atau menjadi pusat perhatian atau sasaran penelitian yang berfungsi sebagai sumber data (Arikunto, 2006:16). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di kelompok A TK RIA yang beralamatkan di Jalan Baruk Utara VIII / 35 Surabaya tahun ajaran 2012 – 2013. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan pada bulan November 2012 sampai penyusunan skripsi selesai dengan teman sejawat.

Teknik Analisis Data

Menurut Djamarah (2006:107) standart keberhasilan belajar mengajar bisa dianggap mencapai tujuan yang “Tuntas” adalah setelah mendapatkan prosentase skor diatas 80%. Untuk mengetahui hasil observasi

aktivitas dalam kegiatan pembelajaran diperoleh kriteria sebagai berikut:

- 76%-100% = Sangat baik (4)
- 51%-75% = baik (3)
- 26%-50% = cukup (2)
- 0%-25% = kurang (1)

Analisis ini dapat dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

Mencari prosentase kempuan mengenal huruf siswa: Rumus Prosentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \text{ (adaptasi dari Anas Sodijono, 2010: 43)}$$

Keterangan :

P = Prosentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

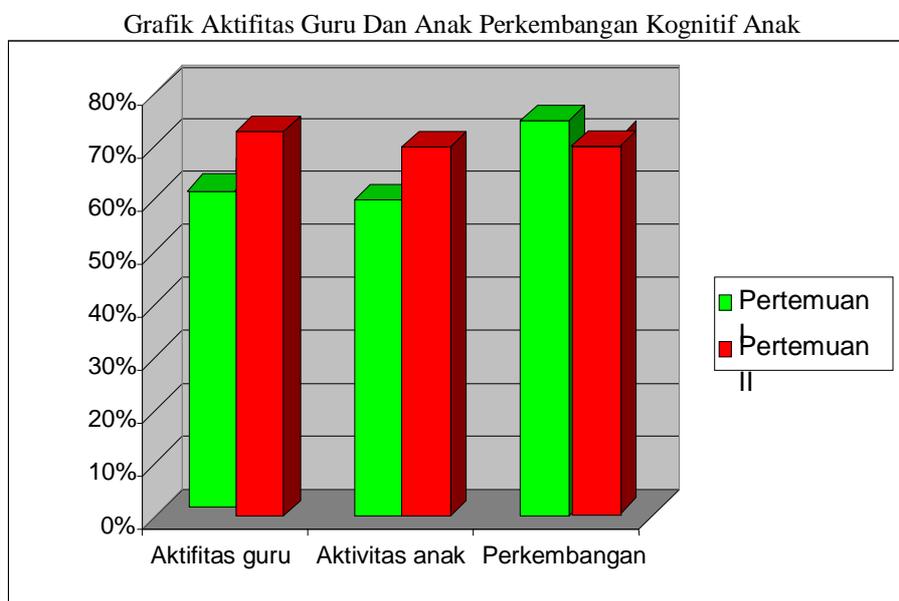
HASIL PENELITIAN
Hasil Observasi Perkembangan Kognitif
Siklus I

Tabel Siklus 1 Pertemuan 2

No	Nama Anak	Indikator												Ket T/T T
		Membilang dan menyebut urutan 1-10				Membilang dan menunjuk angka/benda 1-10				Menghubungkan/me masangkan lambang bilangan dengan benda/angka 1-10				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Rz		V				√				√			TT
2	Pc			V					√				√	T
3	Ay		V				√			√				T
4	Pr		V					√			√			T
5	Im			√				√			√			T
6	Rq			√			√				√			T
7	Ew		√				√				√			TT
8	Aj				√				√				√	T
9	Jn				√		√						√	T
10	Ar			√				√					√	T
	Total		8	12	8		6	9	16		4	12	16	TT= 2 T = 8
	Persentase		20 %	30%	20%		15%	25%	40%		20 %	30%	40 %	20
	Total Persentase		70 %				80%				90%			80%

Dari hasil penelitian siklus I dapat dilihat dari perbandingan antara rata-rata persentase capaian keberhasilan aktifitas guru dan anak serta perkembangan kemampuan Kognitif anak

kelompok A TK RIA melalui bermain ular tangga dalam gambaran grafik batang dibawah ini



Hasil yang digambarkan pada grafik diatas menjelaskan bahwa tingkat keberhasilan pada setiap tindakan pengamatan yang meliputi aktifitas guru, anak dan tingkat capaian kemampuan Kognitif masih berada dibawah kriteria yang diharapkan, yakni melampaui 80%. Hal ini disebabkan anak belum terbiasa bermain ular tangga Selain itu anak kurang

bersosialisasi saat bermain (pasif dan individual) sehingga kemampuan Kognitif anak masih rendah. Solusi untuk memperbaiki permasalahan pada siklus I maka dilakukan perencanaan perbaikan siklus II.

**Hasil Observasi Perkembangan Kognitif
Siklus II**

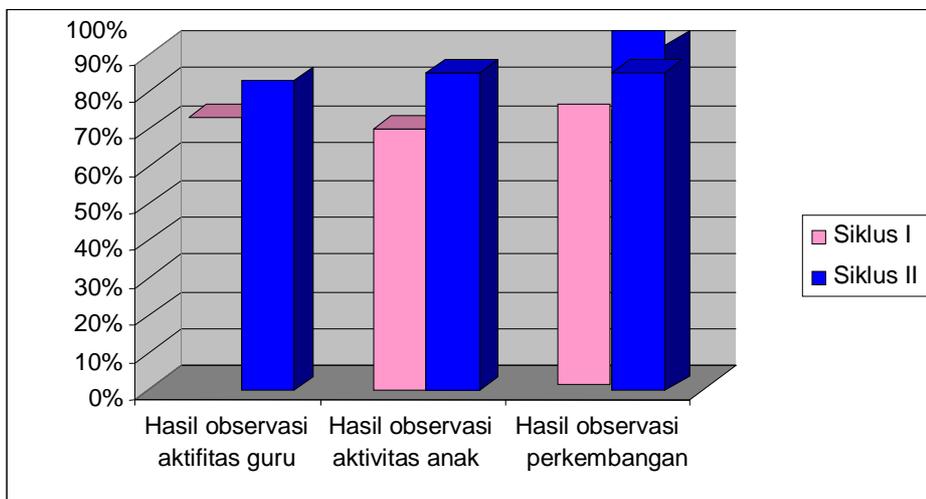
No	Nama Anak	Indikator												T/TT Ket
		Membilang dan menyebut urutan 1-10				Membilang dan menunjuk angka / benda 1-10				Menghubungkan /memasangkan lambing bilangan dengan benda /angka 1-10				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Rf			√				√					√	T
2	Rb			√					√				√	T
3	Jg			√				√				√		T
4	Pr				√				√				√	T
5	Im			√					√				√	T
6	Rg				√				√			√		T
7	Em			√				√				√		T
8	Ce				√				√			√		T
9	Jm			√				√				√		T
10	Ar			√				√				√		T
Total				21	12			15	20			6	4	T = 10
Presentase				53	30			50	50			60	40	T = 100%
Total Presentase		83%				100%				100%				100%

Dari hasil observasi siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat lebih baik dan dikatakan tuntas (T), hal ini dikarenakan anak sudah terbiasa bermain ular tangga dalam kegiatan pembelajaran bermain ular tangga selain itu dalam kegiatan pembelajaran tersebut peneliti sudah ada peningkatan dalam strategi bermain ular tangga pendekatan pada anak ditingkatkan serta sebelum melaksanakan kegiatan peneliti memberi penjelasan secara berulang-ulang sehingga anak lebih memahami dan tertarik untuk bermain ular tangga dari pada bermain individu, serta kognitif anak lebih meningkat.

Pembahasan

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan observasi maka hasil pendekatan persentase aktifitas guru siklus I adalah 73% dan siklus II 83%, perolehan persentase aktifitas anak siklus I adalah 70% meningkat pada siklus II 85%, perolehan persentase kemampuan kognitif siklus I adalah 80% meningkat di siklus II menjadi 90%. Maka dapat dilihat hasil penelitian pada grafik berikut ini :

Grafik 4.2 Perkembangan Kognitif Siklus II



Grafik Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I Dan Siklus II

Sedangkan untuk tingkat capaian perkembangan kemampuan Kognitif anak kelompok A TK

RIA dari siklus I dan II dapat dipresentasikan melalui analisis tabulasi dibawah ini :

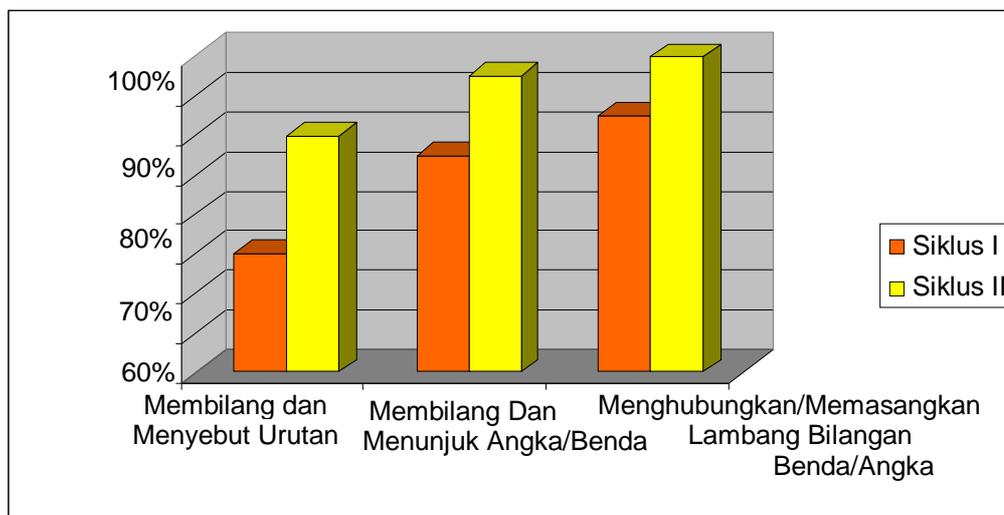
Tabel Perbandingan Tingkat Capaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Siklus I dan II

No	Siklus	Aspek yang diamati			Rata-rata siklus	Rata-rata ketuntasan
		Membilang Dan Menyebut Urutan 1-10	Membilang dan Menunjuk Angka/Benda 1-10	Menghubungkan atau Memasangkan Lambang Bilangan dengan Angka 1-10		
1	I	133%	134%	130%	145%	80%
2	II	158%	178%	175%	155%	90%
	Peningkatan	25%	44%	45%	10%	10%

Dari analisis tabulasi 4.11 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada siklus I dan II sebesar 10%. Peningkatan tingkat capaian kemampuan Kognitif anak kelompok A TK RIA Surabaya

dapat lebih jelas terlihat pada grafik batang dibawah ini:

Grafik Rekapitulasi Perkembangan kognitif anak Siklus I dan Siklus II



Setelah melihat hasil penelitian yang terlihat pada grafik diatas bahwa bermain ular tangga yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan konitif anak mencapai persentase yang diharapkan. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Patmandewo, 1994 bahwa dengan bermain merupakan hal yang maha penting bagi perkembangan perilaku anak dapat terbentuk dengan tujuan supaya anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri, serta melatih anak untuk menanamkan budi pekerti yang baik, dapat selalu tertib dan patuh pada peraturan, dengan demikian anak yang tidak memperoleh kesempatan bermain secara benar akan mengalami hambatan dan gangguan menyangkut perkembangan dirinya. Menurut Blook (1974;18) Belajar pada hakikatnya adalah aktivitas untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar .perubahan tingkah laku terjadi karena karena adanya usaha individu yang bersangkutan baik yang mencakup ranah-ranah efektif , kognitiuf ,psikomotor. Karena pada dasarnya perilaku seperti uraian diatas merupakan gambaran pembelajaran pada anak usia dini Yakni anak-anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya ,bila mereka diulibatkan atau mereka dapat secara langsung memegang benda /barang dan mencoba sendiri apa yang ingin dicoba . Ini berarti bahwa pembelajaran usia dini sudah semestinya didasarkan pada pengalaman nyata (Kurrien 2004;03).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan siklus I dan II mengenai bermain Ular tangga pada anak kelompok A TK RIA

Surabaya dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain ular tangga aktifitas guru mengalami peningkatan pembelajaran pada kelompok A di TK RIA, dengan metode bermain ular tangga aktifitas anak mengalami peningkatan pembelajaran pada kelompok A di TK RIA dan dengan metode bermain ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif kelompokA di TK RIA. Sehingga tujuan dari kegiatan pembelajaran dapat tercapai secara optimal .

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Andi Mahasatya.

Arif S. Sadiman: *Media Pendidikan*. Jakarta: Cv Raja Grafindo Persada 1996

Depdiknas. 2005. Pedoman. *Pembelajar Di Taman Kanak-Kanak*: Jakarta

Depdiknas. 2006. Pedoman. *Pembelajar Di Taman Kanak-Kanak*: Jakarta

Gunarti Winda, Dkk 2008: *Metode Perkembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*.Jakarta: Universitas Terbuka.

Kurrien, Zakiya. 2005 : *Memberdayakan Anak Belajar*. Surabaya: Plan Indonesia

Patmandewo. 1994: *Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta

Subinarto, Joko. 2005: *Jurus Jitu Mengasuh Otak Sikecil*. Jakarta: Media Inc

Sudono, Anggani 1995. *Alat Permainan Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Depdiknas

Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif JEAN PIAGET*. Yogyakarta: Tanisius

Tim Redaksi, 2007. *Anak Pra Sekolah Ayah Bunda*. Jakarta.

Yusuf, Syamsy, 2004. *Psikologi Anak Dan Remaja*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.