

PENTINGNYA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI TK KARTINI KECAMATAN ROWOSARI KABUPATEN KENDAL

Oleh

Nur Rohmawati¹, Gudnanto²

^{1,2} Universitas Muria Kudus

¹ nurrohawati1910@gmail.com, ² gudnanto@umk.ac.id

Article History:

Received: 08-06-2022

Revised: 18-06-2022

Accepted: 24-07-2022

Keywords:

Media permainan ular tangga, hasil belajar siswa, anak usia dini

Abstract: Berdasarkan hasil belajar siswa TK Kartini Rowosari Kendal yang kurang memuaskan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan menggunakan media permainan ular tangga sehingga pembelajaran lebih menarik melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen yang digunakan, observasi pola kinerja guru dan aktivitas siswa, hasil belajar siswa, catatan lapangan, dan visi guru dan siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendiskripsikan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media ular tangga untuk mendiskripsikan aktivitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga dan mendiskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga. Hasil belajar siswa TK Kartini Rowosari Kendal dengan jumlah 40 siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yang dari awalnya banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), setelah menggunakan permainan ular tangga dapat meningkat di atas KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini sangat penting.

PENDAHULUAN

UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pengertian pendidikan adalah usaha dari dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran telah diatur dan direncanakan oleh guru supaya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai yakni adanya perubahan-perubahan melalui pengalaman-pengalaman belajar yang direncanakan untuk menunjang perkembangan siswa. Permendikbud nomor 23 tahun 2016 tentang standar penilaian pendidikan, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan yang mengacu pada standar kompetensi kelulusan, dengan mempertimbangkan

karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisisatuan pendidikan.

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) memerlukan metode yang bervariasi. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa PAKEM tersebut. Sebagai salah satu metode yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan PAKEM, metode permainan mempunyai banyak variasi. Guru dapat merancang permainan agar pembelajaran menyenangkan dan tetap dengan dasar indikator serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Martiana (2014) bidang pengembangan kognitif dalam kemampuan berhitung pada anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain dengan media ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa karena permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.

Pemberian stimulasi pendidikan adalah hal sangat penting, sebab 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Kemudian, elastisitas perkembangan otak anak usia dini lebih besar pada usia lahir hingga sebelum 8 tahun kehidupannya, 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak. Bentuk stimulasi yang diberikan harusnya dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Pandangan aliran tingkah laku (Behaviorisme) berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang semakin bertambah (Khadijah, 2016).

Dari latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini sangat diperlukan. Anak-anak usia 0-6 tahun sangat membutuhkan pembelajaran yang dirinya sendiri harus melakukannya di kehidupan nyata. Permainan ular tangga ini mengajak anak untuk turun langsung menggunakan permainan yang akhirnya akan mengasah kemampuan kognitif anak sesuai dengan rancangan dan tujuan yang telah dibuat oleh guru sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2011:3) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dikumpulkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Model yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian dipandang

Sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Adapun prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah tahap perencanaan, ada beberapa tahapan yang dilakukan. Pertama, mengidentifikasi permasalahan yang terjadi saat pembelajaran dikelas dengan pertimbangan kemampuan kognitif anak usia dini. Kedua, melakukan analisis indikator dan tujuan yang sesuai dengan permasalahan dan dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan tersebut. Ketiga, membuat skenario pembelajaran yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sedemikian baik agar hasil yang dicapai dalam pembelajaran dapat maksimal. Keempat, menyiapkan lembar observasi untuk pembelajaran dikelas.

Pada tahap perencanaan yaitu memilih metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya guru untuk memperbaiki masalah yang muncul ketika pembelajaran berlangsung, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS, menyiapkan perlengkapan media permainan ular tangga yang terdiri dari dadu, karpet permainan ular tangga, dan kartu soal, alat evaluasi, dan instrumen pengumpulan data. Tahap pelaksanaan, yaitu melaksanakan kegiatan awal, inti, dan akhir dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga yang terdapat di RPP, yaitu menyampaikan materi pembelajaran, membagikan kelompok, membagikan LKS dan membimbing pengerjaan, menyajikan dan menjelaskan permainan ular tangga, membimbing siswa dalam bermain permainan ular tangga, memberikan penghargaan, memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran, dan memotivasi siswa, serta memberikan evaluasi pembelajaran. Kemudian tahap observasi, yaitu melakukan kegiatan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan cara mengisi lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, serta mengisi catatan lapangan. Tahap yang terakhir, yaitu refleksi adalah melakukan kegiatan mereview semua data dan informasi dari informasi dari pemberian tindakan agar ditentukan perbaikan untuk tindakan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media permainan ular tangga pada tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini yang dilaksanakan dan terselesaikan dalam dua siklus dan memberikan hal positif berupa peningkatan hasil belajar kemampuan kognitif anak usia dini di TK Kartini. Selain itu, kinerja guru dan aktivitas dalam pembelajaran terlaksana menjadi lebih baik. Berikut ini pembahasan hasil peningkatan tersebut. Pada penelitian ini, tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun RPP, membuat LKS dan soal evaluasi, menyiapkan media permainan ular tangga dan instrumen penilaian. Tahap perencanaan pada setiap siklus hampir sama, namun, ada beberapa perubahan yang dilakukan pada siklus II yaitu untuk memperbaiki permasalahan yang terdapat pada siklus, yaitu perbaikan pada kesesuaian alokasi waktu dengan pembelajaran yang terlalu memerlukan banyak waktu pada saat melakukan permainan ular tangga. Pada siklus II, alokasi waktu pada lebih disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di kelas. Perencanaan siklus II sama mengalami peningkatan, karena merupakan analisis dan refleksi dari siklus sebelumnya. Peningkatan perencanaan guru tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.

Pada tahap pelaksanaan terhadap kinerja guru memiliki target yang diharapkan sebesar 100%. Pada siklus I temuan kinerja guru pada tahap pelaksanaan diperoleh permasalahan, yaitu guru kurang menyajikan dan menjelaskan aturan permainan ular

tangga, guru kurang memberikan penghargaan kepada kelompoksiswa yang belum menang, dan guru kurang memberi penguatan terhadap materi pembelajaran, sehingga memperoleh persentase sebesar 80%, maka perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya. Pada siklus II telah diperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I, kekurangan guru dalam menyajikan dan menjelaskan

Aturan permainan ular tangga, guru kurang memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang belum menang, dan guru kurang memberi penguatan terhadap materi pembelajaran telah diperbaiki. Maka, pelaksanaan telah mencapai target 100%, sehingga pada siklus III tidak perlu tindakan perbaikan kembali.

Penilaian terhadap aktivitas siswa terdiri dari dua aspek yaitu yang utama kemampuan kognitif dan kedua sikap kerjasama. Pada siklus I terdapat 6 orang siswa dari 29 orang siswa yang belum mencapai target yang diharapkan, terdapat 4 orang siswa yang mendapatkan skor keseluruhan 7 dengan kriteria baik dan 2 orang siswa yang mendapatkan skor keseluruhan 5 dengan kriteria cukup dan sangat baik. Penyebabnya siswa kurang bekerjasama dalam mengerjakan soal dan dalam melaksanakan permainan ular tangga kurang mematuhi peraturan permainan.

KESIMPULAN

Perencanaan pembelajaran memiliki target sebesar 100%, dimulai dari siklus I mencapai 980% dengan kriteria sangat baik, terdapat satu indikator yang bermasalah, tetapi pada siklus ini belum mencapai target yang diharapkan. Kemudian pada siklus II telah diperbaiki masalah pada siklus sebelumnya, sehingga pada siklus ini mencapai target 100%. Pada tahap pelaksanaan kinerja guru dengan target 100%, pada siklus I terdapat beberapa indikator yang bermasalah yang mendapatkan persentase 80%, Pada siklus II dengan memperbaiki permasalahan sebelumnya, siklus ini mencapai 100% sesuai dengan target. Beberapa permasalahan yang terjadi akibat kondisi anak yang dalam melaksanakan pembelajaran tidak sesuai aturan permainan sehingga guru sedikit mengalami kesulitan dalam mengkondisikan keadaan kelas.

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sangat penting untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Hal tersebut karena anak usia dini memerlukan pembelajaran nyata untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam perkembangan usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- [2] Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [3] Askalin. (2013). *100 Permainan Dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: ANDI.
- [4] Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- [5] Liani, Tipani. (2017). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia*. Sumedang.
- [6] Madiyah. *Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah*. Vol.1(1).
- [6] Maisyarah, Elke. *Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar*

Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Diakses pada tanggal 07 Juni 2022 (21.00).

- [7] Munadah, Reny. (2021). Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas V SD 006 Rambah Samo. Riau. Vol.3(1).
- [8] Widowati, Febryna. (2014). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan. Surabaya.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN