

Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga

Fitri Astuti*, Nirwana, Muhammad Awin Alaby

STKIP Kusuma Negara

*fitri_astuti@stkipkusumanegara.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain ular tangga pada usia 5-6 tahun di pendidikan anak usia dini (PAUD) Al-Fitri Ciracas. Metode penelitian ini, penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dimana masing-masing siklus mencakup 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian sebanyak 15 anak. Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumen. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kognitif pada siswa PAUD. Peningkatan tersebut berdasarkan rata-rata kemampuan kognitif pada setiap siklus meningkat. Pada siklus 1 rata-ratanya adalah 55,7 sedangkan pada siklus 2 rata-ratanya sama dengan 86,8. Berdasarkan hasil wawancara bermain ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan bagi siswa PAUD.

Kata kunci: kemampuan kognitif, bermain ular tangga.

Pendahuluan

Sebagai jenjang pendidikan yang paling dasar, Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan menjadi pondasi kuat untuk membentuk sikap dan karakter peserta didik. Selain perkembangan fisik motorik, bahasa, moral sosial, agama, seni, kognitif anak perlu mendapat perhatian. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting dikembangkan, karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan pengetahuan akan ruang dan waktu serta, mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan kemampuan berpikir teliti. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui pancaindra yang dimilikinya, di Pendidikan Anak Usia Dini dan lembaga pendidikan sejenis lainnya, pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir. Kemampuan daya pikir memegang peranan penting dalam hidup dan kehidupan anak. Dengan daya pikir inilah kelak anak akan dapat menjalani hidup sesuai dengan perkembangan jaman.

Kemampuan berhitung dan memecahkan masalah merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif yang terpenting karena dapat dipergunakan pada berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kegiatan yang dilakukan sehari-hari menggunakan kemampuan di bidang matematika. Kenyataan di lapangan, kemampuan kognitif siswa siswi masih rendah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di PAUD Al-Fitri Kecamatan Ciracas Jakarta Timur, hal yang sering ditampilkan anak yaitu cepat merasa bosan, mengikuti pelajaran dengan pasif, ada yang masih belum mengenal lambang bilangan dengan benar, menghitung benda belum sesuai dengan yang disebutkan, dan belum dapat menjawab dengan tepat ketika guru menanyakan lambang bilangan yang dibuat di papan tulis, belum dapat mengklasifikasi benda sesuai dengan bentuk, ukuran, warna dan tekstur.

Berdasarkan hasil penilaian guru, hampir 60 % siswa atau siswi mendapat nilai yang kurang memuaskan terkait kemampuan kognitif anak. Solusi untuk memperbaiki keadaan tersebut yaitu menggunakan metode yang sesuai dengan kemampuan kognitif siswa, metode yang dapat menarik minat dan motivasi siswa. Salah satu contoh metode tersebut adalah metode ular tangga. Metode ini sesuai dengan perkembangan siswa karena metode ini dapat dilakukan di luar dan di dalam kelas sehingga anak menjadi leluasa untuk berkreasi. Metode ini juga memiliki beberapa keunggulan antara lain merupakan sebuah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, anak dapat bermain kerja sama tim dan interaksi sesama teman agar masing-masing tim tetap utuh dan sekaligus membantu agar anggota satu kelompok tidak disentuh anggota tim lawan. Melalui penggunaan metode ular tangga, peneliti berharap kognitif siswa dalam lingkup berfikir simbolik dapat berkembang.

Kemampuan dalam bahasa Inggris diterjemahkan dengan kata *ability*. Menurut Robbins (dalam Kurniawati, 2013), kata *ability* diartikan sebagai kemampuan mengacu pada kapasitas seseorang untuk melakukan berbagai tugasnya dalam sebuah pekerjaan. Kemampuan adalah suatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Misalnya, kemampuan guru dalam memilih dan membuat alat peraga sederhana untuk memberi kemudahan belajar peserta didiknya. Menurut Vygotsky (dalam Sujiono, Zainal, Rosmala & Tampiomas, 2014) juga mengatakan bahwa jalan pikiran seseorang harus dimengerti dari latar sosial budaya dan sejarahnya. Artinya, untuk memahami pikiran seseorang bukan dengan cara menelusuri apa yang ada dibalik otaknya dan pada kedalaman jiwanya, melainkan dari asal usul tindakan sadarnya dari interaksi sosial yang dilatari oleh sejarah hidupnya. Menurut Gagne (dalam Jamaris, 2006), kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf, dikenal juga dengan kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Kemampuan kognitif anak berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud, 2014) yaitu: 1) belajar dan Pemecahan Masalah seperti menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan), memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan); 2) berpikir logis yaitu: mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”, menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”), menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah), mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2

variasi, mengenal pola ABCD-ABCD Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya; 3) berpikir simbolik yaitu: menyebutkan lambang bilangan 1-1, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Jamaris (2006) menyatakan bahwa karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah: sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya, telah mengenal sebagian besar warna, mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu, mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorinya), pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf. Aspek indikator penilaian kognitif yang meliputi belajar pemecahan masalah memiliki perilaku mencerminkan eksploratif/ingin mencoba dalam segala hal dan menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan.

Ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh empat orang atau lebih. Permainan tersebut menghubungkan petak-petak menggunakan gambar ular dan tangga. Pemain menggunakan bidak untuk melewati petak-petak. Alur permainannya ditentukan oleh putaran dadu. Menurut Dewi, Purwanti & Astuti, I. (2014), permainan ular tangga merupakan permainan papan yang didesain khusus bagi anak umur tiga tahun ke atas. Permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang anak atau lebih ini ternyata dapat memberikan manfaat, khususnya bagi anak yang sulit belajar. Said, dkk menyatakan, "Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih." Permainan ular tangga bagi anak sangatlah beragam. Menurut Nisa & Suryani (2015), ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Menurut Ratnaningsih, ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori "*board game*" atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

Menurut Jamil (2009) kelebihan permainan ular tangga antara lain: bermain 'ular tangga' tentu sudah sering dilakukan oleh anak-anak (dengan sedikit mengadopsi *game* itu, bisa juga digunakan untuk sarana atau media belajar anak-anak, bila benar jawaban, maka bisa naik tangga, bila salah, terpaksa turun seperti ular), anak-anak juga harus belajar bekerja sama dengan baik, terutama untuk menjawab soal-soal berupa pengetahuan yang sudah mereka pelajari, anak-anak juga belajar dan berlatih memahami suatu strategi berpikir yang tepat dan cepat, kecepatan menerima dan memproses suatu informasi yang berupa soal-soal pengetahuan umum sangat dibutuhkan suatu konsentrasi. Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah salah satu permainan edukatif untuk

meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini. Permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, permainan yang didesain khusus untuk anak PAUD memiliki banyak tampilan gambar sehingga anak tertarik untuk memainkannya dan permainan ini dapat dibuat sendiri dengan tampilan gambar yang lebih menarik.

Metode Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan produk berupa sebuah permainan ular tangga yang menjadi salah satu pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada lingkup berfikir simbolik sesuai dengan prosedur model pengembangan Kemmis dan Taggart. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di PAUD Al-Fitri bahwa kemampuan perkembangan kognitif masih rendah, maka kami memilih PAUD Al-Fitri sebagai tempat penelitian.

Penelitian ini merupakan peneliti tindakan kelas pelaksanaan penelitian dilakukan secara 2 siklus, melalui tahapan langkah-langkah menggunakan model Kemmis dan Taggart (Arikunto, Suhardjono & Supardi, 2015) yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan Kurt Lewin. Model Kemmis & MC Taggart terdiri atas empat komponen, yaitu (1) perencanaan (*Planning*); (2) tindakan (*Acting*); (3) pengamatan (*Observing*); dan (4) refleksi (*Reflecting*). Keempat langkah tersebut merupakan satu *siklus* atau putaran, artinya sesudah langkah ke-4, lalu kembali ke-1 dan seterusnya. Meskipun sifatnya berbeda menurut Arikunto dkk. (2015), langkah ke-2 dan ke-3 dilakukan secara bersamaan jika pelaksanaan dan pengamatan berbeda. Jika pelaksanaan juga pengamatan, mungkin pengamatan dilakukan sesudah pelaksanaan, dengan cara mengingat-ingat apa yang sudah terjadi. Dengan kata lain, objek pengamatan sudah lampau terjadi. Prosedur penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode *cooperative learning* terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Sumber dalam penelitian ini adalah 15 anak kelompok B PAUD Al-Fitri yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari sumber datanya maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara tehnik pengumpulan data, maka tehnik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, penelitian bertindak sebagai guru dan teman sejawat bertindak sebagai kolaborator yang melakukan pengamatan terhadap kemampuan belajar dan pemecahan masalah, sikap ingin tahu, mencerminkan sikap kreatif (Nurani & Sujiono, 2010). Hasil pengamatan ditulis dalam lembar observasi. Berikut ini dijelaskan kisi-kisi observasi yang digunakan pada penelitian ini:

Adapun kriteria penilaian yaitu sebagai berikut: (a) belum berkembang (BB), yaitu bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru; (b) mulai berkembang (MB), yaitu bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru; (c) berkembang sesuai harapan (BSH),

yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru; dan (d) berkembang sangat baik (BSB), yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan (Hasmawaty, 2017).

Teknik Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. (Sugiyono. 2017) Dalam analisis data, peneliti menggunakan model interactive model, yang unsur unsurnya meliputi reduksi data (*data reduction*), penyaji data (*data display*), dan *conclutions drowing/verification*. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Verifikasi data adalah proses menentukan kebenaran dari suatu pernyataan dengan menggunakan metode yang empirik.

$$P = \frac{N \times 100\%}{A}$$

Keterangan : P = Presentase Tingkat Perubahan
N = Jumlah Skor Indikator Kemampuan Yang Dicapai
A = Jumlah Skor Maksimal
% = Tingkat Keberhasilan Yang Dicapai

Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan data. Pada penelitian ini pemeriksaan keabsahan data yang peneliti lakukan yaitu dengan cara triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. William Wiersman (Moleong, 2014) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu, dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.

Menurut Mulyasa (2003:101), kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Untuk menyatakan keberhasilan dari penelitian, maka kriteria berupa persentase kesesuaian, diuraikan melalui tabel berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Keberhasilan Penelitian

No.	Interval Nilai	Kategori	Keterangan
1.	33-40	BSB	Belum Sangat Baik
2.	25-32	BSH	Mulai Sesuai Harapan
3.	17-24	MB	Mulai Berkembang
4.	10-16	BB	Belum Berkembang

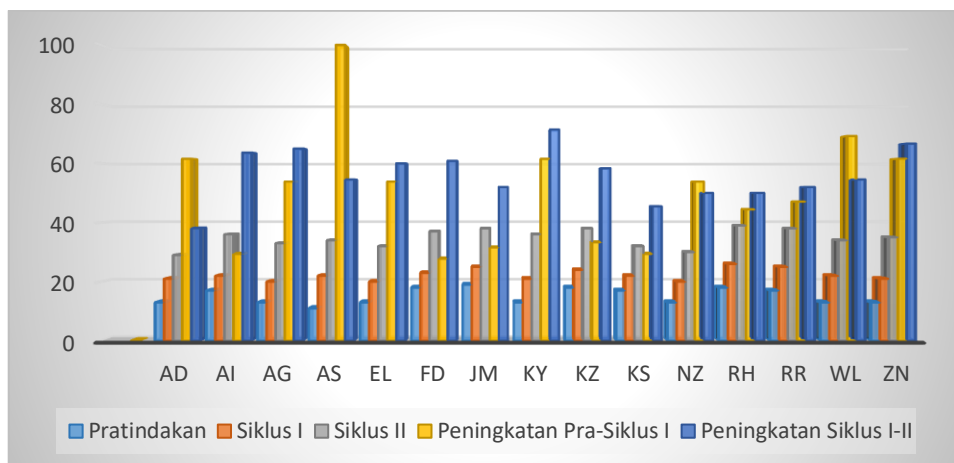
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti tindakan kelas ini dilakukan di PAUD Al-fitri merupakan PAUD yang bekerjasama dengan binaan PKK Rw 10 Ciracas, PAUD Al-fitri memiliki 3 ruang kelas 1 ruang guru dan 1 toilet dan masih terbatas dengan fasilitas yang standart adapun tenaga pendidik di PAUD Al-fitri berjumlah 4 orang dengan 1 Kepala Sekolah. Penelitian dilakukan dengan jumlah 15 anak di Kelas B dengan siswa laki-laki sebanyak 6 siswa dan 9 siswa perempuan. Pratindakan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa sebelum dilakukan penelitian. Untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa sebelum dilakukan penelitian peneliti melakukan observasi. Observasi yang dilakukan peneliti pertama kali sebagai data penunjang dari penelitian yang sebenarnya. Kemampuan kognitif yang diamati oleh peneliti difokuskan pada unsur eksploratif, menyelesaikan permainan, senang hal menantang, mengenal sebab akibat, mengenal pola, menyebutkan lambang bilangan, menghitung, mencocokkan bilangan, mengenal huruf vokal dan konsonan, merespresentasikan benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Terjadinya peningkatan dari pratindakan, siklus 1 sampai siklus 2 dapat dilihat dari tabel peningkatan di bawah ini:

Tabel 4. Peningkatan Pratindakan, Siklus 1 dan Siklu 2

No.	Responden	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Pra-Siklus I (%)	Peningkatan Siklus I-II
1	AD	13	21	29	61,54	38,1
2	AI	17	22	36	29,41	63,6
3	AG	13	20	33	53,85	65,0
4	AS	11	22	34	100,00	54,5
5	EL	13	20	32	53,85	60,0
6	FD	18	23	37	27,78	60,9
7	JM	19	25	38	31,58	52,0
8	KY	13	21	36	61,54	71,4
9	KZ	18	24	38	33,33	58,3
10	KS	17	22	32	29,41	45,5
11	NZ	13	20	30	53,85	50,0
12	RH	18	26	39	44,44	50,0
13	RR	17	25	38	47,06	52,0
14	WL	13	22	34	69,23	54,5
15	ZN	13	21	35	61,54	66,7
Jumlah		226	334	521	758,40	842,6
Rata-rata		15,07	22,2667	34,73	50,56	56,17

Berdasarkan hasil observasi dari pratindakan, siklus 1 dan siklus 2 maka nilai rata-rata pra siklus sebesar dengan nilai 37,7 (15,7%), setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan kemampuan sains anak dengan nilai rata-rata perkelas sebesar dengan nilai 55,7 (22,3%) dan di siklus II peningkatan kemampuan kognitif anak meningkat kembali dengan nilai rata-rata perkelas dengan nilai 86,8 (34,73%) telah mencapai target kriteria keberhasilan yaitu 75%. Melalui kriteria keberhasilan yang telah disepakati bersama antara peneliti dan kolaborator apabila anak mencapai nilai minimal 75% dari kriteria keberhasilan maka penelitian dihentikan, dapat dilihat dari grafik peningkatan siklus di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Sains Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Proses peningkatan kemampuan kognitif siswa pada kelompok B di PAUD Al-fitri ternyata dapat dilakukan melalui metode bermain ular tangga. Melalui bermain ular tangga siswa di dorong untuk memainkan berbagai jenis papan ular tangga. Hal ini membuat siswa menjadikan anak memiliki pengetahuan dan percaya diri, menjadikan siswa bergerak dengan lincah serta membuat siswa berbagi dan saling menghormati disekitar siswa baik di rumah atau di lingkungan lainnya. Dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui kegiatan bermain ular tangga terdiri dari 2 siklus dengan 1 siklus terdapat 4 kali pertemuan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Selama kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan instrumen penilaian dalam hal ini instrumen kemampuan kognitif yang nantinya digunakan untuk mengetahui peningkatan-peningkatan yang terjadi pada anak. Melalui kegiatan bermain ular tangga sudah terlihat peningkatan keseharian siswa dalam kemampuan kognitif seperti: memiliki perilaku eksploratif/ingin mencoba dalam permainan ular tangga, menyelesaikan permainan ular tangga meskipun menghadapi kesulitan, senang dengan hal-hal yang menantang dalam permainan ular tangga, mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (tangga berarti naik, ular berarti turun), mengenal pola pada titik titik dadu, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, meresrepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (misal ada benda 'pensil' yang diikuti gambar dan tulisan pensil).

Pada siklus I berdasarkan hasil observasi terhadap tindakan siklus I, pada kegiatan bermain ular tangga pada kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Al-fitri terdapat peningkatan dilihat dari perolehan nilainya, apabila dibandingkan dengan perolehan nilai pratindakan, akan tetapi ini belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan nilai rata-rata pada siklus I adalah dengan presentase kemampuan kognitif adalah 22,3 (55,7%) Jika dilihat dari kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan yaitu rata-rata nilai 75, maka siklus I belum memenuhi kriteria tersebut. Oleh karena peneliti dan kolaborator setuju dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, rata-rata perolehan nilai kemampuan kognitif siswa yaitu 34,7 (86,8 %), dengan demikian pada siklus II telah melebihi kriteria keberhasilan data yang harus diperoleh yaitu rata-rata nilai 75%. Apabila dibandingkan dengan persentase perolehan nilai pada siklus I, siklus II mengalami kenaikan sebanyak 56,17 % kriteria ini sudah mencapai dari kriteria yang ditetapkan yaitu 75%. Dari uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa serta tingkat keberhasilan yang di peroleh sesuai dengan yang diharapkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan terhadap siswa kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Al-fitri Ciracas, Jakarta Timur dapat disimpulkan sebagai berikut. Pembelajaran dengan melakukan kegiatan melalui kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kognitif pada setiap siklusnya. Pada siklus I presentase yang dicapai adalah 55,7% dan meningkat pada siklus II mencapai 86,8%. Peningkatan juga dapat dilihat dari skor seluruh aspek kognitif yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan terhadap siswa kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia Ciracas, Jakarta Timur dapat disimpulkan sebagai berikut. Pembelajaran dengan melakukan kegiatan melalui metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kognitif pada setiap siklusnya. Pada siklus I presentase yang dicapai adalah 53,5% dan meningkat pada siklus II mencapai 82%. Peningkatan juga dapat dilihat dari skor seluruh aspek kemampuan sains yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan kegiatan eksperimen dapat meningkatkan kemampuan sains pada anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, F.L., Purwanti, & Astuti, I. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Ular Tangga Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(10), 1-14.
- Hasmawaty, H. (2017). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Tradisional Akdende-Dende Pada TK. Yafqaeda Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2), 85-95.

- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Jamil, S. (2009.) *101 Games Cerdas & Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.
- Kurniawati, A. B. (2013). Hubungan Kondisi Keaksaraan Keluarga Dan Motivasi Membaca Dengan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 1-16.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa. E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nisa, T. F., & Suryani, I. W. (2015). Meningkatkan Keaktifan Berbicara dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(1), 56-64.
- Nurani, Y., & Sujiono, B. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks.
- Permendikbud. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Tampiomas, E. L. (2014). *Hakikat Pengembangan Kognitif*. Tangerang: Universitas Terbuka.

Lampiran

Tabel 1. Kisi-kisi Observasi

Dimensi	Aspek	Indikator	Skor
Kemampuan Kognitif	Pemecahan masalah	1. Memiliki perilaku eksploratif/ ingin mencoba dalam permainan ular tangga	4
		2. Menyelesaikan permainan ular tangga meskipun menghadapi kesulitan	4
		3. Senang hal-hal yang menantang dalam permainan ular tangga	4
	Berpikir logis	4. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (tangga berarti naik, ular berarti turun)	4
		5. Mengenal pola pada titik titik dadu	4
		6. Menyebutkan lambang bilangan 1-10	4
	Berpikir simbolik	7. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	4
		8. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	4
		9. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	4
		10. Merespresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (misal ada benda 'pensil' yang diikuti gambar dan tulisan pensil)	4

Tabel 2. Instrumen Penilaian Guru terhadap Murid

No.	Butir Instrumen	BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Memiliki perilaku eksploratif/ ingin mencoba dalam permainan ular tangga				
2.	Menyelesaikan permainan ular tangga meskipun menghadapi kesulitan				
3.	Senang dengan hal-hal yang menantang dalam permainan ular tangga				
4.	Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (tangga berarti naik, ular berarti turun)				
5.	Mengenal pola pada titik titik dadu				
6.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				
7.	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				
8.	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan				
9.	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan				
10.	Merespresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (misal ada benda 'pensil' yang diikuti gambar dan tulisan pensil)				