

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dan Permainan Ular Tangga

Nikmatur Rohmah, Eva Marisa, Fitrianti Wulandari

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Azhar Menganti Gresik Jawa Timur

ABSTRACT: *Cognitive development is a thought process, namely the individual's ability to relate, assess and consider an event. Cognitive processes are related to the level of intelligence that marks a person with various interests, especially in showing ideas and learning in everyday life. The purpose of this study was to determine factors related to cognitive. In addition, the research design was cross-sectional using a sampling technique using proportional random sampling. The dominant factor related to cognitive development in this study is learning in PAUD. Snakes and ladders game is a popular game among children. Snakes and ladders is a game in the form of a board that is divided into small boxes and several boxes depicting a number of ladders or snakes that connect with other boxes. Usually, this game is played by two or more children. The research to be solved is how to improve children's cognitive abilities through playing snakes and ladders in children. The type of research conducted is direct practical research in the classroom on children.*

Keywords: Cognitive Development, Early Childhood, Snakes and Ladders Game

ABSTRAK : Perkembangan aspek kognitif merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang bertujuan untuk menyatakan, menilai serta memperhatikan suatu peristiwa yang terjadi. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan intelegensi yang menandai seseorang dengan berbagai iminat terutama di tunjukan kepada ide-ide dan belajar dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui faktor yang berhubungan dengan kognitif. Desain penelitian merupakan potong lintang menggunakan cara pengambilan contoh yang proporsional. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif adalah pembelajaran pada Pendidikan anak usia dini. Ular tangga merupakan permainan populer dikalangan anak –anak. Ular tangga adalah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak –kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkandengan kotak lain. Biasanya, permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Adapun penelitian yang ingin dipecahkan adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain ular tangga pada anak . Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian praktek langsung dalam kelas pada anak .

Kata kunci : Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini, Permainan Ular tangga

PENDAHULUAN

Aspek perkembangan kognitif adalah proses pertumbuhan dan perkembangan cara berpikir seperti menerima, mengingat, menyelesaikan serta mempertimbangkan masalah yang terjadi. Perkembangan kognitif juga dapat dikatakan suatu perkembangan kemampuan berpikir manusia melalui perhatian, daya ingat, penalaran, kreativitas, dan bahasa. Penelitian ini dalam perkembangan kognitif diukur menggunakan kuesioner yang mengacu buku Standar Pendidikan Usia Dini, Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2012, untuk sosialisasi atau penyebarluasan Standar PAUD ke semua pemangku kepentingan. Standar PAUD adalah integral dari Standar Nasional Pendidikan sebagaimana yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan yang dirumuskan dengan mempertimbangkan karakteristik penyelenggaraan PAUD. Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dan fundamental dalam awal kehidupan. Perkembangan yang menunjukkan pada suatu proses yang lebih sempurna dan tidak dapat terulang Kembali. Perkembangan anak usia dini di masa depannya juga sangat ditentukan oleh model pembelajaran yang diperoleh sejak dini.

Aspek kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk dapat mengkoordinasikan berbagai cara berpikir dalam menyelesaikan masalah hal ini merupakan tolak ukur pertumbuhan kecerdasan anak. Secara umum kognitif merupakan suatu perilaku yang berpusat dalam pemikiran yang berhubungan dengan perilaku dan emosi. Hal ini diperkuat dengan pernyataan bahwa kemampuan kognitif anak adalah suatu kemampuan yang berkaitan dengan daya ingat dan suatu pemikiran yang teratur. Didalam saraf yang tersusun terdapat suatu hal untuk memperoleh pengetahuan yang menggunakan pengetahuan yang diperoleh seperti bermain ular tangga, bola warna-warni dan membedakan bentuk geometri.

Bermain merupakan dunia anak yang harus kita berikan kepadanya. Dengan berbagai macam jenis permainan yang menyenangkan pada anak. Permainan yang dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih ternyata memberikan manfaat besar khususnya bagi anak yang sulit belajar. Bermain juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak sehingga anak dapat cepat tanggap terutama dalam aspek perkembangan kognitif.

MOTODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penulisan ini dilakukan dengan cara literature review. Pencarian literature diambil dari beberapa jurnal dengan kata kunci perkembangan kognitif, anak usia dini dan permainan ular tangga. Dalam pembahasan ini penulis membahas hal yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak dengan melakukan penerapan bermain ular tangga.

HASIL PENELITIAN

Perkembangan kognitif pada anak memiliki siklus dan tahapnya masing-masing. Perkembangan kognitif bagi anak dapat dikembangkan dengan 3 cara yaitu *Bermain*. Kegiatan bermain memberikan rangsangan pada untuk melakukan cara berfikir mengenai pengetahuan dan kemampuan kognitif agar dapat berjalan dengan baik, Adapun kegiatan bermain merupakan wahana anak untuk bereksperimen dan melakukan berbagai proses kehidupan yang diterapkan. Selanjutnya, bercerita merupakan suatu kegiatan bercerita yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Kegiatan ini dapat mengenali sejumlah bentuk emosi serta ekspresi manusia. Kemampuan berimajinasi , kemampuan berbicara, dan daya kreativitas juga bisa dirangsang dari aktivitas bercerita. Hubungan antara orangtua dan anak juga makin erat bila menggunakan cara ini, *Eksperimen*, Eksperimen dilakukan dengan cara mengalami serta membuktikan sendiri apa yang telah dipelajari. Eksperimen dapat dilakukan dengan menerapkan kerja sama dengan orang tua. Adapun tujuan eksperimen yaitu sebagai sarana pengenalan terhadap fenomena, serta menjadi model pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Agar dapat mengembangkan sifat kognitif anak disarankan bagi pendidik agar menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik tersebut. Bentuk yang digunakan untuk penelitian ini ada 4 tahapan penting yang harus diketahui yaitu, Perencanaan adalah suatu penjelasan dari salah satu penelitian mengenai bagaimana respon dan perilaku tersebut dilakukan. Salah satunya ialah suatu aktivitas yang sesuai dengan standar dan perilaku yang diterapkan. Hal itu juga perlu diperkuat dengan pengamatan yang memuat tentang prosedur perekaman, proses, dan hasil perilaku yang dilakukan. Adapun refleksi yang membahas lebih detail mengenai analisis yang sesuai dengan hasil pemantauan serta refleksi dalam proses tindakan perbaikan yang diterapkan.

Jika ingin mengetahui perkembangan kognitif pada anak, perkembangan kognitif dapat dilihat mulai dari tahap pertama dan berlanjut ketahap berikutnya sesuai siklus perkembangan yang ada pada anak. Apabila pada siklus pertama tidak terjadi peningkatan maka dilanjutkan siklus kedua. Untuk mengembangkan sifat kognitif anak bisa dilakukan dengan cara permainan ular tangga. Kemampuan kognitif anak berkembang melalui bermain ular tangga. Dalam arti luas permainan ular tangga dapat diterapkan pada anak usia 5-6 tahun agar dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial dan emosional. Untuk mengetahui

keterampilan kognitif matematika yang dapat diterapkan antara lain menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta konsep bilangan. Adapun keterampilan bahasa yang dapat dikembangkan melalui permainan misalnya kosa kata naik turun, maju mundur, atas ke bawah dan lain sebagainya. Sedangkan aspek perkembangan sosial yang ditingkatkan dalam permainan ini yaitu seperti kemauan mengikuti aturan permainan, secara bergantian.

Berdasarkan hasil pertemuan yang lalu dapat disimpulkan bahwa bermain ular tangga belum bisa menuntaskan hasil belajar anak secara klasikal. Hal ini dapat diketahui bahwa ada beberapa anak yang belum bisa menyesuaikan jumlah titik dadu dengan angka yang ada di lembar ular tangga. Sebuah kesimpulan dari sebuah observasi yang lalu dapat dihitung secara klasikal pada perolehan hasil belajar anak. Berdasarkan suatu paparan diatas dapat diketahui banyak perubahan yang terjadi saat proses pembelajaran bermain ular tangga dapat meningkatkan kognitif pada anak. Jadi, tingkah laku anak yang mengakibatkan anak memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang di peroleh anak tersebut. Setelah melakukan Tindakan dengan menggunakan media ular tangga membuat hasil kemampuan pembelajaran anak yang mendapat bintang 3-5. Dengan demikian hasil belajarnya mencapai standar yang telah ditentukan oleh gurunya pelaksanaan kegiatan ini sebagai guru dan dibantu oleh guru kelas untuk mengobservasi seluruh kegiatan anak. Penelitian ini juga mengajak anak yang kurang aktif untuk bergerak agar dapat lebih aktif lagi.

KESIMPULAN

Perkembangan kognitif pada anak mempunyai tahapan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Perkembangan kognitif bagi anak dapat dikembangkan dengan 3 cara yaitu *Bermain, Bercerita, Eksperimen*. Sedangkan agar dapat mengembangkan sifat kognitif anak disarankan bagi pendidik agar menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik tersebut. Bentuk yang digunakan untuk penelitian ini ada 4 tahapan penting yang harus diketahui yaitu, Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan. Perkembangan kognitif dimulai dari yang paling rendah kelebih tinggi maka tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Apabila pada siklus pertama tidak terjadi peningkatan maka dilanjutkan siklus kedua. Untuk mengembangkan sifat kognitif anak bisa dilakukan dengan cara permainan ular tangga. Kemampuan kognitif anak berkembang melalui bermain ular tangga.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi, Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015.

Gunarti, Winda, Dkk. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.

Hanafi, Dkk. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember: Fkip Universitas Muhammadiyah
90 **At-Thufuly**: Vol. 2 No. 2, Mei 2022

Jember, 2015. <https://realfood.co.id/id/artikel/tahapan-perkembangan-kognitif-anak-usia-dini-teori-hambatan-cara-mengatasinya>

Mulyasa, H. E.. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012

Novitasari, Anggi. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Finger Painting Pada Anak Kelompok A TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember (Skripsi)*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember Nurjatmika, 2015.

Yusep. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Yogyakarta: Diva Press Nurjatmika, 2012.

Yusep. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva Press Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. 2009. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional, 2012.

Santrock, John W. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, 2007.

Saputra, Yudha M, dan Rudyanto. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas, 2005.

Sujiono, Dkk. *Metodologi Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.

Sujiono, Yuliani nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks, 2012.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2014.

Suyanto, Slamet. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2005.

Tilong, Adi D. *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri anak Bisa Lebih Canggih*. Yogyakarta: Diva Press, 2014

Wiyani, Novan Ardy, dan Barnawi. *Format Paud (Pendidikan Anak usia Dini)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

Wiyani, Novan Ardy. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.

Zubaidah, Betty. *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan*, 2014.

Ular Tangga pada Kelompok B1 TK Negri Pembina (Skripsi). Padang : Universitas Bengkul