**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

***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 research is motivated because the problems of early childhood development in group B at RA Harapan Ummi have not developed optimally.*

*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: 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 observasi, wawancara serta dokumentasi.*

*Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang sudah berhasil. 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.*

***Kata Kunci : 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. Pedidikan 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 مَوْ لُوْ دٍ يُوْ لَدُ عَلىَ ا لْفِطْرَ ةِ فأَ بَوَ ا هُ يُهَوِّ دَا نِه اَوْ يُنَصِّرَانِهِ اَوْ يُمَجِّسَا نِهِ**

*”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”*

Penjelasan ayat diatas menegaskan bahwa sesungguhnya setiap anak yang dilahirkan kedunia ini itu bagaikan sebuah kertas putih yang 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 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.

**وَماَ خَلَقْتُ اْلْجِنَّ وَاْ لإْ ءِ نْسَ إ لاَّ لِيَعْبُدُ وْ نِ (56)**

“*Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar untuk beribadah kepadaku”*. (Q.S Al-Dzariyat ayat 56).

 Dalam Undang-Undang No 20 tenteng 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.[[1]](#footnote-2) 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 [[2]](#footnote-3). 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 emosialnya dan anak belajar untuk mengelola emosinya.

Pada hakikatnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah pendidikan yang diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau memfokuskan pada seluruh perkembangan aspek kepribadian seorang anak. Oleh karena itu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memberikan kesempatan kepada anak usia dini untuk mengembangkan kepribadian dan potensi yang dimiliki secara maksimal.

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.

Tujuan khusus dari diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ini anak diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak.

Perkembangan kognitif mempunyai peran yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, oleh karena itu perkembangan kognitif berpengaruh terhadap proses berfikir seorang anak dalam menyikapi suatu permasalahan yang ada, apalagi pada masa ini anak mempunyai kemampuan daya pikir yang sangat baik, pada masa ini anak memiliki masa keemasan atau biasa disebut masa *Golden Age*.

Proses perkembangan kognitif anak usia dini melibatkan perubahan dalam pemikiran, intelegensi dan bahasa anak. Banyak sekali tokoh yang mengemukakan tentang perkembangan kognitif anak usia dini salah satunya ada Jean Piaget, Piaget mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dibagi dalam Empat tahapan, yang pertama *Sensory-Motor*, yang kedua tahap *Pra-Operasional,* yang ketiga *Concret-Operasional,* yang keempat *Formal Operasional*.[[3]](#footnote-4)

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan oleh peneliti yakni saat pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan diketahui bahwa permasalan yang terjadi di RA Harapan Ummi Kota Semarang adalah kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak kelompok B, dan salah satu faktor penyebabnya adalah guru kurang berperan aktif dalam mengembangkan aspek kognitif anak melalui kegiatan bermain. Proses pembelajaran di RA Harapan Ummi Kota Semarang menggunakan model klasikal, dimana guru hanya berada didepan untuk menjelaskan materi kepada anak-anakdan anak-anak mendengarkan, pola pembelajaran seperti ini sangat monoton karena interaksi antara guru dengan siswa hanya berjalan satu arah, yaitu dari guru kepada siswa dan siswa kepada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode demikian akan membuat anak menjadi kurang aktif didalam kelas. Padahal seharusnya didalam pendidikan anak usia dini itu proses kegiatan belajarnya harus diiringi dengan permainan.

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.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. (2) Apa faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

**METODE PENELITIAN**

Adapun jenis peneltian yang digunakan peneliti adalah penelitian lapangan (*field research*).Penelitian ini menggunakan pendekatan peneitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena 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.[[4]](#footnote-5)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 di ukur dengan setepat-tepatnya menggunakan data yang berupa data deskriptif.[[5]](#footnote-6)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.

Tempat penelitian ini dilakukan di RA Harapan Ummi Kota Semarang. Yang terletak di jalan Karanglo Raya No. I, Gemah Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50191. Lokasi tersebut dipilih karena dekat dengan lokasi tempat tinggal dan juga RA Harapan Ummi merupakan tempat peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan.Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester Gasal Tahun Ajaran 2021/2022, tepatnya pada bulan November tahun 2021.

Adapun sumber data dalam penelitian itu dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. (1) Data Primer, data primer adalah data pertama yang akan diolah dan dianalisa yang bersumber dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan guru dan perangkatnya. (2) Data Sekunder, data Sekunder adalah data pelengkap yang masih ada hubungan dan ada kaitanya dengan penelitian yang dimaksud. Data ini diperoleh dari data-data penelitian anak, hasil karya anak, APE yang digunakan dalam penelitian dan sebagainya.

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. Rata0rata usia kelompok B adalah usia 5-6 Tahun.

Didalam penelitian diperlukan adanya teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.[[6]](#footnote-7)

Saat proses penelitian, peneliti juga harus mempersiapkan instrument penelitian. Instrument penelitian sendiri merupakan alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data. Berikut merupakan instrument yang digunakan peneliti untuk mencari data mengenai peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang.

1. Wawancara / *Interview*

Wawancara merupakan proses komunikasi atau proses interaksi untuk mengumpulkan sebuah informasi dengan cara melakukan kegiatan Tanya jawab antara pewawancara dan narasumber (informan).[[7]](#footnote-8) Peneliti meminta kepala sekolah yang sekaligus guru kelompok B untuk menjadi narasumber dalam kegiatan penelitian ini.

1. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life historis), biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.[[8]](#footnote-9) Peneliti mendokumentasikan setiap kegiatan yang berlangsung saat berjalanya penelitian.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) *Data Reduction* (Reduksi Data)Dari data yang diperoleh dari lapangan kemudian dilakukan reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.[[9]](#footnote-10) (2) *Data Display* (Penyajian Data)Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.[[10]](#footnote-11) (3) *Conclusing Drawing/Verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi)Penarikan kesimpulan atau verifikasi dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.[[11]](#footnote-12)Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi digabungkan kemudian dianalisis untuk mendeskripsikan mengenai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B melalui permainan ular tangga raksasa di RA Harapan Ummi Kota Semarang.

**KAJIAN TEORI**

1. **Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya 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.

Menurut Nur Cholimah (2008) mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah usaha sadar dalam memfasilitasi 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 anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat.[[12]](#footnote-13)

Konsep Islam tentang pendidikan anak usia dini, bersifat sistemik yaitu konsep yang ada didalamnya terkandung beberapa komponen diantaranya yaitu : visi, misi, tujuan, dasar, prinsip, kurikulum, pendidik, strategi proses belajar mengajar, institusi, sarana dan prasarana, pembiayaan, lingkungan, dan evaluasi, dimana antara komponen satu dengan yang lainya itu saling berkaitan dan berhubungan secara fungsional.[[13]](#footnote-14)

Konsep Pendidikan Anak Usia Dini menurut Islam bertolak dari pemahaman yang utuh dan komprehensif tentang anak adalah ciptaan Allah yang mulia dan memiliki berbagai keutamaan. Islam memandang bahwa berbagai keutamaan yang dimiliki oleh anak ini amat bergantung kepada kemampuan orang tua dalam mendidik. 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.

Visi pendidikan anak usia dini menurut pandangan Islam 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:

1. Menjadikan anak yang shalih, shalihah baik secara basyariah, insaniah dan al-naasyah.
2. Menjadikan anak yang beriman, bertaqwa, beribadah dan berakhlaq mulia.
3. Menjadi seorang yang dapat membahagiakan dirinya, agama, orang tua, masyarakat dan bangsanya.
4. Menumbuhkan, mengarahkan, membina dan membimbing seluruh potensi kecerdasan anak, intlektual, spiritual, spasial, kinestetik, sosial etika dan estetika.[[14]](#footnote-15)

Seperti yang tetrcantum didalam Al-Qur’an surat An-Nahl ayat 78

**وَ ا للهُ أَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُوْ نِ أُمَّهَتِكُمْ لاَ تَعْلَمُوْ نَ شَيْآً وَ جَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ واْلأَبْصَرَ واْلأَفْئِدَةَ لا لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ**

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

1. **Perkembangan Kognitif Menurut Piaget**

Teori Piaget menjelaskan secara ringkas bahwa selama perkembangannya, manusia mengalami suatu perubahan dalam kemampuan atau struktur berfikir, yaitu kemampuan berfikir manusia semakin dewasa akan semakin terorganisasikan, 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 ekuilibrasi.[[15]](#footnote-16)

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

1. Tahap *Sensorimotor* (Usia 0-18 bulan)

Pada tahap ini seorang bayi hanya akan bergantung pada gerak dan indera dalam mengetahui sesuatu hal. Berpikirnya seorang bayi sangatlah berbeda dengan cara berpikinya orang dewasa. Pada tahapan ini, berpikir terkait erat dengan gerakan fisik dan indera bayi. Baginya inteligensi adalah suatu kemampuan untuk memperoleh apa yang diinginkan melalui gerakan dan persepsi.

Piaget menyebut struktur bayi dengan istilah skema. Sebuah skema pada bayi dapat berupa pola aksi untuk menghadapi lingkungan, seperti melihat, mengenggam memukul ataupun menendang. Meskipun seorang bayi membentuk skema dan kemudian membentuk struktur aktivitas sendiri, skema pertama seorang bayi terdiri dari refleks-refleks bawaan. Refleks yang yang paling menonjol adalah refleks menghisap, seorang bayi secara otomatis menghisap saat bibir bayi disentuh. Refleks-refleks ini menunjukkan kepasifan tertentu. Dengan demikian skema pada seorang bayi sangat perlu distimulasi.

1. Tahap Pra Operasional (18 bulan – 6 tahun)

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dari empat tahapan perkembangan kogitif menurut Jean Piaget. Pada tahap ini anak sudah menunjukkan aktivitas kognitif dalam berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikir anak belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Pada tahap ini juga anak anak sudah dapat memahami realitas disekitar lingkungannya dengan menggunakan tanda dan simbol-simbol. Cara berfikir anak usia dini pada tahap ini tidak konsisten, tidak sistematis dan tidak logis.

Adapun ciri-ciri perkembangan kognitif anak pada tahap pra operasional adalah sebagai berikut:

1. *Transductive reasoning,* yaitu cara berfikir anak yang bukan induktif atau deduktif, tetapi tidak logis.
2. *Animism*e, yaitu anak-anak menganggap bahwa semua benda itu bernyawa seperti dirinya.
3. Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mulai mengenal hubungan sebab-akibat sesuatu akan tetapi anak masih berfikir secara tidak logis.
4. *Artificalism,* yaitu kepercayaaan anak bahwa sesuatu yang ada disekitar lingkungan mereka itu mempunyai jiwa seperti manusia.
5. *Perceptually Bound,* yaitu anak-aak menilai segala sesuatu berdasarkan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar.
6. *Mental Experiment,* yaitu anak-anak mecoba melaukan sesuatu untuk menemukan sebuah jawaban dari persoalaan yang sedang mereka hadapi.
7. *Centracion,* yaitu anak-anak memusatkan perhatianya kepada sesuatu yang paling menarik dann mengabaikan yang lainya.
8. *Egosentrisme,* yaitu anak melihat dan memahami lingkunganya menurut kehendak dirinya.[[16]](#footnote-17)
9. Tahap Operasional Konkret (6-11 tahun)

Tahap Operasional Konkret merupakan tahapan ketiga dari empat tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget. Pada tahapan ini pemikiran anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, akan tetapi itu hanya untuk objek fisik yang ada pada saat itu. Dalam tahapan ini kecenderungan terhadap *animism* dan *articialisme* anak telah hilang. Sifat egosentris anak berkurang, dan kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik dari sebelumnya. Namun, jika tanpa objek fisik dihadapan mereka, anak-anak pada tahap Operasional Konkret masih mengalami kesulitas besar untuk menyelesaikan tugas-tugas logika. Sebagai contohnya anak-anak yang diberi tiga boneka dengan warna rambut yang berlainan (Chika, Dhoni, Arsya), tidak mengalami kesulitan untuk mengidentifikasikan boneka yang berambut paling gelap. Namun ketika anak diberikan pertanyaan “Rambut Chika lebih terang daripada rambut Dhoni, sedangkan rambut Chika lebih gelap daripada Arsya, rambut siapakah yang paling gelap..?” maka anak-anak pada tahapan operasional konkret ini akan mengalami kesulitan karena mereka belum mampu berpikir hanya dengan menggunakan lambang-lambang.[[17]](#footnote-18)

1. Tahap Operasional Formal (usia 11 tahun ke atas)

Tahap Operasional Formal yaitu tahap ini dimulai ketika anak sudah berumur 11 tahun (saat anak sudah pubertas) dan akan terus berlanjut sampai anak dewasa. Pada tahapan ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkretnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks. Anak-anak pada tahapan ini sudah mampu untuk berfikir secara abstrak. Anak-anak juga sudah mampu membuat argumen-argumen, karena itulah pada tahapan ini disebut tahap Operasional Formal.[[18]](#footnote-19)

1. **Teori Perkembangan Kognitif Menurut Vygotsky**

Lev Semionovich Vygotsky merupakan seorang ahli psikologi sosial yang berasal dari Rusia. Teori perkembanganya disebut dengan teori revolusi sosiokultural *(sosiocultural-revolution)*. Hasil dari risetnya banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan untuk anak usia dini.

Teori Vygotsky difokuskan pada perkembangan kognitif anak yang dapat dibantu dengan kegiatan interaksi sosial. Menurut pandangan Vygotsky, kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga dari interaksi dengan orang yang lebih dewasa maupun teman sebayanya. Bantuan dan arahan dari seorang guru dapat membantu anak meningkatkan ketrampilannya dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebayanya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Artinya seorang anak dapat membangun pengetahuannya dari belajar melalui orang dewasa. Melalui belajar dan bekerja sama dengan orang lain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk merespon orang lain melalui saran, komentar, pertanyaan atau tindakan. Guru harus menjadi seorang ahli pengamat bagi anak, memahami tingkat belajar mereka, dan mempertimbangkan apa langkah berikut untuk memenuhi kebutuhan anak secara individual. Peran seorang guru sangat kuat dalam proses ini, baik sebagai penjawab pertanyaan maupun lawan bicawa bagi anak. Menurut Vygotsky interaksi sosial inilah kunci dari proses belajar.

Menurut pandangan Vygotsky, ketika ada seorang 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 sosial 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 untuk membimbing perkembangan anak. [[19]](#footnote-20)

1. **Teori Perkembangan Kognitif Menurut Howard Gardner**

Howard Gardner mengatakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan suatu problem atau untuk menciptakan suatu karya yang dihargai didalam suatu kebudayaan.[[20]](#footnote-21) Howard Gardner menyatakan bahwa ”*People are born with certain amount of intelegences”* bahwa setiap anak yang lahir itu memiliki lebih dari satu potensi kecerdasan yang dapat dikembangkan, walaupun perkembangan tersebut berbeda dengan dari anak satu dengan yang lain. Howard garner juga mengatakan *“after all, intellegences arise from the combination of a person’s genetic heritage and life condition in a given culture and era”* kecerdasan itu berkembang sesuai dengan lingkungan yang berpengaruh pada seorang individu. Maka dari itu kecerdasanlah yang menjadikan perbedaan antara manusia satu dengan yang lainya.[[21]](#footnote-22)

Howard Gardner melihat kecerdasan dari berbagai dimensi. Setiap kecerdasan yang dimiliki oleh anak akan mengantarkan anak menuju kesuksesan. Pendidik atau seorang guru perlu memberikan fasilitas untuk setiap kecerdasan yang dimiliki oleh anak didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Howard Gardner setiap anak memiliki cara/gaya masing-masing untuk belajar. Apabila hal ini dipenuhi maka anak akan berkembang dengan baik.[[22]](#footnote-23)

Howard Gardner menyusun tujuh kecerdasan dalam buku *Frames Of Mind* yaitu berupa kecerdasan linguistik *(linguistic intellengence)*, kecerdasan logis-matematis *(logical–mathematical intellegence)*, kecerdasan visual-spasial *(spatial intellegence)*, kecerdasan musical *(musical intellegence)*, kecerdasan gerak tubuh *(bodily-kinesthetic intelegence)*, kecerdasan intrapersonal *(intrapersonal intellegence)*, kecerdasan interpersonal *(interpersonal intellegence).* Sedangkan didalam bukunya yang berjudul *Intellegence reframed* Howard Gardner menambahkan adanya dua kecerdasan baru yakni kecerdasan naturalis atau lingkungan *(naturalist intelligence)* dan kecerdasan eksistensial *(existential intelligence).[[23]](#footnote-24)*

1. **Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Banyak faktor yang dapar mempengaruhi perkembangan anak usia dini, namum sedikitnya faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Hereditas/ Keturunan

Teori hereditas atau biasa disebut teori Nativisme dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, ia berpendapat bahwa setiap manusia yang lahir sudah membawa potensi masing-masing yang tidak dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Ia mengatakan pula bahwa taraf intelegensi seorang anak sudah ditentukan sejak ia dilahirkan.[[24]](#footnote-25)

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan atau yang biasa disebut faktor Empirisme dipelopori oleh seorang ahli yang bernama John Locke. Ia berpendapat bahwa seorang manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih dan belum ternoda dengan tinta sama sekali. Teori ini sering disebut *Tabula rasa*. Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya dan taraf *intellegensi* sangat di tentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan seseorang dari lingkungannya.[[25]](#footnote-26) Ki hajar dewantara menambahkan bahwa seseorang itu di bentuk melalui bahan dan ajar. Maksudnya, seseorang yang sudah memiliki potens bawaan akan menjadi siapa dan akan seperti apakah dia itu juga dipengaruhi dari faktor lingkungan.[[26]](#footnote-27)

1. Faktor Kematangan

Setiap organ manusia (fisik maupun pskis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan fungsinya masing-masing. Kematangan fisik maupun psikis manusia berkaitan erat dengan usia kronologis atau usia kalander.

1. Faktor Pembentukan

Faktor pembentukan merupakan segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan. Faktor pembentukan dapat dibedakan enjadi dua antara lain yaitu faktor pembentukan sengaja (sekolah formal) dan faktor pembentukan tidak sengaja (pengaruh dari alam sekitar). Sehingga manusia mengembangkan kecerdasan untuk mempertahankan hidup atau bentuk dari penyesuaian diri.

1. Faktor Minat dan Bakat

Minat merupakan perbuatan yang mengarah kepada sesuatu untuk tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat sesuatu lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun pengertian bakat adalah kemampuan bawaan, sebagai potensi seseorang yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasanya. Artinya jika seseorang sudah memiliki bakat tertentu maka seseorang itu akan lebih mudah mempelajarinya dibandingkan dengan seseorang yang belum memiliki bakat tersebut.

1. Faktor Kebebasan

Pengertian kebebasan merupakan keleluasaan seseorang untuk berfikir divergen (menyebar) yang memiliki arti bahwa manusia dapat memilik metode-metode tertentu dalam menyelesaikan suatu masalah, dan juga manusia dapat memilih masalah sesuai dengan kebutuhan hidupnya.[[27]](#footnote-28)

1. **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.[[28]](#footnote-29) 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 lainya.[[29]](#footnote-30)

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, maka siswa tersebut akan langsung naik ke kotak selanjutnya melalui jalan pintas tangga tersebut. Namun, saat siswa berhenti ki kotak yang bergambar ular, maka siswa 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.

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.[[30]](#footnote-31)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

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.[[31]](#footnote-32)

**Tabel 1**

**Lembar Pedoman Observasi Tentang Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di RA Harapan Ummi Kota Semarang**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Skor Penilaian** | **Keterangan** |
| **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** |
| 1 | Anak dapat mengetahui symbol titik tiga pada dadu menjadi angka 3 |  |  |  |  |  |
| 2 | Anak dapat memahami gambar ular sebagai tanda turun pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 3 | Anak dapat memahami gambar tangga sebagai tanda naik pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 4 | Anak dapat membedakan panjang dan pendek ukuran ular |  |  |  |  |  |
| 5 | Anak dapat membedakan ukuran panjang dan pendek ukuran tangga |  |  |  |  |  |
| 6 | Anak dapat membedakan warna merah, kuning, hijau pada gambar sayuran dan buah |  |  |  |  |  |
| 7 | Anak dapat mengenal warna pada kotak permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 8 | Anak dapat menghitung penjumlahan sederhana pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 9 | Anak dapat mengenali gambar buah- buahan pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 10 | Anak dapat mengenali gambar sayur-sayuran pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 11 | Anak dapat menyebutkan nama buah dalam bahasa inggis |  |  |  |  |  |
| 12 | Anak dapat mengenali rasa buah melalui gambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 13 | Anak dapat mengenali gambar bunga yang ada pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 14 | Anak dapat menyanyikan lagu lihat kebunku  |  |  |  |  |  |
| 15 | Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 16 | Anak dapat menghitung jumlah kotak yang berwarna pink pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 17 | Anak dapat meniru menuliskan angka 1-10 pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 18 | Anak dapat menyebutkan bentuk gambar buah yang ada pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 19 | Anak dapat menyebutkan warna sayur dalam bahasa inggis dengan ambar yang ada pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |
| 20 | Anak dapat menghitung jumlah ular dan tangga yang ada pada permainan ular tangga raksasa |  |  |  |  |  |

**Tabel 2**

**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 |

**Tabel 3**

**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%** |

**Keterangan :**

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

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

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

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

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. Kegiatan tersebut dilakukan pada saat kegiatan inti dengan perkiraan waktu satu jam atau 60 menit. Pendidik bertugas untuk mengawasi serta membimbing ana-anak kelompok B dalam bermain ular tangga raksasa. sebelumnya pendidik membacakan cara atau aturan main terlebih dahulu, kemudian 3 siswa ber hompimpa untuk menentukan urutan kegiatan bermain. Setelah mengetahui siapa yang akan terlebih dahulu maju, maka kemudian siswa bermain dengan cara melemparkan dadu yang berukuran besar, setelah itu siswa akan mengetahui angka berapa yang ia dapat dari symbol titik yang terdapat pada dadu raksasa. setelah itu jika siswa berhenti disalah satu kotak maka siswa diwajibkan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada setiap kotak tersebut.

Faktor pendukung dalam implementasi implementasi ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak kelompok b ra harapan ummi kota semarang adalah 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.

**Kutipan dan Acuan**

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 mlai 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.[[32]](#footnote-33)

Skripsi yang ditulis oleh Nanik Handayani mahasiswi Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberejo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar tahun Pelajaran 2014/2015” dalam penelitian ini peneliti menyampaikan bahwa sesuai dengan hasil penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa dengan permainan ular tangga dibuktikan kebenarannya dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam penambahan dan pengurangan pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo.[[33]](#footnote-34)

Persamaan dan juga perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang sebelumnya adalah sama-sama membahas mengenai perkembangan kognitif anak usia dini akan tetapi yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan juga penelitian sebelumnya adalah pada media pembelajarannya atau alat permaian edukatifnya, walaupun sama-sama menggunakan permainan ular tangga tentunya masih ada perbedaan seperti halnya, peneliti menggunakan ular tangga yang berukuran 2X2 Meter sehingga disebut raksasa, dan dalam permainan ular tangga raksasa ini yang menjadi pion dalam permainan adalah siswa itu sendiri. Kemudian yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan peneliti sebelumnya juga terdapat pada desain permainan ular tangga raksasa, pada penelitian yang peneliti lakukan permainan ular tangga raksasa disesuaikan dengan tema yang sedang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, berikut merupakan simpulan hasil penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B Di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022”

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

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Ummi Kota Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022 berikut ini saran yang peneliti ajukan:

* + - 1. Bagi Guru kelas

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.

* + - 1. Bagi kepala sekolah

Untuk menyediakan lebih banyak lagi alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan aspek perkembangan anak khusunya aspek kognitif.

**UCAPAN TRIMAKASIH**

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**

Abuddin Nata, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2012).

Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012).

Ardiati, L, ‘*Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan LevVygotskySertaRelevansinyaTerhadapPendidikanIslam’*,2021,20 <Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/5384/> [Accessed 22 September 2021].

Dp Raraswaty, ‘*Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun* (R&D Di Ra Mafatihul Ulum Kecamatan Cikande’, 2020, 6 <Http://Repository.Uinbanten.Ac.Id/4982/> [Accessed 22 September 2021].

Eka Mariana, Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, 2018, P. 46.

F Ibda - Intelektualita and undefined 2015, ‘Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget’, *Jurnal.ar-Raniry.ac.id*,3.1(2015)<https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197> [accessed 22 September 2021].

Intelektualita, F Ibda -, and undefined 2015, ‘Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget’,*Jurnal.ar-Raniry.ac.id*,3.1(2015)<https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197> [accessed 22 September 2021]

Kemendiknas, *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*, (Jakarta:Depdiknas,2010).

Khadijah, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*,(Medan:Perdana Publishing, 2016).

Mb Karim, Sh Wifroh - Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, And Undefined 2014, ‘Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif’, *Journal.Trunojoyo.Ac.Id*,1 <Https://Journal.Trunojoyo.Ac.Id/Pgpaudtrunojoyo/Article/View/3554> [Accessed 22 September 2021].

M Rahardjo, ‘*Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*’, 2011 <Http://Repository.Uin-Malang.Ac.Id/1123/> [Accessed 9 June 2020].

Nanik Handayani, *‘Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015’, 2015.*

NMS Wulanyani - Jurnal Psikologi And Undefined 2013, ‘*Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga*’, *Journal.Ugm.Ac.Id*<Https://Journal.Ugm.Ac.Id/Jpsi/Article/View/6976/0> [Accessed 4 October 2021].

Noor Rochmad Ali, Analisis Konsep Howard Gardner Tentang Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Perkembangan Anak Di Tk Alam Alfa Kids Pati Tahun Ajaran 2014/2015, 2015, P. 18.

Paul Suparno, *Konsep Inteligensi Ganda Dan Aplikasinya Di Sekolah: Cara MenerapkanKonsep Multiple Intelligences Howard Gardner*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007).Hlm. 5.12

Sl Hasyim - Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan, And Undefined 2015, ‘PendidikanAnakUsiaDini(Paud)DalamPerspektifIslam’,*Core.Ac.Uk*,71–76<Https://Core.Ac.Uk/Download/Pdf/231314339.Pdf> [Accessed 28 December 2021].

Siti Istiqomah*, Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/ 2018, 2018.*

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta,2015).

Sumanto, *Teori Psikologi Perkembangan*, (Jogjakarta: Caps, 2013).

Tim Penulis And Others, ‘*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*’, *Repository.Penerbitwidina.Com*,2021,1 <Https://Repository.Penerbitwidina.Com/Media/340630-Konsep-Dasar-Pendidikan-Anak-Usia-Dini-6bfb4513.Pdf#Page=9> [Accessed 28 December 2021].

Titin S. Pramono, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta : In Azna Books,2012).

U Khiyarusoleh - Dialektika Jurnal Pemikiran Dan And Undefined 2016, ‘Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget’, *Journal.Peradaban.Ac.Id*, 5.Maret (2016) <Http://Journal.Peradaban.Ac.Id/Index.Php/Jdpgsd/Article/View/17> [Accessed 22 September 2021].

1. Kemendiknas, Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD, (Jakarta:Depdiknas,2010),hlm.1. [↑](#footnote-ref-2)
2. Titin S. Pramono, Permainan Asyik Bikin Anak Pintar, (Yogyakarta : In Azna Books,2012), hlm. 14. [↑](#footnote-ref-3)
3. Sumanto, Teori Psikologi Perkembangan, (Jogjakarta: Caps, 2013). Hlm 150-156 [↑](#footnote-ref-4)
4. Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), Hlm. 6 [↑](#footnote-ref-5)
5. S. 1992) Bogdan & Biklen, ‘Penelitian Kualitatif’, *Journal Equilibrium*, 5 No. 9 (2009), 1–8 <Yusuf.Staff.Ub.Ac.Id/Files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.Pdf> [Accessed 22 September 2021]. [↑](#footnote-ref-6)
6. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta,2015), Hlm. 203. [↑](#footnote-ref-7)
7. M Rahardjo, ‘Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif’, 2011 <Http://Repository.Uin-Malang.Ac.Id/1123/> [Accessed 9 June 2020]. [↑](#footnote-ref-8)
8. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 329. [↑](#footnote-ref-9)
9. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 335-338. [↑](#footnote-ref-10)
10. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 341. [↑](#footnote-ref-11)
11. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), Hlm. 345. [↑](#footnote-ref-12)
12. Tim Penulis And Others, ‘Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini’, *Repository.Penerbitwidina.Com*, 2021, 1 <Https://Repository.Penerbitwidina.Com/Media/340630-Konsep-Dasar-Pendidikan-Anak-Usia-Dini-6bfb4513.Pdf#Page=9> [Accessed 28 December 2021]. [↑](#footnote-ref-13)
13. Abuddin Nata, Kapita Selekta Pendidikan Islam, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2012), Hlm 139. [↑](#footnote-ref-14)
14. Sl Hasyim - Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan, And Undefined 2015, ‘Pendidikan AnakUsiaDini(Paud)DalamPerspektifIslam’,*Core.Ac.Uk*,71–76<Https://Core.Ac.Uk/Download/Pdf/231314339.Pdf> [Accessed 28 December 2021]. [↑](#footnote-ref-15)
15. U Khiyarusoleh - Dialektika Jurnal Pemikiran Dan And Undefined 2016, ‘Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget’, *Journal.Peradaban.Ac.Id*, 5.Maret (2016) <Http://Journal.Peradaban.Ac.Id/Index.Php/Jdpgsd/Article/View/17> [Accessed 22 September 2021]. [↑](#footnote-ref-16)
16. F Ibda - Intelektualita and undefined 2015, ‘Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget’, *Jurnal.ar-Raniry.ac.id*,3.1(2015)<https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197> [accessed 22 September 2021]. [↑](#footnote-ref-17)
17. Intelektualita, F Ibda -, And Undefined 2015, ‘Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget’, *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*,3.1(2015)<Https://Www.Jurnal.ArRaniry.Ac.Id/Index.Php/Intel/Article/View/197> [Accessed 22 September 2021] [↑](#footnote-ref-18)
18. Intelektualita, F Ibda -, and undefined 2015, ‘Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget’, *Jurnal.ar-Raniry.ac.id*, 3.1 (2015) <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197> [accessed 22 September 2021] [↑](#footnote-ref-19)
19. Khadijah, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,(Medan:Perdana Publishing, 2016). Hlm 57 [↑](#footnote-ref-20)
20. Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya, (Jakarta: Kencana, 2012). Hlm 47 [↑](#footnote-ref-21)
21. Noor Rochmad Ali, Analisis Konsep Howard Gardner Tentang Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Perkembangan Anak Di Tk Alam Alfa Kids Pati Tahun Ajaran 2014/2015, 2015, P. 18. [↑](#footnote-ref-22)
22. Eka Mariana, Konsep Multiple Intelligences Howard Gardner Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, 2018, P. 46. [↑](#footnote-ref-23)
23. Paul Suparno, *Konsep Inteligensi Ganda Dan Aplikasinya Di Sekolah: Cara MenerapkanKonsep Multiple Intelligences Howard Gardner*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007).Hlm. 5.12 [↑](#footnote-ref-24)
24. Mb Karim, Sh Wifroh - Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, And Undefined 2014, ‘Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif’, *Journal.Trunojoyo.Ac.Id*,1 <Https://Journal.Trunojoyo.Ac.Id/Pgpaudtrunojoyo/Article/View/3554> [Accessed 22 September 2021]. [↑](#footnote-ref-25)
25. Ardiati, L, ‘Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan LevVygotskySertaRelevansinyaTerhadapPendidikanIslam’,2021,20 <Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/5384/> [Accessed 22 September 2021].Hlm. 20 [↑](#footnote-ref-26)
26. Mb Karim, Sh Wifroh - Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, And Undefined 2014, ‘Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif’, P. 108-109*Journal.Trunojoyo.Ac.Id*, 1 <Https://Journal.Trunojoyo.Ac.Id/Pgpaudtrunojoyo/Article/View/3554> [Accessed 22 September 2021]. [↑](#footnote-ref-27)
27. MB Karim, SH Wifroh - Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, And Undefined 2014, ‘Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif’, P. 109 *Journal.Trunojoyo.Ac.Id*, 1 <Https://Journal.Trunojoyo.Ac.Id/Pgpaudtrunojoyo/Article/View/3554> [Accessed 22 September 2021]. [↑](#footnote-ref-28)
28. Dp Raraswaty, ‘Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (R&D Di Ra Mafatihul Ulum Kecamatan Cikande’, 2020, 6 <Http://Repository.Uinbanten.Ac.Id/4982/> [Accessed 22 September 2021]. [↑](#footnote-ref-29)
29. Siti Istiqomah, Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/ 2018, 2018. [↑](#footnote-ref-30)
30. NMS Wulanyani - Jurnal Psikologi And Undefined 2013, ‘Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga’, *Journal.Ugm.Ac.Id*<Https://Journal.Ugm.Ac.Id/Jpsi/Article/View/6976/0> [Accessed 4 October 2021]. [↑](#footnote-ref-31)
31. Catatan Observasi Bulan November 2021 [↑](#footnote-ref-32)
32. Istiqomah, Siti, Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/ 2018, 2018 [↑](#footnote-ref-33)
33. Nanik Handayani, ‘Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015’, 2015. [↑](#footnote-ref-34)