



PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dede Nurasiah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
dedenurasiah972@gmail.com

Atin Fatimah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
fatimah.79@untirta.ac.id

Laily Rosidah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
laily@untirta.ac.id

ABSTRACT

Cognitive ability is the brain's thought process in receiving and processing information received so that cognitive becomes one of the aspects of development that is very important for children to help solve a problem. This study aims to determine the effect of the use of snakes and ladders educational game tools on cognitive abilities of children aged 5-6 years at RA AT-Thauhiriyah City of Serang-Banten. The method used in this research is a quasi-experimental study with the design of a nonequivalent control group design with a sample of 24 children. group B1 with a sample of 12 children as an experimental class and group B2 with a sample of 12 children as a control class. The instruments used in this study were observational guidelines with data analysis using the SPSS 22 program. The results showed that the average cognitive ability of control class children during the pre-test was 0.070 while the experimental class was 0.055 and the average cognitive abilities of children in the control class increased during the post-test by 0.212% and the average cognitive abilities in the class experiments increased at the time of the post-test by 0.165%. this shows that there is an influence of the use of educational tools for snakes and ladders for the cognitive abilities of children aged 5-6 years and the effect is 0.165%. then it can be concluded that the educational instrument of snakes and ladders can affect the cognitive abilities of children aged 5-6 years in RA AT-Thauhiriyah City of Serang-Banten.

Keywords: educational instrument of snakes and ladders; cognitive; children aged 5-6 years.

ABSTRAK

Kemampuan kognitif merupakan proses berfikir otak dalam menerima dan mengolah informasi yang diterima sehingga kognitif menjadi salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak untuk membantu memecahkan suatu masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA AT-Thauhiriyah Kota Serang–Banten. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent control group design* dengan sampel 24 anak. kelompok B1 dengan sampel 12 anak sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 dengan anak sampel 12 anak sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman observasi dengan analisis data menggunakan program *SPSS 22*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kognitif anak kelas kontrol saat *pre-test* sebesar 0.070 sedangkan kelas eksperimen sebesar 0.055 dan rata-rata kemampuan kognitif anak pada kelas kontrol meningkat pada saat *post-test* sebesar 0.212% dan rata-rata kemampuan kognitif pada kelas eksperimen meningkat pada saat *post-test* sebesar 0.165%. hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan alat permainan edukatif ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dan pengaruhnya sebesar 0.165%. maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ular tangga dapat mempengaruhi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA AT-Thauhiriyah Kota Serang-Banten.

Kata Kunci: alat permainan edukatif ular tangga; kognitif; anak usia 5-6 tahun.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Merupakan pendidikan yang sangat penting untuk perkembangan anak sebagai bekal untuk menyiapkan generasi bangsa yang berkualitas. Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan sejak anak usia dini. Maka anak membutuhkan dorongan semangat untuk belajar agar proses pembelajaran anak terjadi secara maksimal.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan

Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Berdasarkan Undang-Undang tersebut maka dapat dikatakan bahwa masa anak usia dini sebagai masa anak-anak yang menyenangkan di mana semua aspek perkembangan dapat distimulasi agar perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang sangat baik.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan yaitu aspek kemampuan Kognitif. Kemampuan kognitif dapat mengembangkan daya berfikir anak untuk



melatih pengetahuan anak agar terstimulasi dengan baik dan dapat tercapai sesuai harapan. Mampu menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang dihadapi oleh anak di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Perkembangan kognitif adalah perubahan yang terjadi dalam berpikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, menyusun strategi secara kreatif, berpikir bagaimana cara dapat memecahkan masalah dan dapat menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (*meaningfull*) (Sujiono, 2014: h.1.7).

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini karena dunia anak adalah dunia bermain dengan bermain anak tidak mudah merasa bosan dan pembelajaran yang dilakukan dapat dipahami oleh anak. Selain itu pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi pada proses pembelajaran itu sendiri sehingga anak dapat memahami apa yang telah dipelajari. Maka peneliti ingin melihat pengaruh penggunaan alat permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dimana anak sudah mampu mengenal huruf A sampai Z dan mampu mengenal Angka 0-9.

Dengan memberikan stimulasi alat edukatif Ular Tangga yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak. Anak akan mampu lebih menggali pemahaman atau kemampuan anak dalam bermain, lebih percaya diri, bermain dan menyelesaikan dengan baik. Alat edukatif Ular Tangga ini dirancang sendiri sesuai dengan keinginan pe-

neliti. Bermain Ular Tangga bagi anak TK adalah kemampuan intelektual pengetahuan dan memecahkan masalah yang diwujudkan dengan bentuk permainan atau keterampilan melempar dadu yang digunakan sebagai bahan dasarnya.

B. KAJIAN TEORITIS

kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia atau satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, membayangkan, memperkirakan, berpikir, dan keyakinan. Termasuk kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang berkaitan dengan rasa. Kognitif anak mampu memahami apa yang diungkapkan oleh guru baik dalam bentuk ungkapan dan bercerita, mampu berimajinasi sehingga anak dapat mengaplikasikan hasil kemampuan berfikir anak (Indrijati, 2016:44).

Menurut Susanto (2011: 56) menyatakan bahwa kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku. Tingkah laku menjadi salah satu hal yang penting dalam perkembangan anak, anak akan mampu memecahkan suatu masalah yang dihadapi dengan berpikir logis, kritis dan mampu memahami hubungan sebab akibat dengan begitu anak akan mampu bertindak dengan baik. Sangat penting untuk perkembangan anak, dimana

perkembangan anak usia 5-6 tahun anak mampu berfikir, tingkat keingin-tahuan anak meningkat, dan anak lebih peka apa yang terjadi di ling-kungan sehingga anak dapat memecah-kan suatu masalah dengan baik.

Maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah salah satu aspek per-kembangan yang sangat penting bagi anak untuk membantu memecahkan suatu masalah. Dimana anak berting-kah laku untuk menjadi salah satu hal yang penting untuk perkembangan anak dan membantu memecahkan masalah yang sedang dihadapi oleh anak. Anak mulai melakukan eksplora-si yang lebih luas tentang apa yang ada disekitar lingkungan anak.

Bermain merupakan suatu kegiat-an yang sangat digemari oleh anak usia dini dan kegiatan bermain pada anak intinya adalah proses belajar anak itu sendiri. Dengan bermain anak-anak melakukan kegiatan yang merangsang dan mendorong pe-ngembangan aspek-aspek kemam-puan dan potensi yang telah dimiliki anak. (Zaman,2016:3).

Sugianto (2016:4) mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang yang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut me-nunjukkan bahwa pada pengembang-an dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

Ular Tangga merupakan permain-an yang berasal dari India yang sudah

ada sejak abad ke-2 SM. Permainan yang dikenal dengan sebutan Moksha-pat, Moksha Patamu, Vaikuntapaali, atau Parampaada Sopanam ini ter-nyata ounya makna yang mendalam.

Menurut Maisyaroh (2016: 97) Permainan Ular Tangga adalah kegiat-an yang menyenangkan hati, dimain-kan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Maisyaroh mengungkapkan bahwa Ular Tangga per-mainan yang sangat menyenangkan dan sangat digemari oleh anak-anak. Terdahulu terdapat penelitian yang relevan dan memberikan kontribusi dalam penelitian ini. Penelitian yang terkait dengan alat permainan edu-katif ular tangga yang dilakukan oleh Dewi, Putra, Wiryu. Fakultas Ilmu Pen-didikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Yang berjudul "Penerapan Metode bermain melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan per-kembangan kognitif pada anak kelom-pok A".

Dapat disimpulkan bahwa pene-rapan metode bermain melalui per-mainan ular tangga dapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A semes-ter II di PAUD Candra Kasih Denpasar Tahun Pelajaran 2015-2016.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis pe-nelitian *quasi eksperimen*. Penelitian



quasi eksperimen memberikan kesempatan untuk meneliti perlakuan-perlakuan di dalam masyarakat yang tidak ditempatkan dengan sengaja, melainkan terjadi secara alami (Margono, 2014:112). Design yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah di RA AT-Thauhiriyah Kota Serang-Banten. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B atau anak usia 5-6 tahun di RA AT-Thauhiriyah Kota Serang-Banten. teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu teknik *purposive sampling*, karena penentuan sampel dilakukan dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Sampel yang digunakan peneliti yaitu kelompok B1 dan kelompok B2.

Instrumen penelitian merupakan alat bantu peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Instrumen ini terdiri atas dua kemampuan yaitu: (1). Kemampuan mengenal dengan indikator menyebutkan, menirukan dan ikut serta. (2). Kemampuan memahami dengan indikator mengurutkan, mengelompokkan, dan memasangkan.

Teknik pengolahan data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas data, dan uji homogenitas dengan bantuan Aplikasi *SPSS Sta-*

tistic 22. Selanjutnya data yang telah didapat akan ditarik kesimpulannya.

Teknik analisis data menggunakan analisis statistika inferensial berupa Analisis statistik parametris menggunakan Uji *Independent sample t-test*. Untuk melihat seberapa besar pengaruh atau perbedaan penggunaan alat permainan edukatif ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak.

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di RA AT-Thauhiriyah Kota Serang Banten. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas B1 dan B2. Kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas control. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan, yaitu tahap uji coba instrument, tahap *pretest*, tahap pemberian perlakuan (*treatment*) dan tahap *posttest*.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap uji coba instrument untuk membuktikan apakah data tersebut valid dan reliabel atau tidak sehingga dapat dijadikan bahan penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas control. Uji coba instrument dilaksanakan di RA Bani Daud Kota Serang Banten.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu dokumentasi dan observasi dengan teknik *skala likert* dengan pemberian *Skor*. Diketahui dari 15 item pernyataan dalam uji coba instrumen terdapat 2 pernyataan yang tidak valid yaitu pernyataan nomor 9 dan 11.

Berikut ini adalah pengujian data statistik deskriptif kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

Test of Normality	Eksperimen	Kontrol
N	13	13
Mean	36.58	34.58
Median	37.00	35.00
Varian	1.174	0.629
Std.deviation	1.084	0.793
Minimum	34	33
Maximum	38	36
Asymp. Sig (2-tailed)	0.055	0.070

Sumber: hasil penelitian SPSS Statistic 22

Berdasarkan hasil data analisis statistik uji normalitas data *Shapiro Wilk* diperoleh nilai signifikan untuk kelas eksperimen sebesar 0,055 dan kelas kontrol 0,070 sehingga dapat disimpulkan nilai uji normalitas data kelas eksperimen dan kontrol $>0,05$ sehingga data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data

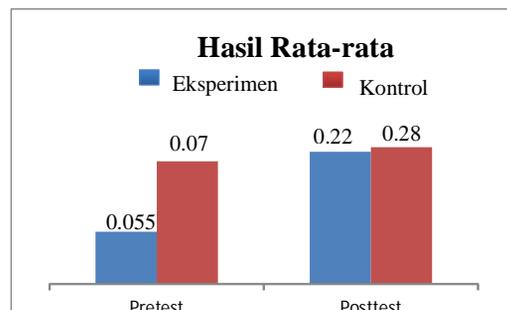
Test of Normality	Eksperimen	Kontrol
N	13	13
Mean	37.25	36.42
Median	37.00	36.50
Varian	1,114	1.356
Std.deviation	1.055	1.165
Minimum	35	34
Maximum	39	38
Asymp. Sig (2-tailed)	0.220	0.282

Sumber: hasil penelitian SPSS Statistic 22

Berdasarkan hasil data analisis statistik uji normalitas *Shapiro Wilk* diperoleh nilai signifikan untuk kelas eksperimen sebesar 0,220 dan kelas kontrol 0,282 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai uji normalitas data kelas

eksperimen dan kontrol $>0,05$ sehingga data penelitian berdistribusi normal.

Dilihat dalam bentuk diagram perbandingan rata-rata data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Grafik 1

Berdasarkan grafik diatas, terlihat bahwa hasil rata-rata saat *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,055 lalu saat *posttest* menjadi 0.220 dan hasil rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 0.070 lalu saat *posttest* menjadi 0.282 sehingga menunjukkan ada kenaikan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0.165% dan kelas kontrol meningkat sebesar 0.212%.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances

HASIL DATA PRETEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.550	1	22	.466

Sumber: hasil penelitian SPSS Statistic 22

Berdasarkan data tabel 4.4 di atas, diperoleh bahwa hasil uji homogeni-



tas data *pretest* bernilai sig. 0,466 > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol bersifat homogeny atau sama.

Hal ini membuktikan bahwa H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan alat permainan edukatif ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, ditolak. Sedangkan H_1 yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan alat permainan edukatif ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, diterima.

Tabel 4. Test of Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variances

HASIL DATA POSTEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.216	1	22	.647

Sumber: hasil penelitian SPSS Statistic 22

Berdasarkan data tabel 4.5 diatas, diperoleh bahwa hasil uji homogenitas data *posttest* bernilai sig. 0,647 > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol bersifat homogeny atau sama.

Data hasil penelitian ketika dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas memberikan hasil data normal dan homogen, karena data hasil penelitian berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan pengujian hipotesis dengan uji-t yaitu *uji t independent sample t-test*.

Tabel 5. Hasil Uji-t Independent Sampel t-test

Hasil Data	Sig. 2 tailed	Nilai Signifikan	Keterangan	Hasil Penelitian
Kelas eksperimen (<i>Pretest-Posttest</i>)	0,000	0,05	Terdapat Perbedaan	0.165% (Terdapat P)
Kelas kontrol (<i>Pretest-Posttest</i>)	0,000	0,05	Terdapat Perbedaan	

Sumber: hasil penelitian SPSS Statistic 22

Berdasarkan tabel diatas, dengan melihat kriteria apabila bahwa nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 di tolak dan H_1 diterima, setelah dilakukan uji-t diketahui nilai (2-tailed) sebesar 0,000 sehingga 0,000 < 0,05.

Hal ini membuktikan bahwa H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan alat permainan edukatif ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, ditolak. Sedangkan H_1 yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan alat permainan edukatif ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, diterima.

E. PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dianalisis sebelumnya dapat diketahui terdapat pengaruh yang signifikan Antara data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen pada kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA AT-Thauhiriyah Kota Serang Banten.

Setelah dilakukan uji hipotesis bahwa diketahui 0,000 < 0,05 membuktikan bahwa H_0 yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan Alat Permainan Edukatif "Ular Tangga" di

tolak. Sedangkan H_1 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan Alat Permainan Edukatif "Ular Tangga" di terima.

F. PENUTUP

1. Simpulan

Penelitian ini mengkaji mengenai pengaruh Alat Permainan Edukatif "Ular Tangga" Terhadap Kemampuan Kognitif anak usia 5-6 tahun di RA AT-Thauhiriyah Kota Serang Banten. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapat perlakuan (*treatment*) penggunaan Alat Permainan Edukatif "Ular Tangga", sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak mendapat perlakuan (*treatment*) melainkan pembelajaran konvensional yang diberikan oleh guru kelas.

Berdasarkan analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan kognitif anak pada kelas eksperimen saat *pretest* sebesar 0,055 sedangkan pada saat *posttest* sebesar 0,220 maka terjadi pengaruh sebesar 0,165% dan untuk kelas kontrol saat *pretest* sebesar 0,070 sedangkan saat *posttest* sebesar 0,282 maka terjadi pengaruh sebesar 0,212% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Alat Permainan Edukatif "Ular Tangga" terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, terdapat

beberapa saran yang diajukan, Antara lain:

Bagi guru TK, dapat menerapkan penggunaan Alat Permainan Edukatif "Ular Tangga" dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun dengan memberikan permainan yang menyenangkan dan tidak membuat anak merasa bosan atau jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan memasukkan aspek perkembangan motorik kasar, Bahasa dan social-emosional yang belum terdapat dalam penelitian ini sehingga factor-faktor lain yang berpengaruh dapat diteliti kembali pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. 2016 *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Indrijati, Herdina. 2016 *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sujiono. 2013 Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks,
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015 *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Zaman, Badru. 2016 *Materi Pokok Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.