



Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Ular Tangga

Maria Fatima Mardina Angkur¹✉, Theresia Alviani Sum¹, Beata Palmin¹, Venancia Claudia Nahim¹

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i2.3190](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3190)

Abstrak

Perkembangan anak tentunya harus diperhatikan secara optimal dan perlu dikembangkan secara optimal melalui berbagai praktik yang tentunya dapat meningkatkan kognisinya karena saat masih kecil anak merupakan masa emas. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan penggunaan mainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1 sampai 10 pada anak kelompok A. Penelitian ini merupakan penelitian kelas dua putaran dimana setiap putaran terdiri dari tiga kali pertemuan. Proses ini meliputi perencanaan, pelaksanaan dan pemantauan (*monitoring*) serta refleksi. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A (4-5 tahun) yang berjumlah 11 anak dan 3 dan 8 laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca anak dari Pra Tindakan sampai Siklus 2. Penelitian ini menunjukkan bahwa guru hendaknya meningkatkan produktivitasnya dalam pemilihan dan penggunaan bahan pembelajaran.

Kata Kunci: *kemampuan berhitung; media permainan ular tangga; anak usia dini*

Abstract

Child development must of course be considered optimally and needs to be developed optimally through various practices that can certainly improve their cognition because when children are young, they are the golden period. The purpose of this research is to explain the use of snake and ladder toys to improve the ability to count from 1 to 10 in group A children of Santa Maria Fatima Ruteng Kindergarten. This research is a two-round classroom case study where each round has three meetings. This process includes planning, implementation and monitoring (*monitoring*) and reflection. The subject of this study is group A children (4-5 years) a total of 11 children with 3 and 8 boys. The results show an increase in the child's reading skills from Pre-Action to Cycle 2. This research shows that teachers should increase their productivity in the selection and use of learning materials.

Keywords: *counting ability; snakes and ladders game media; early childhood*

Copyright (c) 2023 Maria Fatima Mardina Angkur, et al.

✉ Corresponding author : Maria Fatima Mardina Angkur

Email Address : mariafatimamardinaangkur@gmail.com (Ruteng, Indonesia)

Received 9 August 2022, Accepted 8 September 2022, Published 8 May 2023

Pendahuluan

Yang dimaksud dalam UU Sisdiknas tahun 2003 adalah anak adalah anak yang berusia 0-6 tahun (Baharun, 2021). Anak pada usia ini sering disebut dengan usia emas karena pada masa ini proses tumbuh kembang berlangsung dengan cepat (Sumarseh & Suryana, 2021). Perkembangan anak pada masa ini memiliki aspek yang berbeda: seni, sosial dan emosional, bahasa, intelektual, fisik, serta nilai-nilai agama dan moral. Semua aspek perkembangan anak saling mempengaruhi dalam aspek lainnya (Misrawati & Suryana, 2022). Pertumbuhan dan perkembangan anak berhasil, dan salah satu penyebabnya adalah pendidikan.

Menurut Djamarah (Mustika & Nurwidaningsih, 2018) "Pendidikan adalah human enterprise, artinya manusialah yang mengembangkan makna pendidikan dan bekerja untuk kehidupan manusia yang lebih baik". Sudrajat dkk. (Atika Setiawati & Suyadi, 2021), menyampaikan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki proses pembelajaran yang berbeda dengan jenjang di atasnya dan merupakan lembaga pendidikan pada jenjang taman kanak-kanak. Masa remaja merupakan masa emas yang sangat perlu mendapat perhatian khusus sejak dini dan masa kanak-kanak juga membutuhkan stimulasi melalui permainan yang mempengaruhi perkembangan anak.

Pemberian insentif pendidikan untuk mendorong pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap menempuh pendidikan lebih lanjut merupakan usaha pendidikan anak usia dini. Pada usia 3 sampai 6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal dan sekolah dasar, (Delfia & Mayar, 2020). Anak-anak akan merespon dan dapat memproses berbagai informasi yang mereka terima saat ini (Delfia & Mayar, 2020).

Susanto menyampaikan bahwa pendidikan sejak masa kanak-kanak memiliki peran penting bagi perkembangan anak selanjutnya, artinya pendidikan merupakan cermin untuk melihat bagaimana anak nantinya. Jika pendidikannya baik, anak lebih memiliki harapan untuk sukses. Di sisi lain, anak akan berjuang di tingkat lain jika tidak mendapatkan pendidikan yang memadai (Amiliya & Dyah, 2019). Menyiapkan mental menuju pendidikan tinggi sebagai bekal sistem pendidikan nasional dan mampu memberikan motivasi untuk memajukan kemajuan dan perkembangan fisik anak merupakan harapan atau tujuan dari PAUD itu sendiri, (Turnip & Wijayaningsih, 2022). Perkembangan intelektual merupakan bidang yang penting untuk diperhatikan.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan terkait dengan cara berpikir anak. Menurut Drever (Cahyani, 2014: 6), "pemahaman adalah cara berpikir umum yang mencakup segala macam pengertian, yaitu pengertian, berpikir, memegang pengertian, menilai dan berpikir". Perkembangan anak tentunya harus diperhatikan secara optimal dan perlu dikembangkan secara optimal melalui berbagai praktik yang tentunya dapat meningkatkan kognisinya karena saat masih kecil anak merupakan masa emas (Oktaviani & Sudarti, 2016). Anak-anak mempelajari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, sentuh atau cium melalui 5 indra mereka, sehingga keterampilan memahami itu penting (Syukron Al Mubarak & Amini, 2020). Yamin dan Jamilah (Novitasari & Fauziddin, 2021) mengatakan bahwa menemukan hubungan yang menimbulkan masalah dan memecahkan masalah, mampu memberikan alasan, berpikir jernih dan mampu berpikir logis merupakan keterampilan dan harapan pendidikan menghasilkan bidang perkembangan intelektual.

Kemampuan intelektual memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan kemampuan lainnya, sehingga perkembangan kecerdasan menjadi faktor penting untuk dikembangkan pada masa kanak-kanak. Pudjiati dan Masykouri (Suryaningsih & Rimpiati, 2018) menjelaskan bahwa memecahkan masalah sederhana, kemampuan menggunakan ingatan, kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan ide baru, kemampuan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya adalah konsep pemahaman dasar atau keterampilan membaca. atau kemampuan pendidikan. Menurut Piaget, anak-anak di bawah usia 7 tahun sering berpikir jernih tetapi konsep formalnya belum berkembang seperti anak yang lebih besar dan orang dewasa (Hijriati, 2016). Lebih lanjut, Filtri dan Sembiring (Filtri &

Sembiring, 2018) menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan adalah suatu proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dan dapat menjelaskan bagaimana perkembangan pikiran, fungsi dan kemampuan berpikir seorang anak.

Motivasi pada masa kanak-kanak harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak terutama melalui olahraga, selain itu keterlibatan masyarakat seperti guru, orang tua dan orang dewasa, motivasi sangat penting. Karena perkembangan intelektual pada masa ini sangat penting untuk menarik perhatian, (Baharun, 2021).

Mampu menghubungkan kalimat dan percakapan yang bermakna, berpikir tentang cara memecahkan masalah, mampu menciptakan ide-ide kreatif, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberi alasan pada anak untuk mengingat, dan perubahan yang terjadi dalam berpikir adalah perkembangan membaca. Sujiono dalam (Dede Nurashia), Atin Fatimah, 2020) Hal yang sama diungkapkan oleh (Pudjiati & Masykouri, 2011: 6) dan (Khadijah, 2016) dalam memecahkan masalah sederhana, kemampuan mengingat, kemampuan pemahaman dan -melakukan lingkungan, kemampuan untuk mempelajari. Keterampilan baru dan ide-ide baru adalah konsep perkembangan intelektual.

Pada saat penguasaan (penemuan) kemampuan intelektual ditentukan tetapi pencapaiannya atau tergantung pada peluang yang diberikan dan pada lingkungan, (Karim & Wifroh, 2014). Proses pembelajaran berkelanjutan seperti perhatian, pemikiran logis, dan hafalan terlibat dalam perkembangan kognitif (Hasibuan & Suryana, 2022). Menurut Sutisna (Laiya, 2020), kemampuan berhitung merupakan bagian yang sangat penting dalam perkembangan intelektual. Kemampuan menggunakan angka, penalaran dan penalaran adalah kemampuan berhitung (Delfia & Mayar, 2020). Pelajaran matematika di sekolah akan meningkat jika anak memperoleh keterampilan membaca (Sari et al., 2020).

Bukti di lapangan menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan khususnya kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun belum memenuhi standar nasional pendidikan anak usia dini. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap anak kelompok A (4-5 tahun) di TK Santa Maria Fatima Ruteng tahun pelajaran 2021/2022 pada tanggal 5 Maret 2022 menunjukkan bahwa kemampuan matematika anak dari kelas masih ada. . turun. Hal ini tampak dari presentasi, yaitu untuk presentasi pertama (anak bisa menghitung 1-10), dari 11 anak hanya 6 anak yang bertipe MB, sedangkan 5 anak lainnya masih dan seksi BB, kedua indikator (nomor urut 1-10), dari 11 anak terdapat 6 anak yang masuk kategori MB sedangkan 5 anak lainnya masih dalam kategori BB, dan untuk skor ketiga (menunjukkan angka 1-10). Dari total 11 anak hanya 6 anak di bagian MB, sedangkan 5 anak lainnya masih di bagian BB. Selain itu, dari penelitian yang dilakukan oleh para peneliti, terlihat bahwa anak-anak melakukan banyak hal dengan bantuan besar yang diberikan oleh para guru dan peneliti. Hal lain yang peneliti temukan adalah bahwa guru Kelompok A TK Santa Maria Fatima tahun ajaran 2021/2022 menggunakan metode pembelajaran formal atau informal seperti menulis angka atau angka di papan tulis, menulis angka di lantai sekolah. menggunakan kapur berwarna berbeda dan menempelkan gambar gambar angka di dinding kelas karena dianggap sulit untuk mendorong anak belajar berhitung.

Berdasarkan data awal tersebut dapat disimpulkan bahwa beberapa penyebab rendahnya perkembangan kognitif khususnya kemampuan membaca anak pada usia 4-5 tahun adalah anak kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, selain itu media yang digunakan dalam program pendidikan. sedikit lebih baik. Berdasarkan data yang ditemukan di lapangan, hal-hal yang baik penting untuk meningkatkan pembelajaran. Rosa dkk. mengatakan bahwa dalam pembelajaran untuk menunjang proses tumbuh kembang, sebenarnya anaklah yang paling membutuhkan motivasi (Anida & Eliza, 2021).

Salah satu solusi untuk meningkatkan program pendidikan tersebut adalah dengan memperlakukan dan menilai. Menurut Jamil (Astuti & Nuhammad Awin Alaby, 2019), Ular tangga merupakan permainan edukatif untuk meningkatkan tumbuh kembang anak, karena ular tangga memiliki banyak kelebihan, diantaranya: menerima dan mengolah informasi berupa pengetahuan umum tentang konsentrasi. sangat penting, Anak-anak juga harus

belajar bagaimana bekerja sama dengan baik, bermain ular tangga adalah hal yang biasa bagi anak-anak, anak-anak mempelajari ini dan memahami proses berpikir dengan benar dan cepat. Pada umumnya permainan ular tangga dapat dibuat sendiri dengan tampilan yang lebih cantik, sesuai dengan karakteristik anak dimana permainan ini memiliki banyak tampilan sehingga anak senang memainkannya. Dua orang atau lebih bisa memainkannya.

Hasil penelitian Nachiappan, Rahman, Andi dan Zulkafaly (Rekysika & Haryanto, 2019) menunjukkan bahwa melalui permainan ular tangga, guru dapat menjadikan proses belajar mengajar efektif dan bermanfaat serta dapat memastikan anak berpartisipasi penuh dalam kegiatan pendidikan. Dikatakan juga bahwa permainan ular tangga dapat membantu anak-anak yang kesulitan belajar matematika.

Alasan peneliti memilih ular tangga untuk mengembangkan keterampilan belajar anak adalah karena pihak sekolah belum membuat ular tangga. Meskipun permainan Ular Tangga dianggap murah, bermanfaat dan mudah dimainkan, namun permainan Ular Tangga menarik perhatian anak-anak. Permainan papan ular tangga dibagi menjadi ruang-ruang kecil, dimana di dalam kotak tersebut terdapat banyak ular tangga atau ular yang dipajang dengan cara menghubungkannya dengan kotak lain, ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan anak-anak dua orang atau lebih. (Sukmawati, 2017).

Keterampilan lain yang dapat dikembangkan melalui permainan ular tangga adalah keterampilan berhitung, keterampilan kerja sama pada anak, dan keterampilan motorik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa selain perkembangan intelektual, perkembangan lainnya dapat dirangsang dengan menggunakan permainan ular tangga, (Badriyah, 2009 & Golchai, et al, 2012) dan (Khomsin, 2021). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik upaya pengembangan kemampuan intelektual anak usia 4 sampai 5 tahun melalui permainan ular tangga.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Tanggart sehingga penelitian dapat dilihat secara mudah dan berkesinambungan. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas secara kolaboratif dan kolaboratif, yaitu penelitian melalui kerja sama atau kolaborasi antara guru dan peneliti. Penelitian ini dilakukan di TK Santa Maria Fatima Ruteng, Desa Pau, Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok A TK Santa Maria Fatima Ruteng Desa Pau yang berjumlah 11 orang yang terdiri dari 3 laki-laki dan 8 perempuan. Survei ini dilakukan selama satu bulan, yakni Juni 2022.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan kepustakaan serta alat penelitian berupa pedoman observasi dan daftar kajian pustaka. Teknik observasi digunakan untuk mengamati perilaku dan tindakan guru dan anak selama proses pembelajaran, sedangkan metode dokumenter digunakan untuk mengumpulkan data berupa gambar dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) selama sistem berhitung anak.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan meliputi permainan ular tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam hal ini kemampuan membaca anak usia 4 sampai 5 tahun di TK Santa Maria Fatima. Alasan dipilihnya media ular tangga sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah karena pihak sekolah belum melakukan permainan ular tangga dengan menggunakan media ular tangga.

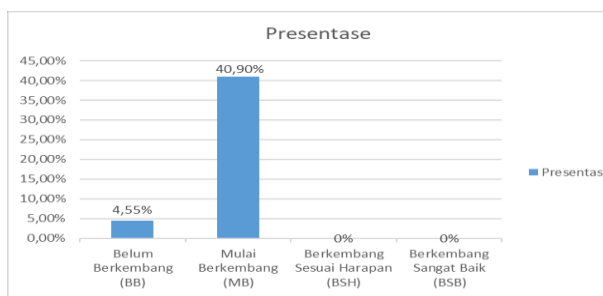
Peneliti sebelum melakukan kegiatan siklus 1, hal pertama yang dilakukan selanjutnya adalah ide. Hal itu dilakukan untuk melihat kemampuan awal anak berhitung dari 1 sampai 10 tanpa menggunakan ular tangga pada kelompok A. Hasil prapenilaian adalah sebagai berikut: kemampuan membaca anak kelompok A TK Santa Maria Fatima Ruteng berada dalam kriteria mulai berkembang (MB) pada tiga indikator yaitu berhitung, berhitung dan berhitung. angka. skor 1-10. Dari 11 siswa tersebut terdapat 5 anak yang masih dalam kriteria

tidak berkembang (BB) dengan nilai persentase 36% dan 6 anak dengan kriteria perkembangan awal (MB) dengan nilai persentase 27,27%. Melihat banyaknya anak yang masih dalam kriteria perkembangan awal (MB) dan beberapa diantaranya masih dalam kriteria belum berkembang (BB), sebaiknya peneliti melakukan penelitian pada Siklus I untuk meningkatkan kemampuan membaca anak 1 sampai 10 dan kelompok A (usia 4 sampai 5) di TK Santa Maria Fatima Ruteng. Hasil pre-test pendataan kemampuan berhitung 1 sampai 10 dapat dilihat pada tabel 1.

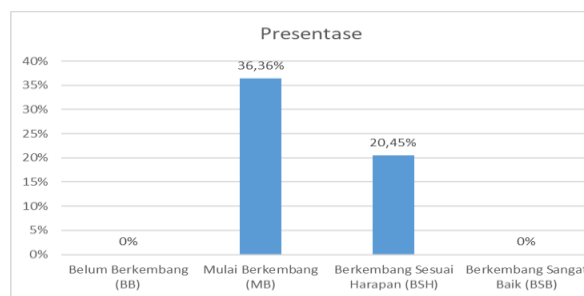
Tabel Rekapitulasi Data Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Pra Tindakan

No	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	5	11,36%
2	Mulai Berkembang (MB)	6	27,27%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

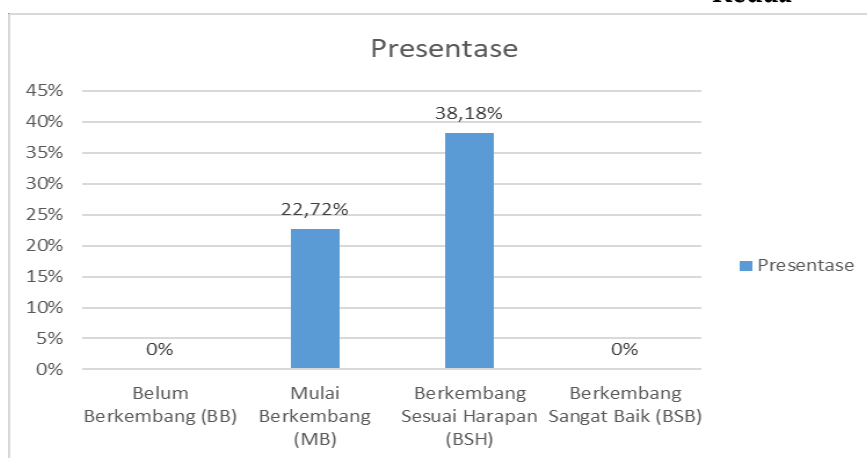
Berdasarkan hasil tersebut, peneliti sebaiknya melakukan penelitian tentang *my cycle* untuk meningkatkan kemampuan berhitung 1 sampai 10 dengan ular tangga pada anak kelompok A (4 sampai 5 tahun) di TK Santa Maria Fatima Ruteng. Pada pertemuan pertama putaran pertama, dari 11 orang, 2 anak masih dalam kriteria tidak berkembang (BB) dan 9 anak lainnya dalam batas perkembangan awal (MB). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil implementasinya tidak memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan kemampuan berhitung 1-10 siklus 1 pertemuan pertama kedua dan ketiga dapat dilihat pada gambar 1, 2 dan 3.



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 pada Siklus I Pertemuan Pertama



Gambar 2 Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Siklus I Pertemuan Kedua



Gambar 3 Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Siklus I Pertemuan Ke Tiga

Pada siklus I memenuhi 2, dari 11 anak terdapat 8 anak dengan kriteria perkembangan awal (MB) dengan persentase 36,36% dan 3 anak dengan kriteria perkembangan sesuai

harapan (BSH) dengan persentase 20,45%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dari 1 sampai 10 dan proyek pertama organisasi kedua tidak memenuhi kriteria yang telah ditentukan yang menunjukkan keberhasilan.

Pada siklus I, 3 dari 11 anak, 5 anak berada pada kriteria perkembangan awal (MB) dengan nilai persentase 22,72% dan 6 anak berada pada kriteria perkembangan sesuai harapan (BSH) dengan persentase. adalah 38,18% hari ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dari 1 sampai 10 dalam proses kerja pihak ketiga belum mencapai tanda keberhasilan.

Pada Siklus Tindakan I, anak tidak bermain ular tangga dan anak lainnya tidak memperhatikan permainan tersebut. yaitu, anak kecil memiliki sikap egois, yaitu memandang segala sesuatu dengan cara mereka sendiri. Ketika anak-anak bermain ular tangga, mereka tidak mau berinteraksi dengan temannya, dan mereka tidak mengikuti aturan.

Pada putaran kedua pertemuan pertama, anak biasanya sudah mengerti cara bermain ular tangga, bisa menghitung angka pada dadu, dan bisa menghitung langkah pion sebagai angka yang bisa dihitung. muncul di dadu saat guru membantunya. Anak-anak juga memahami aturan permainan karena suasana menjadi lebih terstruktur. (Sukmawati & Wahjusaputri, 2017) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung anak dapat dikembangkan melalui ular tangga.

Presentasi awal: menghitung dari 1 sampai 10, dari 11 anak, 3 anak masuk kategori perkembangan awal (MB) dan 8 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Indikator kedua adalah mengurutkan nomor 1-10, dari 11 anak, 3 anak masuk kategori tumbuh kembang awal (MB) dan 8 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Indikator ketiga menunjukkan skor numerik 1-10, dari 11 anak, 3 anak masuk kategori perkembangan awal (MB) dan 8 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Indikator keempat menghitung angka pada dadu, dari 11 anak, 2 anak masuk kategori awal berkembang (MB) dan 9 anak masuk kategori pertumbuhan sesuai harapan (BSH) dan indikator kelima menghitung tingkat perkembangan. hitung jumlah titik pada dadu, dari 11 anak, 3 anak termasuk dalam kategori awal berkembang (MB) dan 8 anak termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dalam organisasi yang beranggotakan 11 anak ini, 2 anak masuk dalam kriteria perkembangan awal (MB) dan 9 anak masuk dalam kriteria perkembangan yang diharapkan (BSH).

Dapat disimpulkan bahwa dari 11 anak tersebut, 2 anak berada pada kriteria perkembangan awal (MB) dan 9 anak berada pada kriteria perkembangan yang diharapkan (BSH). Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung 1 sampai 10 pada Tindakan Siklus II pertemuan pertama belum memenuhi tujuan yang telah ditentukan dalam keberhasilan.

Pada siklus II pertemuan kedua, anak mampu memainkan permainan ular tangga secara mandiri dan runtut, anak telah memahami aturan dan tata tertib permainan ular tangga, serta mampu saling membantu penilaian. kesulitan. Melalui permainan, suasana kelas berubah dari kebosanan menjadi kegembiraan, dari intensitas menjadi gerak dan dari kelebihan menjadi aktivitas (Kurniasih, 2014). Untuk indikator pertama, menghitung item dari 1 sampai 10, dari 11 orang, 10 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH), satu anak masuk kategori berkembang baik (BSB). Indikator kedua adalah mengurutkan nomor 1-10, dari 11 anak, 10 anak termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 1 anak dalam kategori baik (BSB). Tampilan ketiga menunjukkan angka 1-10 pada 11 anak, 10 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 1 anak dalam kategori baik (BSB). Indikator keempat menghitung titik pada dadu pada 11 anak, 9 anak termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 2 anak termasuk kategori berkembang baik (BSB) dan untuk skor kelima membaca urutan gadi sesuai . jumlah kematian 11 anak, 10 anak dalam kategori perkembangan yang diharapkan (BSH), 1 anak sudah masuk dalam kategori berkembang dengan baik (BSB). Dari 11 siswa tersebut, terdapat 9 anak dengan kriteria perkembangan sesuai harapan (BSH) dan 2 anak lainnya dengan keterlambatan

perkembangan baik (BSB). Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung dari 1 sampai 10 pada proses kerja kedua organisasi kedua belum mencapai tanda keberhasilan.

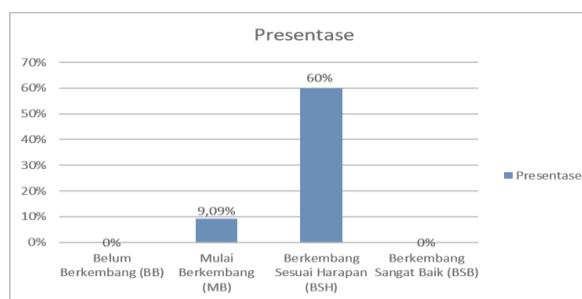
Pada siklus kedua pertemuan ketiga anak sudah mampu memainkan permainan ular tangga secara mandiri dan runtut tanpa bantuan guru, anak sudah memahami aturan dan aturan permainan ular tangga. dan dapat saling membantu teman yang mengalami kesulitan serta dapat memberikan teman yang dapat menyelesaikan permainan sampai akhir.

Pada presentasi pertama, menghitung item 1 sampai 10 pada 11 anak, 8 anak masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 3 anak masuk kategori berkembang baik (BSB). Demonstrasi kedua mengurutkan nomor 1-10 pada 11 anak, 8 anak pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 3 anak berkategori berkembang baik (BSB). Tampilan ketiga menunjukkan angka 1-10 pada 11 anak, 8 anak berada di kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 3 anak berkembang baik (BSB). Indikator keempat menghitung poin pada dadu dan 11 anak, 8 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 3 anak berkembang baik (BSB) dan indikator kelima adalah penghitungan langkah token sebagai jumlah kepala dan kematian 11 anak, 8 anak dalam kategori perkembangan yang diharapkan (BSH) dan 3 anak dalam kategori berkembang dengan baik (BSB).

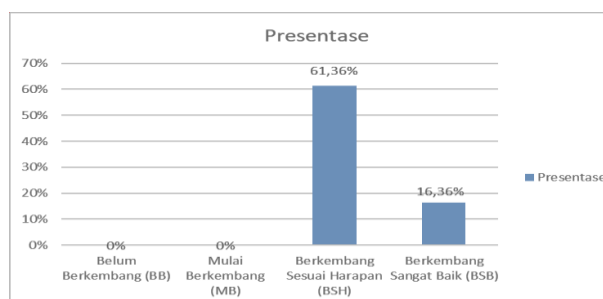
Hasil refleksi di lingkungan saya menemukan masalah tertentu: ada anak yang masih malu atau tidak berani bertanya jika ada yang tidak dimengerti, ada anak yang tidak menghormati aturan main dan tidak mau untuk berbalik ketika Anda melempar dadu, tetapi masih sibuk bermain sendiri. Untuk mengatasi masalah tersebut dilakukan perbaikan seperti: guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang dimengerti; sebelum bermain ular tangga sebaiknya guru menyiapkan aturan mainnya agar suasana belajar baik; Guru memberikan semangat, motivasi dan reward kepada anak agar tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran; dan guru harus bekerja keras untuk mempersiapkan anak agar mereka tidak terlibat dalam bermain sendirian, tetapi fokus pada kegiatan pembelajaran.

Pada siklus 1 masih ditemukan masalah, namun setelah dilakukan penyelidikan dan perbaikan perilaku pada siklus II terjadi perubahan pada proses belajar anak, seperti anak yang sebelumnya pendiam, pemalu dan tidak percaya, tidak sabar menunggu. waktu mereka memiliki anak, yang membuat temannya sangat marah. Sharif Ali Sharif Othman (Amiliya & Dyah, 2019) menyampaikan bahwa anak akan belajar aktif, bahagia dan baik dalam pergaulan, pergaulan dan komunikasi, yang dapat tercipta melalui permainan ular tangga.

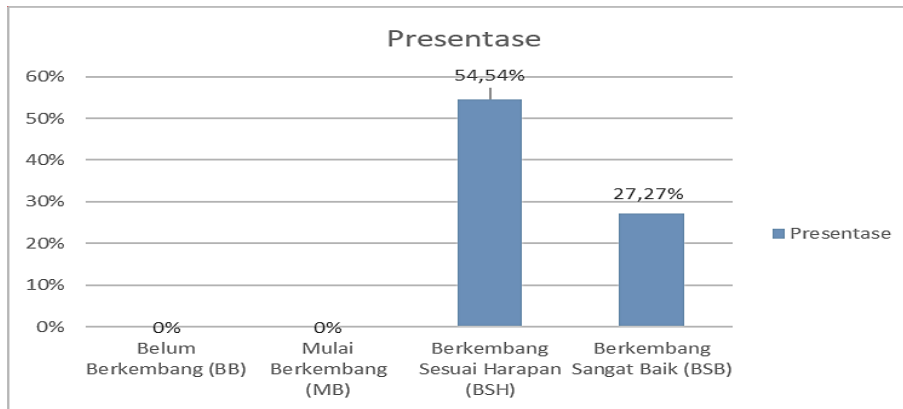
Pada Action Cycle II, kemampuan berhitung dari 1 sampai 10 telah mencapai tingkat keberhasilan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, kemampuan anak mengenal bilangan pada kelompok A dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke babak selanjutnya. Peningkatan kemampuan berhitung 1-10 pada siklus II pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga disajikan dengan grafik pada gambar 4, 5, dan 6.



Gambar 4 Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Siklus II Pertemuan Pertama



Gambar 5 Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Siklus II Pertemuan Kedua



Gambar 6 Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Siklus II Pertemuan Ketiga

Kesimpulannya bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan berhitung anak kelompok A TK Santa Maria Fatima Ruteng. Sebuah studi oleh (Astuti & Alaby, 2019) mendukung pernyataan di atas, sedangkan penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dapat ditingkatkan dengan bermain ular tangga. Kami melihat bahwa ada peningkatan kemampuan kognitif untuk setiap siklus. Dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan intelektual seseorang dan kemampuan matematika merupakan bagian dari kemampuan intelektual. Penelitian lain (Sukmawati, 2017) menunjukkan bahwa bermain ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan anak. Permainan membaca merupakan bagian dari matematika, permainan ini penting untuk mengembangkan kemampuan berhitung yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terlebih konsep bilangan merupakan dasar untuk mengembangkan matematika dan menunjang anak dalam pendidikan dasar, (Hestidias dalam (Syukron) Al Mubarak & Amin, 2020)). Selain itu, ular tangga juga merupakan permainan desa cerdas yang bisa membuat anak-anak senang (Khomsin, 2021).

Bermain adalah kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan seorang anak. Renew (Turnip & Wijayaningsih, 2022) menjelaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan permainan yang menyenangkan merupakan strategi untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak. Permainan ular tangga memaparkan anak pada berbagai gambar bilangan seperti benda dan tanda/symbol bilangan (Rahayu et al., 2016). Cahyo (Rahayu et al., 2016) mengatakan bahwa pengolahan angka, belajar membaca, mengembangkan otak kiri untuk menghafal angka, dll. adalah kemampuan yang bisa didapatkan dengan memanggil ular tangga.

Simpulan

Dengan melakukan kegiatan ular tangga dapat mengembangkan keterampilan berhitung anak-anak di Kelompok A TK Santa Maria Fatima Ruteng Kabupaten Manggarai. Hasil sampel siklus I yang masih kurang dan terjadi peningkatan pada Siklus II. Hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan untuk semua lembaga pendidikan untuk anak seusia ini karena diselenggarakan sesuai dengan karakteristik siswa lembaga tersebut. Hal ini tentunya dapat memberikan kesempatan bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji dengan karakteristik yang berbeda.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti sangat berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini. Ucapan terima kasih diberikan kepada: UNIKA Santu Paulus Ruteng, teman-teman dosen dan staf, PRODI PGPAUD UNIKA Santu Paulus Ruteng, dan kepala sekolah serta guru dan siswa TK Santa Maria Fatima Ruteng.

Daftar Pustaka

- Amiliya, R., & Dyah, A. D. M. (2019). Permainan Ular Tangga bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Al-Abyadh*, 2(2), 1-9. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/57>
- Anida, A., & Eliza, D. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556-1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>
- Astuti, F., & Nuhammad Awin Alaby. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/131>
- Atika Setiawati, F., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49-61. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Baharun, et al. (2021). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382-1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Dede Nurashiah, Atin Fatimah, L. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 7(2), 105-112. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/10125>
- Delfia & Mayar. (2020). Penanaman Konsep Berhitung Anak melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 338. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>
- Filtri & Sembiring. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 169. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179>
- Hasibuan, R., & Suryana, D. (2022). Pengaruh Metode Eksperimen Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1169-1179. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1735>
- Hijriati. (2016). Tahapan Perkembangan Kognitif pada Masa Early Childhood. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 33-49. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2034>
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2), 103. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3554>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*. Perdana Publishing.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15-28. <https://ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/view/87>
- Khomsin, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/37872>
- Kurniasih. (2014). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10505>
- Laiya, I. S. & S. W. (2020). *Metode Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. UNG Press Gorontalo.
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2022). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298-306. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1249>
- Mustika, Y., & Nurwidaningsih, L. (2018). Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. *Jurnal*

Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 91.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.12>

Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2021). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 805.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>

Oktaviani, O., & Sudarti, S. N. J. (2016). Pengaruh Pembelajaran Quantum Learning Melalui Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Pontianak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 114-120.
<https://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/JME/article/view/604>

Rachman, dkk. (2020). Peningkatan Pemahaman Berhitung dan Kardinalitas melalui Penggunaan Media Rangkasbitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.441>

Rahayu, L. S., Windayana, H., & Herawati, N. I. (2016). Meningkatkan Kemampuan Konsep Dan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Modifikasi Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Cakrawala Dini*, 7(1).
<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10542>

Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56-61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>

Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>

Sukmawati & Wahjusaputri. (2017). Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 85, Legoso Ciputat Timur. *Prosiding Kolokium Doktor Dan Seminar Hasil Penelitian*, 177.
<https://proceedings.uhamka.ac.id/index.php/semnas/article/view/44>

Sukmawati, W. (2017). Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 85, Legoso Ciputat Timur. *ISTIQRA, Jurnal Penelitian Ilmiah*, 5(2).
<https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/ist/article/view/260>

Sumarseh, S., & Suryana, D. (2021). Fun Cooking untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2061-2066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1936>

Suryaningsih & Rimpiati. (2018). Implementation of Game-Based Thematic Science Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 194. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.90>

Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>

Turnip, H. A., & Wijayaningsih, L. (2022). Pengembangan Dadu QR Code untuk Alternatif Pengenalan Calistung Anak Usia 5 - 6 Tahun. 6(5), 4392-4403.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2595>