

Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini

Vinda Ayu Prihatini
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
vindaayu018@gmail.com

Mursid
Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
mursid@walisongo.ac.id

ABSTRACT

This study discusses the implementation of the giant snake and ladder game in developing the cognitive development of early childhood group B at RA Harapan Ummi, Semarang City in the 2021/2022 academic year which includes the implementation of the giant snake and ladder game in developing cognitive and also about the supporting factors and inhibiting factors for the implementation of the snake and ladder game. giant.

This study uses a descriptive qualitative research method, where the author makes a factual, accurate and systematic description of the event being studied. Data collection techniques from this study were carried out by observation, interviews and documentation. The results of this study indicate that the implementation of the giant snake and ladder game in developing the cognitive development of early childhood group B at RA Harapan Ummi, Semarang City has been successful. Supporting factors include: the availability of facilities and infrastructure that is quite complete at RA Harapan Ummi, Semarang city, making it easier for students to learn, the use of educational game tools in the form of a giant snake and ladder and practiced directly, collaboration between educators and parents to discuss children's development. and the inhibiting factor is the presence of children who are hyperactive and interfere with other friends while playing.

Keywords: APE; Giant Snakes and Ladders Game; Early Childhood; Cognitive Development;

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 yang meliputi implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif dan juga mengenai faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi permainan ular tangga raksasa. Penelitian ini dilatar belakangi karena masalah perkembangan anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi belum berkembang secara maksimal.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dimana penulis membuat deskripsi secara faktual, akurat dan sistematis mengenai peristiwa yang sedang diteliti. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini dilakukan dengan wawancara, dokumentasi, dan observasi.

Penelitian ini menghasilkan temuan tentang implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang sudah berhasil. Keberhasilan implementasi permainan ini didukung oleh tersedianya sarana prasarana yang cukup lengkap di RA Harapan Ummi kota Semarang sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar, penggunaan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa dan dipraktikkan secara langsung, kerjasama antara pendidik dengan orang tua murid untuk membahas mengenai perkembangan anak dan yang menjadi faktor penghambatnya adalah adanya anak yang hiperaktif dan mengganggu teman-temannya yang lain saat bermain.

Kata Kunci : APE; Permainan Ular Tangga Raksasa; Perkembangan Kognitif; Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak merupakan titipan Allah yang kelak akan hidup mandiri dan akan lepas dari orang tuanya. Karena itu setiap anak harus dibekali dengan keimanan yang kuat dan aturan yang tegas dalam menjalani kehidupan, anak juga harus diberikan pendidikan yang terbaik dimulai dari saat anak itu dikandung, orang tua wajib memberikan pendidikan untuk anaknya. Pendidikan yang pertama diberikan oleh orang tua yakni berupa kasih sayang dan nasehat. Kasih sayang mempunyai pengaruh positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan dengan kasih sayang dan nasehat akan menjadikan seorang anak yang memiliki kepribadian lemah lembut, santun dan bersikap baik dikemudian hari.

Hadist Nabi yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah yang menjelaskan tentang fitrah seorang anak adalah sebagai berikut.

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَدَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يَنْصَرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ

"Sesungguhnya, setiap anak yang dilahirkan ke dunia ini dalam keadaan suci (fitrah islam), dan karena kedua orang tuanyalah, anak itu akan menjadi seorang yang beragama Yahudi, Nasrani atau Majusi"(Rubini, 2015)

Penjelasan ayat diatas menegaskan bahwa sesungguhnya setiap anak yang dilahirkan ke dunia ini bagaikan kertas putih yang masih polos dan bersih. Anak tersebut tidak mempunyai dosa, kesalahan serta keburukan yang membuat kertas itu menjadi hitam. Namun karakter seorang anak bisa berubah sesuai dengan yang diajarkan oleh orang tuanya. Oleh karena itu, orang tua sangat berperan penting dalam mendidik anak.

Pendidikan juga merupakan hak setiap orang yang bernyawa, apalagi kita sebagai orang muslim, mencari ilmu itu adalah sebuah kewajiban. Pendidikan bisa dilakukan dimana saja, disekolah, dirumah dan dimana saja. Ada yang mengatakan bahwa "Setiap tempat adalah sekolah dan setiap orang adalah guru" dan itu memang benar.

Pendidikan juga merupakan salah satu upaya manusia untuk melaksanakan tugas-tugasnya sebagai hamba Allah dan sebagai khalifah dimuka bumi ini, seperti yang sudah tertulis dalam Al-Qur'an surat Al-Dzariyat ayat:56 yang menjelaskan mengenai tujuan pendidikan.

(56) وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

"Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar untuk beribadah kepadaku". (Q.S Al-Dzariyat ayat 56). (RI, 1994)

Didalam Undang-Undang No 20 yang membahas mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Kemendiknas, 2010) Anak usia dini memiliki 4 hak dasar yaitu (1) Hak hidup layak (2) Hak untuk tumbuh dan berkembang (3) Hak untuk beristirahat, mengembangkan bakat dan bermain (4) Hak belajar. (Titin S, 2012) Selain itu anak juga mempunyai hak untuk dicintai, untuk disayangi anak usia dini harus diberikan kesempatan untuk memilih sesuatu yang diinginkan agar anak mampu mengembangkan rasa sosial emosionalnya dan anak belajar untuk mengelola emosinya.

Lembaga Pendidikan Islam Anak Usia Dini menjadi sebuah wadah khusus untuk membina anak usia dini (usia 0-6 tahun), dengan cara memberikan stimulasi mengenai pendidikan guna menumbuhkan serta mengembangkan jasmani maupun rohani seorang anak agar anak mendapatkan bekal kesiapan pada saat anak akan memasuki tingkat sekolah dasar. (Fikrina Afrih Lia PIAUD, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Walisongo Semarang, & Sekar Sari PIAUD, 2021)

Tujuan umum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi seluruh aspek perkembangan anak usia dini agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, berakhlak mulia, berilmu, anak yang sehat, anak yang cerdas, cakap, kreatif, inovatif, percaya diri, mandiri dan mendaji Warga Negara Indonesia yang bersikap demokratis dan bertanggung jawab.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik kelompok B. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak kelompok B masih kurang berkembang, khususnya dalam kegiatan berhitung maupun membaca, selain itu peneliti juga melakukan observasi mengenai kegiatan anak sehari-hari didalam kelas. Dari 15 anak di kelompok B terdapat 1 anak yang belum berkembang, 6 anak mulai berkembang, 5 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sangat baik. Dengan jumlah presentase BB 7%, MB 40%, BSH 33% dan BSB 20 %. Hal ini membutuhkan perhatian khusus untuk memberikan stimulasi perkembangan kognitif kepada anak-anak kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang agar perkembangan kognitifnya berkembang dengan baik.

Sebelum dilaksanakannya penelitian ini, sebelumnya juga sudah terdapat penelitian terdahulu yang sama-sama mengangkat tentang tema menggunakan permainan ular tangga didalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Diantaranya adalah Skripsi yang ditulis oleh Siti Istiqomah mahasiswi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dengan judul “ Penerapan Metode Bermain Dengan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sriwijaya Lampung Timut T.P 2017-2018”. Peneliti mengatakan, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun, dibuktikan dengan hasil prasurvei yang telah dilakukan di PAUD Sriwijaya Lampung anak yang belum berkembang total keseluruhan terdapat 10 anak dengan jumlah presentasi 50%, anak yang mulai berkembang 5 anak dengan presentase 25%, kemudian anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 3 anak dengan presentasi 15% dan anak yang berkembang sangat baik jumlahnya ada 2 dengan presentase 10%. Kemudian dilakukan penelitian dengan menggunakan permainan ular tangga dengan hasil yang memuaskan yakni dapat disimpulkan dari 20 anak terdapat 1 anak yang belum berkembang, 3 anak mulai berkembang, 13 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sangat baik, dengan presentase BB 5%, MB 15%, BSH 65%

dan BSB 15%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga dapat mengembangkan kognitif anak. (Istiqomah, 2018)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami peristiwa tentang apa yang sedang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi tindakan, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Moleong, 2010) Penelitian kualitatif juga disebut dengan penelitian natural atau penelitian alamiah yang merupakan jenis penelitian dengan mengutamakan penekatan terhadap proses dan makna yang tidak diuji, atau dapat diukur dengan setepat-tepatnya menggunakan data yang berupa data deskriptif. (Bogdan & Biklen, 2009) Jadi pada intinya peneliti ingin mendeskripsikan hasil penelitian mengenai implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

Fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu memfokuskan pada implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini difokuskan kepada anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang. Rata-rata usia kelompok B adalah usia 5-6 Tahun. Didalam penelitian juga diperlukan adanya teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berupa observasi, wawancara dan jua dokumentasi. Analisa yang digunakan oleh peneliti berupa reduksi data, penyajian data dan analisis data.

KAJIAN TEORI

Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya /usaha pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah usaha sadar dalam memberikan fasilitas pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi yang bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar seorang anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat. (Penulis et al., 2021) Tumbuh kembang seorang anak dapat berjalan dengan maksimal bergantung kepada pemberian stimulasi/rangsangan yang tepat dan sesuai, ini semua perlu bantuan dari orang terdekat anak seperti orang tua, guru, teman dan lingkungan sekitar. (Shanie PIAUD, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Walisongo Semarang, & Nur Fadhilah PIAUD, 2021)

Konsep Pendidikan Anak Usia Dini menurut ajaran Islam bertolak dari pemahaman yang utuh dan komprehensif mengenai anak adalah ciptaan Allah yang mulia dan memiliki berbagai keutamaan. Islam memandang bahwa berbagai keutamaan yang dimiliki oleh seorang anak amat bergantung kepada kemampuan orang tua dalam mendidik anak. Oleh karena itu, selain menjadi buah hati yang menyejukkan (Qurratu 'ayun) seorang anak juga bisa menjadi fitrah dan musuh. Sehubungan dengan hal itu Islam memiliki konsep dan strategi pendidikan anak usia dini yang sistemik dan holistik, dengan menitikkan pada keprofesionalan seorang pendidik, proses belajar dan mengajar yang efektif, metode, serta pendekatan dan strategi yang inovatif dan cerdas. Dasar pendidikan anak usia dini menurut perspektif islam berdasarkan pada Al-Qur'an, As-sunnah, peraturan dan ketetapan pemerintah tradisi dan kebudayaan yang tidak bertentangan dengan Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Menurut pandangan Agama Islam pendidikan anak usia dini memiliki visi yakni menjadikan pendidikan anak usia dini sebagai sarana yang paling efektif dan strategis untuk membuat sumber daya manusia yang terbina potensi *basyariah* (fisik-jasmaninya), *insaniah* (mental-spiritual, rohani, akal, bakat dan minatnya), *al-naasyah* (sosial-kemasyarakatan) secara utuh menyeluruh.

Sedangkan misi pendidikan anak usia dini menurut perspektif Islam adalah:

- a. Menjadikan anak yang shalih, shalihah baik secara basyariah, insaniah dan al-naasyah.
- b. Menjadikan anak yang beriman, bertaqwa, beribadah dan berakhlak mulia.
- c. Menjadi seorang yang dapat membahagiakan dirinya, agama, orang tua, masyarakat dan bangsanya.
- d. Menumbuhkan, mengarahkan, membina dan membimbing seluruh potensi kecerdasan anak, intelektual, spiritual, spasial, kinestetik, sosial etika dan estetika. (Keagamaan, Dan, & 2015, n.d.)

Seperti yang tercantum didalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَا لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui suatu apapun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” (RI, 1994)

Teori Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

Teori Jean Piaget menerangkan secara ringkas bahwa selama perkembangannya, manusia mengalami suatu perubahan dalam kemampuan atau struktur berfikir, yaitu kemampuan berfikir manusia semakin dewasa akan semakin terorganisasikan atau semakin terarah, dan suatu struktur berpikir yang dapat dicapai selalu dibangun pada struktur pengetahuan sebelumnya. Perkembangan kognitif yang terjadi melalui tahap tersebut disebabkan adanya empat faktor, yaitu : kematangan fisik, pengalaman dengan objek-objek fisik, pengalaman sosial dan juga ekuilibrisasi. (Ujang Khiyarusoleh, 2016)

Dibawah ini merupakan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini (0-8) tahun menurut Jean Piaget.

- 1) Tahap *Sensorimotor* (Usia 0-18 bulan)
- 2) Tahap *PraOperasional* (18 bulan – 6 tahun)
- 3) Tahap *OperasionalKonkret* (6-11 tahun)
- 4) Tahap *Operasional Formal* (usia 11 tahun keatas)

Anak yang mengajak bermain mereka mulai memisahkan cara berpikir dari tindakan dan objek serta mengadopsi perilaku mengatur dini (Self-Regulated). Landasan paling penting dalam kegiatan bermain

menurutnya adalah pengalaman sosial. Bermain merupakan cara social pengalaman simbolik. Dari konsep inilah kemudian dikembangkan beberapa tipe bermain bagi anak usia dini, yaitu bermain sendiri (Solitary play), bermain pura-pura (Pratent play), dan bermain simbolik (Symbolic play). Semua permainan tersebut membutuhkan peran seorang guru atau orang tua untuk membimbing perkembangan anak usia dini. (Khadijah, 2016)

Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini, namun sedikitnya faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini dapat dijelaskan sebagai berikut: (Karim, Dini, & 2014, n.d.)

- a. Faktor Hereditas/ Keturunan
- b. Faktor Lingkungan
- c. Faktor Kematangan
- d. Faktor Pembentukan
- e. Faktor Minat dan Bakat
- f. Faktor Kebebasan

Permainan Ular Tangga Raksasa

Permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang di desain khusus untuk anak umur tiga tahun keatas, permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang anak atau lebih, permainan ular tangga memberikan banyak manfaat, khususnya untuk anak yang sulit belajar. (Raraswaty, 2020) Pengertian lain dari ular tangga adalah sebuah permainan yang berbentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak dengan beberapa kotak ada yang bergambar ular maupun tangga yang menghubungkan kotak satu dengan yang lainnya. (Istiqomah, 2018)

Menurut suhermin (2009) beliau mengatakan bahwa permainan ular tangga memiliki beberapa keunggulan antara lain: Permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, Permainan ular tangga dapat merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar secara individual maupun kelompok, Struktur kognitif yang diperleh siswa sebagai hasil dari proses belajar akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga siswa dapat menjaganya dalam ingatan,

Pengetahuan yang terdapat didalam ingatan dapat diperoleh kembali sewaktu-waktu. (Ni Made Swasti Wulanyani, 2013, n.d.)

Permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang di desain khusus untuk anak umur tiga tahun keatas, permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang anak atau lebih, permainan ular tangga memberikan banyak manfaat, khususnya untuk anak yang sulit belajar. (Raraswaty, 2020) Pengertian lain dari ular tangga adalah sebuah permainan yang berbentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak dengan beberapa kotak ada yang bergambar ular maupun tangga yang menghubungkan kotak satu dengan yang lainnya. (Istiqomah, 2018)

Peraturan secara umum atau cara bermain dalam permainan ular tangga raksasa adalah setiap siswa akan berjalan didalam setiap kotak yang sudah disediakan. Saat siswa berhenti di kotak yang bergambar tangga, makasiswa tersebut akan langsung naik ke kota selanjutnya melalui jalan pintas tangga tersebut. Namun, saat siswa berhenti ke kotak yang bergambar ular, makasiswa akan merosot turun ke kotak dimana gambar ekor ular tersebut ada. Jumlah langkah siswa ditentukan dengan dadu yang berukuran besar, lebih besar dari dadu yang biasa digunakan dalam permainan ular tangga raksasa. Tidak hanya itu, disetiap kotak akan berisikan pertanyaan atau tebakan ataupun perintah untuk melakukan sesuatu contohnya, siswa disuruh menebak gambar yang ada di kotak, siswa disuruh menghitung benda yang ada di kotak dan siswa melakukan perintah yang lainya sesuai yang ada di setiap kotak permainan ular tangga raksasa tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa

Dari hasil pra survey saat peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan dari 15 siswa terdapat 1 siswa yang belum berkembang, 5 siswa mulai berkembang, 6 siswa berkembang sesuai harapan dan 3 siswa berkembang sangat baik. Peneliti dapat menyimpulkan data diatas dengan cara melakukan kegiatan observasi dan juga menggunakan ceklis penilaian perkembangan anak usia dini. Isi dari ceklis yang digunakan peneliti berisi mengenai indicator perkembangan kognitif anak usia dini diantaranya (1) anak dapat menghitung angka 1-20 (2) anak dapat menulis angka 1-20 (3) anak dapat membaca buku latihan baca yang disediakan RA Harapan Ummi

Kota Semarang (4) anak dapat mengenali nama-nama buah dan sayur (5) anak dapat menyebutkan warna dalam bahasa inggris.

Berikut ini adalah daftar perkembangan kognitif anak kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang sebelum bermain menggunakan permainan ular tangga raksasa.

Tabel 1
Daftar Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Bermain Ular
Tangga Raksasa

No	Nama	Hasil Penilaian Perkembangan Anak
1	Abi	MB
2	Abrisam	BSB
3	Adelio	BB
4	Ayudhea	MB
5	Azka	BSB
6	Bram	BSh
7	Destin	MB
8	Dhana	BSh
9	Duta	MB
10	Hafiz	BSh
11	Malik	BSh
12	Radhea	MB
13	Rafa	BSh

14	Syifa	MB
15	Vania	BSB

Keterangan :

BB :Belum Berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru.

MB :Mulai Berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BSH :Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

BSB :Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Tabel 2

Presentase Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Bermain Ular Tangga Raksasa

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Banyaknya	Presentase
1	BB	1	7%
2	MB	6	40%
3	BSH	5	33%
4	BSB	4	20%
	Jumlah	15	100%

Implemenasi permainan ular tangga raksasa di RA Harapan Ummi Kota Semarang dalam penerapannya pada proses pembelajaran dilaksanakan pada saat kegiatan inti sesuai dengan RPPH yang sudah dibuat.

Berikut ini adalah Permainan Ular Tangga Raksasa yang digunakan peneliti dalam meneliti perkembangan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang.

Gambar 1
Permainan Ular Tangga Raksasa



Gambar 2
Dokumentasi Kegiatan Bermain Ular Tangga Raksasa



Permainan Ular Tangga Raksasa diatas memiliki ukuran 2X2 M² dan dicetak menggunakan bahan MMT sehingga aman digunakan untuk pembelajaran anak usia dini.

Pelaksanaan pembelajaran kelompok B di RA Harapan Ummi berlangsung selama 120 menit dengan rincian pembukaan selama 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup selama 30 menit. Perubahan jadwal kegiatan pembelajaran kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang dikarenakan masih pandemic Covid 19, maka dari itu sesuai dengan aturan pemerintah untuk tetap bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran secara tatap muka RA Harapan Ummi Kota Semarang mengurangi waktu kegiatan pembelajaran yang awalnya 150 menit menjadi 120 menit.

Proses pembelajaran pada kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang dimulai dengan SOP (Standar Operasional Prosedur) penyambutan (Menyambut kedatangan anak ke sekolah dengan cara semua guru berbaris di depan gerbang pintu masuk). Setelah anak-anak berdatangan satu persatu anak di cek suhu dan juga diwajibkan untuk memcuci tangan atau dengan disemprotkan hand sanitizer yang sudah disediakan oleh sekolah. Setelah semua anak berkumpul selanjutnya adalah kegiatan baris berbaris dengan semua anak dari KB, RA Kelompok A dan juga RA Kelompok B. Pada saat baris-berbaris guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi dan juga menggerakkan anggota tubuh, selain itu juga melakukan kegiatan membaca doa-doa harian, hadist-hadist sederhana dan juga pembacaan asmaul husna yang diikuti dengan gerakan yang mengartikan arti dari asmaul husna itu sendiri. Sebelum masuk kedalam kelas masing-masing setiap anak akan diberikan pilihan untuk tos dengan lima jari, tos dengan jempol atau tos dengan kaki. Setelah itu anak-anak masuk kedalam ruang kelas untuk melakukan pembukaan, seperti biasa guru menanyakan kabar anak dan juga membahas sekilas materi yang akan dipelajari pada hari itu juga.

Setelah itu anak-anak kelompok B masuk ke dalam kegiatan inti, sebelum mengimplementasikan permainan ular tangga raksasa, dari 15 anak kelompok B guru membaginya menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 anak. Kemudian pendidik juga mempersiapkan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa dan juga dadu yang berukuran lebih besar dari biasanya. Selain dari 3 anak yang menjadi kelompok pertama maka, yang lainnya mengikuti pelajaran seperti biasa didalam kelas. Implementasi ular tangga raksasa ini dilakukan didalam ruangan bermain indoor.

Selain Persiapan pribadi pendidik juga menyiapkan persiapan secara teknis yang berupa, RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), daftar absensi kelompok B, buku catatan untuk mencatat perkembangan kognitif anak.

Tema yang digunakan dalam mengimplementasikan permainan ular tangga raksasa pada kali ini adalah tema tanaman, sesuai dengan Prota (Program Tahunan), Promes (Program Semester), RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan). Yang digunakan RA Harapan Ummi Kota Semarang pada bulan November 2021. Untuk itu isi pertanyaan-pertanyaan yang terdapat didalam kotak papan permainan ular tangga raksasa adalah seputar tanaman, ada macam-macam buah, macam-macam sayur, macam-macam bunga dan juga terdapat perintah untuk menyebutkan warna, jenis buah/ sayur kedalam bahasa inggris.

Implementasi permainan ular tangga raksasa ini dilakukan selama 60 menit. Selama sekitar 50 menit itu digunakan untuk bermain dan kemudian 10 menit digunakan untuk evaluasi setelah melakukan kegiatan bermain, dan setelah selesai anak-anak kembali lagi kedalam kelas untuk melakukan kegiatan mengaji dan membaca. Kegiatan mengaji dan membaca adalah kegiatan wajib yang dilakukan di RA Harapan Ummi Kota Semarang, khususnya kelompok B. Dengan kegiatan wajib membaca dan mengaji, RA Harapan Ummi Kota Semarang memiliki tujuan yang sangat mulia yaitu supaya setelah anak-anak lulus dari RA kelompok B anak-anak bisa membaca, menulis, berhitung, mengaji dan juga anak-anak siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Dibawah ini merupakan data perkembangan kognitif anak usia dini kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 setelah adanya implementasi permainan ular tangga raksasa. peneliti melakukan kegiatan penelitian menggunakan teknik pengumpulan data salah satunya dengan kegiatan observasi, dimana peneliti mengamati seluruh kegiatan anak usia dini kelompok B dimulai saat kegiatan pembuka sampai dengan kegiatan penutup. Berikut adalah tabel pedoman observasi implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA

Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 dan juga tabel hasil observasi implementasi permainan ular tangga raksasa.

Tabel 3
Daftar Perkembangan Kognitif Anak Sesudah Bermain Ular
Tangga Raksasa

No	Nama	Hasil Penilaian Perkembangan Anak
1	Abi	BSH
2	Abrisam	BSB
3	Adelio	MB
4	Ayudhea	BSH
5	Azka	BSB
6	Bram	BSH
7	Destin	BSH
8	Dhana	BSB
9	Duta	BSB
10	Hafiz	BSH
11	Malik	BSB
12	Radhea	BSH
13	Rafa	BSB
14	Syifa	BSH
15	Vania	BSB

Keterangan :

BB :Belum Berkembang, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau harus dicontohkan oleh guru.

MB :Mulai Berkembang, bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

BSH :Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

BSB :Berkembang Sangat Baik, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Tabel 4

Presentase Perkembangan Kognitif Anak Sesudah Bermain Ular Tangga Raksasa

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Banyaknya	Presentase
1	BB	0	0%
2	MB	1	7%
3	BSH	7	47%
4	BSB	7	47%
	Jumlah	15	100%

Aspek perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang dapat meningkat karena adanya implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dimana sebelumnya terdapat presentase anak yang belum berkembang sebanyak 7%, mulai berkembang 40%, berkembang sesuai harapan 33%, berkembang sangat baik 20 %, dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang berupa ular

tangga raksasa presentase perkembangan kognitif anak menjadi: belum berkembang 0%, mulai berkembang 7%, berkembang sesuai harapan 47% dan berkembang sangat baik 47%. Hal tersebut sesuai data dari hasil penelitian yang sudah disajikan dalam bentuk tabel yang dituliskan peneliti diatas.

B. Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Ular Tangga Raksasa

Faktor pendukung dalam Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

1. Tersedianya Sarana Dan Prasarana Sekolah

RA Harapan Ummi Kota Semarang mempunyai sarana dan prasarana yang berupa ruang kelas, ruang guru, ruang bermain indoor, dapur, kamar mandi tempat bermain outdoor dan sebagainya. Didalam ruangan kelas terdapat rak yang digunakan untuk menyimpan tugas anak-anak, setiap satu rak digunakan untuk satu anak agar semua tugas tugas anak dapat terorganisir. Tidak hanya itu didalam ruang bermain indoor terdapat banyak sekali alat permainan edukatif, seperti balok, buku-buku cerita, prosotan, ayunan dan juga alat-alat drum band. Diruang guru juga terdapat printer yang memudahkan guru untuk mencetak lembar tugas anak-anak.

2. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dan Praktik Secara Langsung

Adanya alat permainan edukatif berupa ular tangga raksasa di RA Harapan Ummi Kota Semarang tentunya memudahkan pendidik untuk mengembangkan kognitif anak melalui permainan ular tangga raksasa dan bisa praktik secara langsung. Dengan ukuran ular tanga yang besar yakni 2M X 2M maka akan sangat memudahkan anak untuk bermain.

3. Kerja Sama Antara Pendidik Dengan Orang Tua Peserta Didik

Kerjasama disini sangat di perlukan untuk pendidik dan orang tua peserta didik untuk membahas mengenai perkembangan anak di sekolah. Pendidik RA Harapan Ummi Kota Semarang selalu koordinasi dengan orang tua dan juga melakukan parenting untuk orang tua peserta didik.

Adapun faktor yang menghambat Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 adalah sebagai berikut.

1. Terdapat Beberapa Anak Yang Hiperaktif

Anak hiperaktif cenderung tidak bisa diam terlalu lama dan suka mengganggu temannya. Akibatnya adalah saat mengimplementasikan permainan ular tangga raksasa di RA Harapan Ummi Kota Semarang anak-anak yang hiperaktif sering mengaggu temannya, sebagai contohnya anak selalu berpindah-pindah kotak pada permainan ular tangga raksasa dan alasannya karena bosan berdiri ditempat itu. Hal ini sangat mengaggu kefokusannya teman-teman yang lainnya.

2. Kurang Luasnya Ruangan Permainan Indoor

Karena permainan ular tangga raksasa ini memiliki ukuran 2X2 Meter maka membuat ruangan menjadi terasa sempit, akibatnya anak yang sedang menunggu giliran bermain malah ikut duduk di kotak permainan ular tangga raksasa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini sudah berhasil dan terbukti bahwa permainan ular tangga raksasa dapat mengembangkan kognitif anak kelompok B, dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Implementasi permainan ular tangga raksasa ini juga sesuai dengan langkah bermain seperti menyiapkan RPPH, menentukan tema dan tujuan, membagi anak dalam beberapa kelompok, kemudian melakukan kegiatan bermain dan yang terakhir melakukan evaluasi dan mengulas kembali mengenai pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di permainan ular tangga raksasa, serta mencatat penilaian capaian perkembangan anak. Dari hasil sebelum penelitian atau prasurvey presentase anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 7%, mulai berkembang (MB) 40%, berkembang sesuai harapan (BSH) 33%, berkembang sangat baik (BSB) 20%, dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif yang berupa ular

tangga raksasa presentase perkembangan kognitif anak menjadi: belum berkembang (BB) 0%, mulai berkembang (MB) 7%, berkembang sesuai harapan (BSH) 47% dan berkembang sangat baik (BSB) 47%.

Faktor pendukung dan faktor penghambat Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. Faktor pendukungnya antara lain: tersedianya sarana dan prasarana yang cukup lengkap di RA Harapan Ummi kota Semarang memudahkan peserta didik untuk belajar, penggunaan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa dan dipraktikkan secara langsung, kerjasama antara pendidik dengan orang tua murid untuk membahas mengenai perkembangan anak dan yang menjadi faktor penghambatnya adalah adanya anak yang hiperaktif dan mengganggu teman-temannya yang lain saat bermain.

Saran Bagi Guru kelas adalah Meminimalisir adanya faktor penghambat dari implementasi permainan ular tangga raksasa, membuat pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain jadi ada kemungkinan anak tidak bosan saat berada didalam kelas, dan untuk kepala sekolah Untuk menyediakan lebih banyak lagi alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak khususnya aspek kognitif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillahirobbilalamin peneliti mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada Allah subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk dapat mencari ilmu sampai di perguruan tinggi. Peneliti juga mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan memberikan support penuh kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada rekan rekan yang telah membuat penelitian terdahulu sehingga dapat peneliti jadikan referensi. Semoga apa yang peneliti tulis ini dapat bermanfaat untuk kita semua khususnya untuk para pembaca amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendiknas. (2010). *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Moleong, I. J. (2010). *Motodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- RI, D. A. (1994). *Al-Qur'an dan Terjemahannya Juz 1-30*. Jakarta: PT. Kumudasmoro Grafindo Semarang.
- Rubini. (2015). HADITS TARBAWI TENTANG POTENSI ANAK (FITRAH). *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 28.
- Titin S, P. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Book.
- Bogdan & Biklen, S. 1992). (2009). Penelitian Kualitatif. *Journal Equilibrium*, 5 No. 9, 1-8. Retrieved from yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf
- Ujang Khiyarusoleh (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Journal.peradaban.ac.id*, 5(MARET). Retrieved from <http://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/17>
- Fikrina Afrih Lia PIAUD, N., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., Walisongo Semarang, U., & Sekar Sari PIAUD, S. (2021). Paikem Model Pembelajaran Alternatif Bagi Anak Usia Dini. *Journal.walisongo.ac.id*, 1(1). Retrieved from <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joece/article/view/6612>
- Istiqomah, S. *PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SRIWIJAYA LAMPUNG TIMUR TP.2017/ 2018.* , (2018).
- Karim, M., Dini, S. W. P. A. U., & 2014, U. (n.d.). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Journal.trunojoyo.ac.id*, 1. Retrieved from

<https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3554>

- Keagamaan, S. H.-J. L. K., Dan, K., & 2015, U. (n.d.). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Perspektif Islam. *Core.ac.uk*, 71-76. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/231314339.pdf>
- Ni Made Swasti Wulanyani Psikologi, N. W.-J., & 2013, undefined. (n.d.). Meningkatkan pengetahuan kesehatan melalui permainan ular tangga. <https://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/6976/pdf>
- Raraswaty, D. (2020). *Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (R&D di RA Mafatihul Ulum Kecamatan Cikande*. 6. Retrieved from <http://repository.uinbanten.ac.id/4982/>
- Shanie PIAUD, A., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., Walisongo Semarang, U., & Nur Fadhilah PIAUD, C. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Wayang Modern Karakter Animasi Lucu. *Journal.walisongo.ac.id*, 1(1). Retrieved from <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joece/article/view/6616>