

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA TANTANGAN DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI

Feby Atika Setiawati*¹ dan Suyadi²
^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abstrak

Masa usia dini adalah masa penting dan krusial bagi setiap manusia. Kognitif anak berkembang pesat melalui rangsangan di sekitar mereka. Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari pengetahuan umum dan sains serta matematika. Dalam mengembangkan kemampuan mengenal dan memahami konsep angka dengan cara yang menyenangkan bagi anak, salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam pemahaman konsep bilangan melalui strategi permainan ular tangga tantangan. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa strategi permainan ular tangga dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajarannya dalam meningkatkan kognitif pada anak usia dini.

Kata Kunci: Strategi Permainan Ular Tangga Tantangan, kognitif, Anak Usia Dini

Abstract

Early childhood is an important and crucial time for every human being. Children's cognitive development rapidly through stimuli around them. The scope of cognitive development in children aged 5-6 years consists of general knowledge and science and mathematics. In developing the ability to know and understand the concept of numbers in a fun way for children, one of them can be done by using the educational game tool snakes and ladders. This study aims to improve the ability of children aged 5-6 years in understanding the concept of numbers through the strategy of snake ladder challenge games. In this study using qualitative research and data collection techniques using interview, observation, and documentation methods. It can be concluded that the strategy of snakes and ladders game can help teachers convey their learning materials in improving cognitive in early childhood.

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

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang dipelajari seseorang diawal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan dimasa yang akan datang. (Gunarsa, 1984) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga sentral dan fundamental serta strategis. Masa usia dini merupakan usia kritis dalam tahap

*correspondence Address
E-mail: febiatika7@gmail.com

perkembangan spiritual, motorik, kognitif, bahasa, maupun sosial emosional. Tujuan utamanya diselenggarakan PAUD adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa. (Salahudin, 2011)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan lembaga pendidikan formal pada jenjang pendidikan prasekolah, tentunya memiliki sistem pembelajaran yang berbeda dengan jenjang di atasnya. Karena anak usia dini adalah usia emas yang perlu mendapatkan pelayanan khusus secara langsung dan juga anak usia dini memerlukan motivasi melalui permainan-permainan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak. (Sudrajat et al., 2020)

Masa pertumbuhan anak berlangsung sangat cepat, demikian halnya masa usia dini diterapkan perkembangannya termasuk perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif menekankan pada pengenalan bilangan angka. Ada beberapa cara dalam mengembangkan mengenal dan memahami bilangan angka, salah satunya yaitu menggunakan alat permainan edukatif seperti permainan ular tangga tantangan. Melalui permainan ini guru dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan membuat anak menjadi mudah bosan.

Pendidikan anak usia dini memberikan stimulus pada anak berupa pemberian rangsangan pendidikan agar anak dapat memiliki keterampilan untuk kejenjang pendidikan dasar. Pendidikan pada anak usia dini meliputi segala hal yakni upaya maupun tindakan oleh pendidik dan orangtua dalam pemberian stimulus, bimbingan, pengasuhan, dan perawatan pada anak usia dini sehingga terciptanya harmonisasi antara lingkungan dan suasana yang dapat memberikan anak pengalaman, pengetahuan, dan pemahaman terhadap pengalaman belajar yang diperoleh melalui meniru, mengamati, bereksperimen, secara berulang dan melibatkan semua potensi dan kecerdasan pada anak. (Ismawati & Prasetyo, 2020)

Strategi merupakan tata cara suatu usaha dalam proses pembelajaran antara guru dan murid untuk mencapai suatu tujuan. Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu. (Cut Rika Putri, Hasmunir, 2016)

Menurut Wulandari (Giantika, 2020) strategi suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai

penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana tujuan tersebut dapat dicapai. Secara khusus strategi adalah tindakan yang bersifat *incremental* (senantiasa meningkat) dan terus-menerus, serta dilakukan berdasarkan sudut pandang mengenai yang diharapkan oleh para khalayak dimasa depan. Strategi pada hakikatnya adalah perencanaan (*planning*) dan manajemen (*management*) untuk mencapai suatu tujuan. Tetapi untuk mencapai tujuan tersebut, strategi tidak berfungsi sebagai peta jalan yang hanyamenunjukkan arah saja melainkan harus menunjukkan bagaimana takti operasionalnya.

Dalam pendidikan memerlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk menjalankan proses pembelajaran pada anak usia dini. Strategi pembelajaran sebagai segala usaha guru dlam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam pemilihan strategi pembelajaran hendaknya mempertimbangkan beberapa faktor penting yaitu: karakteristik tujuan pembelajaran, karakteristik anak dan cara belajarnya, tempat berlangsungnya kegiatan belajar, tema pembelajaran dan pola kegiatan. Adapun tahapan stategi pembelajaran yang umum digunakan dalam pendidikan PAUD yaitu : memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali sehingga persoalan yang dihadapi dapat diatasi. (Botutihe et al., 2021)

Permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.(Moch Chabib, 2017) Media permainan ular tangga dapat meningkatkan interaksi belajar siswa di kelas.

Permainan ular tangga dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk tampilan gambar maupun usia anak. Sehingga keragaman tersebut memiliki manfaat yang berbeda sesuai bentuk dan fungsinya, karena tidak ada papan permainan standar dalam permainan ini, maka setiap orang dapat membuat papan ular tangga sendiri dengan sangat menarik agar disukai oleh anak-anak. Permainan ular tangga yang didesain khusus untuk anak TK biasanya memiliki jumlah karakter tampilan gambar papan yang lebih komplet dibandingkan dengan ular tangga bagi anak sekolah dasar. Permainan ular tangga merupakan permainan yang melibatkan anak berperan aktif dalam permainan ini. Permainan ular tangga dapat digunakan pada setiap proses pembelajaran. Kuatnya pola interaksi anak saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh anak

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa yang aktif dalam permainan ular tangga dapat menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sebab metode dalam permainan ular tangga dipadukan dengan diskusi kelompok. Dalam diskusi kelompok ini siswa diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi dalam kehidupan sehari-hari. (Rifqi Fatihatul Karimah, 2014)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran dan melibatkan anak berperan aktif sehingga anak dapat menemukan konsep materi yang sedang dipelajari. Permainan ular tangga anak usia dini memiliki desain khusus seperti tampilan pada kotak lebih berwarna karena untuk menarik minat anak dalam permainan ini. Pada permainan ular tangga dapat membantu anak dalam mengenal bilangan angka yang ada pada papan ular tangga dan dadu yang dilempar saat permainan berlangsung.

Teori kognitif dikemukakan oleh beberapa pakar yang ahli pada bidangnya. Seperti Ausubel, Jean Piaget, Brunner, dan Wertheimer, Max Werthemer, Wolfgang, Kohler, dan Kurt Koffka merumuskan sebuah teori gestalt. Belajar menurut teori gestalt adalah fenomena kognitif. Peserta didik mulai melihat solusi setelah memikirkan problem. Ketika solusi muncul maka akan mendapatkan wawasan (insight) tentang solusi problem yang dihadapi. (Karyanto, 2017)

Perkembangan kognitif pada anak terjadi melalui urutan yang berbeda. Tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan. Akan tetapi dibanyak pengalaman lapangan, seorang guru jarang memanfaatkan fungsi ini secara optimal. Kondisi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tugas yang diemban guru sebagai perancang pembelajaran adalah sangat rumit, karena berhadapan dengan dua variabel diluar kontrolnya, yaitu cakupan isi pembelajaran yang telah diterapkan terlebih dahulu berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, dan anak yang membawa serangkaian kemampuan awal, sikap dan karakteristik perseorangan lainnya kedalam situasi pembelajaran. (Muhammad Busyro Karim, 2014b)

Menurut Sujiono, pengembangan kognitif terdiri dari: a) logika matematika dan b) visual spasial. Mengingat terlalu luas pembahasan tentang perkembangan kognitif pada tahap praoperasional pada usia 5-6 tahun, maka penulis membatasi pada indikator: 1) mengenal warna, 2) membedakan ukuran besar dan kecil, 3) mengurutkan objek, 4)

memasang benda sesuai dengan pasangannya, 5) mengenal konsep angka, dan 6) menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat. (Yurike Dwi Arimbi, 2018b)

Perkembangan kognitif merupakan suatu hal fundamental karena perkembangan kognitif melibatkan peningkatan pada anak-anak dalam rangsangan yang diperoleh atau didapat dari lingkungan sekitar serta mampu memahami simbol yang didalam memanipulasi lingkungan. Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun menekankan pentingnya pengenalan bilangan dan kemampuan untuk mengimprovisasi anak dalam mengenalkan bilangan.

Perkembangan kognitif anak usia dasar tentu tidak bisa disamakan dengan kemampuan kognitif anak remaja dan orang dewasa. Pada umumnya, kemampuan kognitif anak usia dasar masih terbatas dalam hal-hal yang bersifat konkret dan nyata. (Dian Andesta Bujuri, 2008). Menurut Sunaryo Kartadinata dalam jurnal pendidikan *Pedagogik* Vol. 1 April 2003 yang telah dikutip oleh Ahmad Susanto menyebutkan bahwa perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar, buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak. Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah. (Muhammad Busyro Karim, 2014a)

Jurnal yang ditulis oleh Isti Ratna Dewi, Semara Putra, I Nyoman Wirya dalam jurnal *Pendidikan Anak Usia Dini* yang berjudul "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A" dalam penelitiannya mengarah pada tujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif untuk mengenal lambang bilangan setelah diterapkan metode bermain melalui permainan ular tangga pada anak kelompok A dan hasil dari penelitian ini ialah bahwa penerapan metode bermain ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A. (Isti Ratna Dewi, Semara Putra, 2016)

Jurnal yang ditulis oleh Nola Sanda Rekysika dan Haryanto dalam jurnal *Cakrawala Dini* yang berjudul "Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" dalam penelitiannya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam pemahaman konsep bilangan melalui media pembelajaran ular tangga bilangan dan hasilnya hampir semuanya mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata selisih antara pretest dan posttest

lebih dari 5,5. Dengan nilai pretest yang hampir merata (rata-rata = 12.25; SD=0.86) dan nilai posttest yang meningkat signifikan (rata-rata=17.9; SD=1.74).(Rekysika & Haryanto, 2019)

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga dapat mengembangkan kognitif pada anak usia dini. Bahwa dengan penerapan metode bermain ular tangga dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak yang hampir semua anak mengalami peningkatan yang signifikan. Dimana melalui pengembangan kognitif pola pikir anak dapat digunakan dalam mengatasi situasi saat anak memecahkan suatu masalah.

Tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan strategi permainan ular tangga tantangan dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini, dimana dalam penelitian ini menggunakan strategi yang pas dalam permainan ular tangga tantangan agar anak usia dini tidak bosan dan pengembangan kognitifnya dapat terpenuhi, Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yang dibutuhkan yakni dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara yang digunakan dalam penelitian agar peneliti dapat menghasilkan suatu yang telah diprediksikan sebelumnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.(Sugiyono, 2016)

Adapun subjek yang dalam penelitian ini adalah guru dan siswa, dengan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara yakni peneliti melakukan wawancara kepada guru mengenai pengembangan kognitif anak melalui permainan ular tangga, selanjutnya peneliti melakukan observasi dengan cara melihat kegiatan anak bermain ular tangga dan menyimpulkan apakah anak usia dini mampu mengembangkan kognitifnya melalui permainan tersebut, dan terakhir peneliti melakukan dokumentasi yakni peneliti mengumpulkan data-data anak usia dini yang dibantu oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidik PAUD dituntun untuk bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak dengan menyajikan kegiatan belajar sembari bermain. Oleh karena itu desain kegiatan belajar yang dibangun melalui kegiatan main bertujuan memberikan kesempatan anak-anak untuk berpartisipasi kegiatan bermain.

Melalui beragam proses seperti mendengarkan, diskusi menyalurkan ide dan gagasan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran PAUD, berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi dan pengetahuan yang hendak dibangun melalui kegiatan bermain. Permasalahan yang sering muncul adalah pemahaman pendidik akan pentingnya media pembelajaran belum terbentuk secara maksimal terlihat dari pendidik kurang sesuai mengaplikasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. (Handayani, 2021)

Terdapat interaksi antara gaya belajar dan kreatifitas terhadap prestasi kognitif dan afektif dengan menggunakan media permainan ular tangga. Hal ini membuktikan adanya keterkaitan antara keaktifan siswa di kelas dengan hasil belajar siswa. Permainan ular tangga dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa. Suppiah Nachiappan (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa selain dapat digunakan untuk mengisi waktu luang, permainan ular tangga juga dapat membantu siswa berkomunikasi dengan teman sebaya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, tetapi juga dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa.

Bermain sebagai kegiatan dan aktivitas anak usia dini memiliki andil terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Melalui aktivitas bermain maka menguasai fungsi-fungsi tubuh dengan baik, mengkoordinasi antara mata dengan gerakannya, melatih otot-otot anak, membuat keputusan dan mendapatkan keahlian/kemampuan baru. Sebuah kegiatan bermain yang dirancang dengan baik dan cermat guna mencapai tujuan pembelajaran serta memfokuskan aktivitasnya pada salah satu aspek perkembangan anak sangat baik dan efektif untuk stimulasi perkembangan anak. (Hewi & Asnawati, 2021)

Permainan ular tangga yang didesain khusus untuk anak TK biasanya memiliki jumlah karakter tampilan gambar papan yang lebih lengkap dibandingkan dengan ular tangga bagi anak sekolah dasar. Permainan ular tangga merupakan permainan yang melibatkan anak berperan aktif dalam permainan ini. Permainan ular tangga dapat digunakan pada setiap proses pembelajaran. Kuatnya pola interaksi anak saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini disenangi oleh anak. (Isti Ratna Dewi, Semara Putra, 2016) Dalam hal ini media permainan ular tangga bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar

siswa. Pada hakikatnya, siswa melakukan kegiatan sehari-harinya dengan belajar dan bermain. (Tiapani Liani Dewi, 2017)

Adapun langkah-langkah permainan ular tangga tantangan adalah sebagai berikut:

1. Pahami tujuan dari permainan ini.
2. Tentukan siapa yang akan berbain terlebih dahulu.
3. Kocok dadu dan gerakkan orang-orangan yang sudah disediakan
4. a. naik melalui tangga
b. turun pada saat di petak/kotak ular
5. Ambil giliran tambahan jika anda mendapatkan angka 6
6. Untuk memenangkan permainan, berhentilah tepat di petak terakhir.

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 TK memiliki banyak tampilan gambar sehingga anak tertarik untuk memainkannya dan permainan ini dapat dibuat sendiri dengan tampilan gambar yang lebih menarik. Melalui permainan ular tangga ini, anak dapat belajar mengenal suatu lambang bilangan, dengan menyebutkan atau belajar berhitung karena di dalam permainan ular tangga ini terdapat lambang bilangan di papan ular tangga dan dadu yang dilempar yang dimainkan oleh anak

Pengetahuan dibentuk dalam proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema pengetahuan seseorang, supaya proses pembentukan pengetahuan itu berkembang, pengalaman sangat menentukan. Semakin banyak orang mempunyai banyak pengalaman mengenai persoalan, lingkungan atau objek yang dihadapi, maka semakin mengembangkan pemikiran dan pengetahuannya. Dari aspek “menyebutkan warna” ketika melakukan kegiatan bermain ular tangga ini terbukti dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. (Yurike Dwi Arimbi, 2018a) Aktivitas pembelajaran pada anak usia dini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Aktavis didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan kepada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan kepada anak untuk memperoleh kesempatan secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna.(Murwani & Dhieni, 2020)

Perkembangan kognitif berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, pemecahan masalah, rasional dan mengingat. Perkembangan keterampilan kognitif berhubungan secara langsung dengan perkembangan keterampilan lainnya, termasuk

komunikasi, motorik, sosial, emosi, dan keterampilan adaptif. Dengan kata lain kemampuan kognisi individu mengingat secara bertahap sejak lahir melalui interaksi dengan lingkungannya. (Hasan Basri, 2018) Sistem kognitif itu sendiri adalah perangkat pengolah yang kompleks pada manusia yang mampu memperoleh, melestarikan, memproses dan mentransmisikan informasi. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus membeberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. (Si et al., 2016)

Perkembangan kognitif sebagai salah satu aspek perkembangan yang harus diberikan stimulasi pada anak usia dini memiliki beberapa indikator yang terbagi dalam tiga lingkup aspek perkembangan yaitu: belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berpikir simbolik. (Hewi & Asnawati, 2021) Perkembangan kognitif tahap praoperasional terdiri dari :1) umur 2-4 tahun, dicirikan dengan perkembangan pemikiran simbolis dan 2) umur 4-7 tahun, dicirikan dengan perkembangan pemikiran intuitif. Pemikiran intuitif adalah persepsi langsung akan dunia luar tetapi tanpa dinalar terlebih dahulu. Begitu seorang anak berhadapan dengan sesuatu hal, ia mendapatkan gagasan atau gambaran dan langsung digambarkan. Maka, intuisi merupakan pemikiran imajinal atau sensasi langsung tanpa dipikir terlebih dahulu. Kelemahannya adalah pemikirannya hanya searah (centred), dimana anak hanya dapat melihat dari satu sisi saja.

Hasil wawancara dengan guru pada TK Ganesha di Batumarta VII Sumatera Selatan yakni guru sangat berperan penting dan sangat berpengaruh dalam pemilihan metode belajar bagi anak usia dini dan memastikan bahwa metode yang dipilih mampu mencapai proses pembelajaran sesuai dengan yang telah disepakati berdasarkan program tahunan yang berlaku. Oleh karena itu sebaiknya guru memiliki strategi dalam mengatur jalannya proses pembelajaran baik tempat maupun alat dan bahan yang akan digunakan anak saat terjadinya proses pembelajaran. Guru juga harus hati-hati dalam memilih alat dan bahan yang akan digunakan karena anak usia dini belum mengetahui bahaya yang ada disekitar maka dari itu butuh kesiapan yang matang.

Dalam permainan ular tangga tantangan ini guru memilih alat yang tidak keras dan tumpul contohnya saja untuk dadunya guru membuat dari bahan kardus dibentuk menjadi kubus yang menyerupai sebuah dadu, untuk alasnya pun dari bahan kardus yang digambar atau dikreasikan seperti ular tangga pada umumnya hanya saja yang membedakan lebih

berwarna sehingga menarik untuk dilihat dan dimainkan. Adapun kelebihan dari permainan ular tangga tantangan dalam pengembangan kognitif anak usia dini yaitu menstimulus anak untuk mengenal angka lebih menarik dan membosankan dan juga dengan tidak sengaja anak akan menyebutkan angka yang dilewati atau saat melempar dadu, sehingga kognitif anak dapat lebih mudah distimulus dan anak usia dini melakukannya lebih menyenangkan.

Berikut merupakan kegiatan yang dilakukan anak usia dini dalam proses belajar berlangsung, dan peneliti menganalisis dari obeservasi yang telah dilakukan:

1. Pembukaan

Dalam kegiatan ini anak usia dini dipersiapkan sebelum suasana proses belajar dimulai, hal ini dilakukan agar anak lebih semangat dan siap untuk belajar. Dalam pembukaan hal yang dilakukan adalah anak berbaris dilapangan atau depan kelas dan menggerakkan otot-otot tubuh, setelah itu masuk kelas dan membaca doa belajar dan sebelum masuk ketema guru melakukan proses tanya jawab mengenai kegiatan anak sebelum berangkat kesekolah.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini, guru menjelaskan kepada anak usia dini berdasarkan tema yang ada yang sudah disiapkan sebelumnya, setelah dijelaskan maka guru masuk kedalam kegiatan yang akan dilakukan (Ular Tangga Tantangan) anak usia dini diarahkan cara permainannya agar saat kegiatan berlangsung tidak ada anak yang bingung.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan ini bisanya disebut dengan evaluasi atau guru melakukan proses tanya jawab mengenai kegiatan yang sudah dilakukan, hal ini bertujuan agar guru mengetahui sejauh mana anak usia dini memahami kegiatan tersebut.

Berdasarkan data diatas yaitu anak usia dini memiliki sifat yang mudah bosan terhadap suatu kegiatan apalagi dalam proses belajar, mereka juga memiliki sifat yang sangat aktif apabila proses belajar menurut mereka sangat menarik maka dari itu guru diharuskan memiliki strategi yang bagus untuk menarik minat anak dalam belajar dan juga mampu mengkondisikan anak sehingga mereka tidak merasa bosan dalam belajar. Apabila proses belajar anak menarik maka hal yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami oleh anak usia dini. dalam permainan ular tangga tantangan merupakan strategi yang menarik untuk dilaksanakan dalam mengembangkan kognitif anak usia dini, selain permainannya sangat mudah anak juga melakukannya dengan sangat menyenangkan.

Selain bermain bersama mereka juga bisa mengenal angka-angka yang terdapat pada permainan tersebut. Pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain sambil belajar. Maka dari itu peneliti mengharapkan dengan permainan ini anak usia dini lebih mudah distimulus kognitifnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan kognitif berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, pemecahan masalah, rasional dan mengingat. Perkembangan keterampilan kognitif berhubungan secara langsung dengan perkembangan keterampilan lainnya, termasuk komunikasi, motorik, sosial, emosi, dan keterampilan adaptif. permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan strategi permainan ular tangga tantangan dalam mengembangkan kognitif pada anak usia dini bahwa dalam penerapan permainan ular tangga tantangan yang dilakukan cukup guru sudah efektif namun masih ada kendalanya yaitu dalam permainan ular tangga tantangan ini anak dituntut melakukan tantangan yang ada dalam kotak terakhir anak berhenti dan masih banyak anak yang belum memahani tantangan yang dimaksud oleh gurunya. Sebaiknya dalam hal ini guru bisa memilih tantang yang ringan dan dimengerti oleh setiap anak yang menerimanya. Selain itu kendala berikutnya adalah keterbatasan waktu dalam kegiatan, dalam permainan ular tangga tantangan ini memakan waktu yang cukup lama karena harus dipastikan semua anak mengikuti dan melaksanakan kegiatan tersebut. Sehingga guru dapat menyusun strategi dalam mengatur waktu selama kegiatan berlangsung

DAFTAR PUSTAKA

- Botutihe, S. N., Smith, M. Bin, Kasan, I. A., & Hilala, R. (2021). Strategi Pembelajaran Physical Distancing PAUD dalam Menghadapi Pandemi Covid19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1536–1543. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.919>
- Cut Rika Putri, Hasmunir, M. Y. H. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Murder Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Dengan Menggunakan Metode Game Edukasi Permainan Miskin Pada Siswa Kelas X IPS 2 Di MAN Banda Aceh 1. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, Vol. 1 Nom, 27.
- Dian Andesta Bujuri. (2008). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengejar*. IX NO 1, 39.
- Giantika, G. G. (2020). *Strategi Komunikasi Guru Dalam Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Siswa SDN Tebet Barat 01 Jakarta Selatan Di Masa Pandemi Covid -19*. 11(30), 143–150.
- Gunarsa, S. D. (1984). *Psikologi Untuk Keluarga* (G. Mulya (ed.)).
- Handayani, O. D. (2021). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG Abstrak*. 5(1), 93–102. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>
- Hasan Basri. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2.
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2021). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis Abstrak*. 5(1), 158–167. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Isti Ratna Dewi, Semara Putra, I. N. W. (2016). Penerapan Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A. *Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 4 No. .
- Karyanto, U. (2017). Edukasia Islamika. *Edukasia Islamika*, 2(2), 172–190.
- Moch Chabib. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, Vol 2 no 7, 909.
- Muhammad Busyro Karim. (2014a). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *PG-PAUD Trunojoyo*, 1 nomor 2, 105.
- Muhammad Busyro Karim. (2014b). Meningkatkan Perkembangan KOGnitif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *PG-PAUD Trunojoyo*, 1 no 2, 104.

- Murwani, S., & Dhieni, N. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains Abstrak*. 4(1), 133–140. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- 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>
- Rifqi Fatihatul Karimah. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika, Vol.2 Nomo, 7*.
- Salahudin. (2011). *filosofat Pendidikan* (P. Setia (ed.)).
- Si, D., Stkip, P., Tuanku, P., & Riau, T. (2016). *Jurnal paud tambusai*. 2(2005).
- Sudrajat, C. J., Agustin, M., Kurniawati, L., & Karsa, D. (2020). Strategi Kepala TK dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 508. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.582>
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif* (Alfabeta (ed.); cet. ke 2).
- Tiapani Liani Dewi. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian WilayahWaktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah, Vol 2 No 1, 2094*.
- Yurike Dwi Arimbi. (2018a). Meningkatkan Perkembangan kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Potensia, Vol 3(1), 69*.