
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN SNAKE AND LADDER MODIFIED BOARD DI RA SUNAN KALIJOGO KALIPARE-MALANG

Windhi Lesna Dewi ^{1*}, Evi Nurhalimah ²

^{1*} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam
Malang

² Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam (IAI) Al-Qolam Malang
windhilesnadewi18@alqolam.ac.id , evinurhalimah@alqolam.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima : 7-Agustus-2022

Disetujui : 1-Februari-2023

Kata Kunci :

Kemampuan Kognitif,
Pemainan, *Snake and
Ladder Modified Board*,
Anak Usia Dini

ABSTRAK

Abstract: *Implementation of snake and ladder modified board games in improving cognitive abilities in early childhood. The aim is to get the results of the development of cognitive abilities in children. The type of research used is classroom action research (PTK) to see the cognitive abilities of children who are less than optimal. In data collection, through interviews, observation, and documentation. The results of the research and discussion developed on the Snake and Ladder Modified Board game media conducted at RA Sunan Kalijogo Kalipare show that the Snake and Ladder game in terms of modification of the form of media creation is different from snakes and ladders games in general besides being played individually or in groups. The results of a very significant increase in cognitive abilities were proven from the results of the third day percentage of 57.5% in cycle I and the results in cycle II reached 77.5% which was carried out in only one meeting. The Snake and Ladder Modified Board game has obstacles including inadequate venue size with limited media and time. Research suggestions emphasize the selection of instructional media with more emphasis on design concepts and effective and efficient utilization.*

Abstrak : Implementasi permainan *snake and ladder modified board* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Tujuan untuk mendapatkan hasil perkembangan kemampuan kognitif pada anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) melihat kemampuan kognitif anak yang kurang optimal. Dalam pengumpulan data, melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian dan pembahasan yang dikembangkan pada media permainan *Snake and Ladder Modified Board* yang dilakukan di RA Sunan Kalijogo Kalipare bahwa permainan *Snake and Ladder* dalam segi modifikasi bentuk pembuatan media yang berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya selain itu di mainkan secara individu maupun berkelompok. Hasil peningkatan yang sangat signifikan pada kemampuan kognitif dibuktikan dari hasil prosentase 57,5 % hari ketiga di siklus I dan hasil pada siklus II mencapai 77,5% yang di lakukan hanya satu kali pertemuan. Permainan *Snake and Ladder Modified Board* memiliki hambatan meliputi ukuran tempat yang tidak memadai dengan media dan waktu yang sedikit. Saran penelitian menekankan pada pemilihan media pembelajaran lebih ditekankan konsep perancangan maupun pemanfaatan secara efektif dan efisien.

PENDAHULUAN

Harta yang sangat berharga bagi masa depan agama, nusa, dan bangsa merupakan seorang anak cerdas dan memiliki wawasan luas dari potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, anak perlu di beri pengarahan dalam pendidikan secara optimal. Agar di masa depan dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berkarakter dan memiliki kepribadian yang baik. Pendidikan optimal pada anak dapat di peroleh dengan mengembangkan beberapa aspek-aspek perkembangan dasar untuk anak usia dini seperti kognitif, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosional. Perkembangan dasar inilah yang akan menunjang kemampuan dasar anak akan bertumbuh lebih optimal. Pada masa usia 0-5 tahun (*Golden Age*) merupakan masa anak sedang aktif dalam menyerap ilmu dan informasi, mengolah dan memahaminya, bahkan sampai menirukan aktifitas dan kebiasaan orang-orang sekitarnya terutama figure dari orangtua. Cara pendekatan pada anak usia dini yang paling cepat dalam fase perkembangan ini adalah memahami dan masuk pada dunianya.. Dunia bermain anak usia dini memang berbeda dengan dunia anak usia remaja dan dewasa. Pada usia anak yang masih terbilang dini ini hendaknya dilakukan pengasuhan yang lebih baik.

Kegiatan bermain menurut Mulyadi (dalam Windayani, dkk., 2021) secara umum sering disangkutpautkan dengan kegiatan anak yang dilakukan secara spontan. Paradigma konsep bermain anak meliputi sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasiya lebih bersifat intrinsik, bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, memiliki hubungan sistematis khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial (Ardini & Lestaringrum, 2018). Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak akan lebih menarik jika dilengkapi dengan media bermain atau alat permainan. Setiap pembelajaran pada anak usia dini hampir keseluruhan memanfaatkan media. Pada dasarnya media memiliki sifat yang lebih efisien untuk digunakan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini seperti papan pengenalan nama, papan pengenalan kubus, beberapa puzzle, latto yang sama, sejenis, dan sepadan, boneka keluarga, papan nuansa warna, pohon hitung, dan masih banyak lagi (Hijriati, 2017). Macam media yang ada, peneliti tertarik dengan permainan *snake and ladder* yang telah diperbarui dengan memodifikasi isinya untuk meningkatkan semangat belajar anak usia dini. Tujuan media tersebut diciptakan untuk meningkatkan perkembangan karakter terutama pada perkembangan kognitif anak agar lebih mengacu dalam mengasah proses yang meliputi mengingat, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah yang di lakukan oleh anak usia dini.

Samahalnya dengan Jean Piaget, Lev Vygotsky juga banyak membahas tentang perkembangan pada manusia. Namun, pendapat Lev Vygotsky sedikit berbeda dengan Jean Piaget. Vygotsky (dalam Sutisna, 2020) mengemukakan bahwa anak mengkonstruksi pengetahuannya dalam sebuah konteks sosial. Anak mengkonstruksi secara aktif pengetahuannya secara mandiri dalam konteks interaksi dengan pengasuh, keluarga atau komunikasi, dan masyarakat. Sedangkan, perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Khadijah & Zahriani, 2021).tentunya tidak jauh

dari perkembangan anak yang mencakup tentang aritmatika, kinestetik, taktil, visual, auditori, geometri, dan sains pemula. Hal tersebut menjadi fokus identifikasi oleh peneliti menemukan dalam mengamati bentuk kekurangan yang di alami oleh peserta didik dalam bidang sains dengan teknik mengingat. Implementasi permainan *Snake and Ladder* pada lembaga RA Sunan Kalijogo memang memiliki keunikan tersendiri yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut. Penerapan permainan *Snake and Ladder* yang ada telah di modifikasi menjadi sebuah inovasi baru yang menambah ketertarikan anak dan mengubah suasana semakin menyenangkan (Fidrayani, dkk., 2020) . Bentuk pembuatan media melalui papan permainan yang semula pada ukuran normal sebesar buku, kini di bentuk menjadi ukuran raksasa dengan ukuran 2,00 m x 2,85 m. Sehingga, dalam permainan yang telah dimodifikasi ini, anak tidak memerlukan sebuah pion sebagai pengganti pemain karena pemain (anak-anak) melakukan permainan dengan cara berjalan dan melompat. Bahkan, berlarian di atas media permainan *Snake and Ladder Modified Board* tersebut dengan melemparkan dadu yang memiliki ukuran yang besar pula.

Permainan *Snake and Ladder Modified Board* diinovasikan sebagai bentuk pembaharuan pada permainan ular tangga tradisional. Hal ini diperkuat oleh Syawaluddin, dkk., (2020) mengemukakan bahwa permainan ular tangga berbentuk game juga mampu menumbuhkan minat anak dalam bidang kognitif, pada dasarnya konteks kognitif ingin melibatkan diri kembali dalam objek, peristiwa atau gagasan dari waktu ke waktu sebagai bentuk pemikiran kritis. Kognitif yang terbentuk melalui pemikiran kritis, analitis, dan logis akan dikembangkan oleh anak dengan rasa ingin tahunya saat mencoba atau masuk dalam dunia permainan secara kompleks, metode bermain memang sangat cocok jika dikolaborasikan dengan metode pengajaran, melihat pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak tidak dapat diremehkan dalam menyelesaikan permainan secara cerdas dan penuh dengan tantangan begitu pula dengan permainan *Snake and Ladder Modified Board* (Hafina, 2020; Lina,2021). Dengan adanya pembaharuan tersebut, diharapkan terjadi peningkatan pada aspek-aspek perkembangan pada anak. Peningkatan perkembangan tersebut diharapkan terjadi pada perkembangan kognitif anak. Bukan hanya dari segi ukurannya yang lebih besar dari biasanya. Didalam permainan *Snake and Ladder Modified Board* ini juga terdapat modifikasi gambar dan tulisan di dalam setiap kotak yang biasanya hanya berisikan angka sebagai petunjuk untuk anak-anak saat melakukan permainan tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki kemampuan perkembangan kognitif yang berbeda-beda. Namun, tidak menutup kemungkinan untuk memberikan dorongan perkembangan kognitif agar semakin optimal dengan memodifikasi permainan papan ular tangga dan mengemasnya. Pada dasarnya era generasi 4.0 ini permainan dan alat-alat edukasi kalah menarik dengan *game online* dan *gadget* yang telah banyak dioperasikan secara individu oleh anak usia dini saat ini. Oleh sebab itu, peneliti berusaha membuat inovasi pada permainan anak tradisional agar dapat menarik perhatian anak usia dini dan mengalihkan perhatian mereka dari permainan di *gadget*.

Tujuan penelitian yang menjadi acuan dalam memecahkan permasalahan meliputi untuk mendeskripsikan permainan *Snake and Ladder Modified Board* , untuk mendeskripsikan hasil dari implementasi permainan *Snake and Ladder Modified Board*, untuk mendeskripsikan faktor

pendukung dan penghambat dalam implementasi permainan *Snake and Ladder Modified Board* di RA Sunan Kalijogo Desa Kaliasri Kecamatan Kalipare Kabupaten Malang.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode penelitian ini menurut Hopkins dalam (Taufiq, 2021), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Taufiq, 2021). Kemudian, menurut O'Brien, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan pada sekelompok orang (anak) yang mengidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya (Hasan, 2022).

Prosedur penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis & Mc Taggart terdiri dari tiga siklus yang pada setiap siklusnya terdiri dari beberapa tindakan. PTK dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*), yang dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang dan setiap siklus harus terdapat keempat tahapan tersebut. Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis pahami bahwa dalam penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tahapan-tahapan yang dimulai dari tahap perencanaan sampai refleksi yang dilaksanakan secara sistematis agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan padabulan Mei dan Juni 2022 di RA Sunan Kalijogo Desa Kaliasri Kecamatan Kalipare Kabupaten Malang. Mengingat tempat penelitian sangat mudah untuk di jangkau, kurangnya parenting dan pendalaman tentang anak usia dini di lingkup orang tua dalam lingkungan sekitar lembaga. Sehingga, penelitian ini mendapat respon yang baik dari lembaga serta wali murid. Agar lebih mudah dalam meneliti untuk analisis implementasi permainan *Snake and Ladder Modified Board* dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia dini. Adapun indikator keberhasilan yang harus di capai sebanyak 70% dengan kategori memiliki kemampuan kognitif yang baik (berkembang sangat baik). Dari hasil tersebut peneliti dapat berasumsi bahwa penggunaan media *Snake and Ladder Modified Board* dapat dikatakan mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Sedangkan, data-data yang di ambil dan data-data penguat melalui tiga metode meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Triangulasi sumber menurut Sugiyono merupakan triangulasi yang dilakukan untuk mendapatkan data dari sumber sebagai penguat variabel untuk menemukan data secara objektif dengan teknik triangulasi (Sugiyono,2009), seperti data yang di peroleh melalui wawancara akan di cek dengan observasi atau dokumentasi, menggunakan bahan referensi adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah di temukan oleh peneliti. Hasil observasi akan di

dukung dengan foto-foto. Sedangkan, hasil wawancara akan di dukung dengan adanya hasil rekaman wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang di dapatkan dari wawancara kepada pihak kepala sekolah dan guru kelas B menunjukkan bahwa implementasi permainan *snake and ladder modified board* yang telah dilakukan di RA Sunan Kalijogo membawa peningkatan pada perkembangan kognitif peserta didik dan meningkatkan semangat belajar mereka dalam pembelajaran. Adapun data yang di dapatkan pada hasil wawancara kepada pihak kepala sekolah RA Sunan Kalijogo dan guru kelas B RA Sunan Kalijogo, sebagai berikut KS mengungkapkan bahwa “Untuk penelitian yang sudah cukup baik mbak, bahkan antusiasme dari anak-anak sudah terlihat sangat jelas. Untuk perkembangan kognitif anak-anak juga terlihat selain itu anak-anak jauh lebih semangat dalam mengikuti aktivitas.” Sedangkan, menurut Guru Kelas B mengungkapkan bahwa “Di siklus pertama saja sudah sangat kelihatan antusiasnya anak-anak dalam menjalankan permainan, di tambah lagi di setiap siklusnya akan semakin membentuk pengalaman kemampuan dasar anak secara alamiah.”

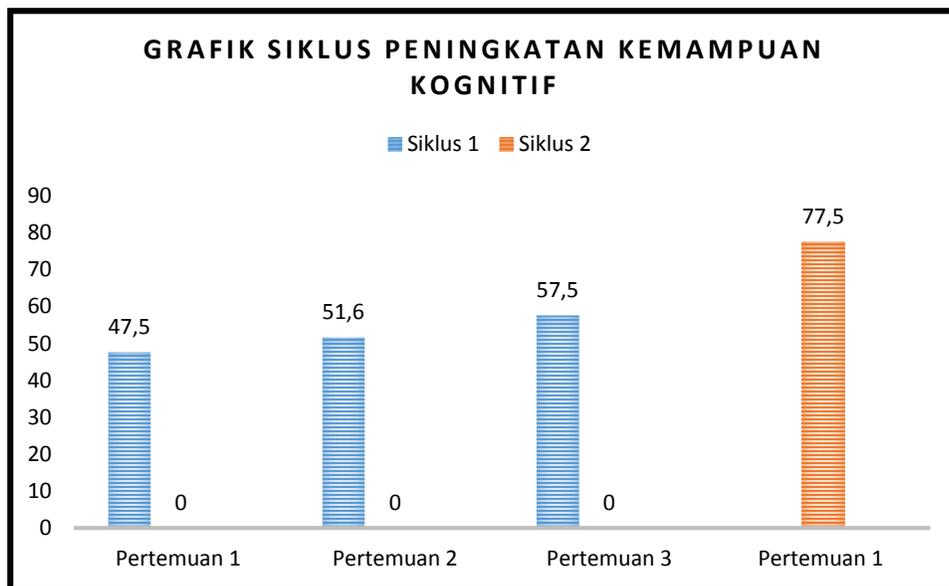
Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di Raudhatul Athfal Sunan Kalijogo Kalipare pada siklus I dan II, tanggal 23 Mei hingga 25 Mei 2022 untuk siklus I dan tanggal 25 Juni 2022 untuk siklus II, untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media permainan *Snake and Ladder Modified Board*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak kelas B di RA Sunan Kalijaga Kalijogo Desa Kaliasri Kecamatan Kalipare, Jumlah anak yang menjadi sampel penelitian dalam hal ini adalah sebanyak 20 anak yang terdiri dari murid kelas B. Hasil dari permainan *snake and ladder modified board* di kelas B ini cukup memuaskan, anak-anak dapat melakukan permainan yang diberikan oleh gurunya dengan baik. Namun peneliti juga menyadari dalam pelaksanaan pembelajaran ini anak-anak masih memerlukan peningkatan lagi. Meninjau, dalam bermain mereka belum begitu memiliki rasa ingin tahu dan belum memiliki ketertarikan untuk permainan ini.

Adapun hasil data yang di peroleh dari observasi yang telah di lakukan oleh peneliti, terlihat pada tabel 1.1, Sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Data Observasi

No.	Siklus	Pertemuan Ke-	Presentase
1.	Pertama	1	47,5 %
2.	Pertama	2	51,6 %
3.	Pertama	3	57,5 %
4.	Kedua	1	77,5 %

Pada data tabel 1.1 *Pertama*, dapat di pahami bahwa penelitian siklus I hari pertama bahwa perkembangan kognitif pada peserta didik kelas B masih belum optimal, karena dari sejumlah 20 anak masih 47,5% dengan kategori anak yang berkembang sesuai dengan harapan. *Kedua*, dalam penelitian siklus I hari ke-2 dapat di pahami bahwa perkembangan kognitif pada peserta didik kelas B masih belum optimal namun sudah nampak terjadi sedikit peningkatan dari sejumlah 20 anak terdapat 51,6% anak yang sudah berkembang sesuai dengan harapan. *Ketiga*, pada penelitian siklus I hari ke-3 dapat di pahami bahwa perkembangan kognitif pada peserta didik kelas B sudah tampak terjadi peningkatan dari sejumlah 20 anak terdapat 57,5% anak yang sudah berkembang sesuai dengan harapan. *Keempat*, untuk perkembangan dalam siklus II bahwa perkembangan kognitif pada peserta didik kelas B tampak terjadi peningkatan yang lebih pesat dari sebelumnya, karena dari sejumlah 20 anak terdapat 77,5% anak yang sudah berkembang sesuai dengan harapan. Adapun peningkatan grafik dalam kemampuan kognitif dari setiap siklus saat menggunakan permainan *Snake and Ladder Modified Board*, terlihat pada gambar grafik 4.1, Sebagai berikut :



Gambar 4.1 Grafik Siklus Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

Berdasarkan grafik 4.1 dapat disimpulkan bahwa permainan anak masih banyak yang kurang serius, dan tidak memperhatikan saat peneliti dalam memperagakan cara bermain *Snake and Ladder Modified Board* ini. Hal tersebut disebabkan masih banyak anak yang malas dan tidak memiliki keberanian dalam bermain. Sehingga, permainan *snake and ladder modified board* belum begitu memuaskan. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk penyusunan rencana pembelajaran. Adapun hasil pengamatan yang dilakukan di dalam kelas pada saat proses kegiatan bermain masih belum begitu meningkat. Kemudian, guru melakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa banyak anak yang berkategori bermain memuaskan dan tidak memuaskan. Evaluasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak sangat perlu untuk diutamakan.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus. Siklus pertama yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam bermain *Snake and Ladder Modified Board*

melalui bimbingan secara langsung didalam kelas, dan siklus kedua yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam bermain *Snake and Ladder Modified Board* melalui bimbingan secara langsung di dalam kelas atau di luar kelas. Data hasil penelitian ini meliputi deskripsi pembelajaran pada siklus I dan siklus II dan skor lembar observasi proses pembelajaran melalui media permainan *Snake and Ladder Modified Board* pada siklus I dan siklus II. Data tersebut kemudian dianalisis, direkapitulasi, disajikan dan selanjutnya diuraikan untuk menjawab rumusan masalah penelitian, hasil wawancara yang telah dilakukan kepada kepala sekolah RA Sunan Kalijogo Kaliasri Kalipare, peneliti mendapatkan pernyataan sebagai berikut “Dari yang kami lihat terdapat beberapa faktor pendukung ketika pelaksanaan penelitian anda, diantaranya mendapat begitu banyak dukungan dan antusiasme dari pihak sekolah, dewan guru, hingga peserta didik, permainan yang di teliti di nilai masih baru adanya. Sehingga, menambah rasa keingintahuan anak pada permainan tersebut. Adapun faktor penghambat dalam implementasi permainan *Snake and Ladder Modified Board*, meliputi kurangnya waktu penelitian, kurangnya tenaga pembantu dalam menerapkan permainan, banyaknya peserta didik kelas A yang juga ingin mengikuti jalannya permainan.”

Langkah–langkah yang harus di susun oleh peneliti dalam pembelajaran dengan melalui media permainan *Snake and Ladder Modified Board* meliputi menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyusun indikator belajar guna meningkatkan kemampuan kognitif anak, merencanakan bentuk kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan kognitif, menyiapkan alat permainan edukasi, menyesuaikan jadwal pembelajaran yang ada di kelompok B dengan waktu penelitian, menyusun lembar observasi dan hasil penelitian. Alur pelaksanaan permainan *Snake and Ladder Modified Board* meliputi kegiatan pertama diawali dengan melakukan baris di depan kelas sebelum memasuki kelas, yang berlangsung ± 30 menit. Berjalan sambil berjinjit, dan memberikan pujian kepada anak yang dapat melakukan kegiatan dengan baik, lalu masuk ke dalam kelas. Kemudian, mengucapkan salam dan doa untuk mengawali pembelajaran dalam kelas dan di sambung dengan menyanyi lagu aku anak sehat. Kemudian peneliti/guru memberikan motivasi anak agar semangat untuk belajar, mengenalkan tema serta menyampaikan dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Kegiatan kedua, Pada kegiatan inti yang berlangsung ± 60 menit. Dimana, peneliti/guru mencoba menjelaskan kembali cara bermain permainan *Snake and Ladder Modified Board*. Kemudian, peneliti/guru mengajak anak bermain dalam pembelajaran, Adapun langkah-langkah penerapan pembelajaran meliputi pertama guru mengeluarkan alat permainan edukasi berupa lembar warna-warni ular tangga dan 1 buah dadu. Selanjutnya, guru mengajak anak mengocok dan melempar dadu. Kemudian mengajak menghitung titik teratas dadu yang muncul, jawaban anak bervariasi ada yang antusias menjawab juga ada pulayang diam saja. Kemudian, guru menerangkan cara bermain *Snake and Ladder Modified Board* yaitu anak di ajak menghitung langkah sesuai dengan angka dadu muncul.

Kegiatan ketiga dilakukan selama ± 30 menit yaitu istirahat/makan, pada kegiatan ini anak–anak diberikan kebebasan untuk bermain bersama teman–temannya. Kemudian, mereka

makan bersama yang terlebih dahulu mencuci tangan secara bergantian/antri dan membaca doa, di sini tingkat kesabaran, rasa ingin berbagi dengan sesama di latih. Kegiatan keempat merupakan kegiatan penutup selama \pm 30 menit. Pada kegiatan penutup anak-anak di minta untuk menyebutkan perasaan anak ketika mengikuti permainan yang telah dilakukan dan mengingat kembali apa saja yang telah dipelajari pada hari ini dan guru memberikan nasehat untuk belajar di rumah, kemudian doa dan salam.

Pada sebuah teori Sugiwati, (2012) menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah sebuah permainan adanya kontes antar pemain dan berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu juga. Dari pendapat tersebut dapat di tarik pendapat bahwa permainan ular tangga dapat membuat anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga, anak mendapatkan pengalaman tertentu. Permainan ular tangga juga memiliki aturan bermain yang perlu dipatuhi dalam rangka mewujudkan tujuan permainan yang mana permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang di buat di atas kertas dengan tabel-tabel bertuliskan angka-angka. Selain itu, di dominasi dengan gambar tangga dan gambar ular. Gambar tangga difungsikan jika pion berada pada ujung bawah tangga maka pion diperbolehkan naik ke ujung atas tangga tanpa melewati angka-angka yang ada. Sebaliknya, jika pion berada pada mulut ular, maka pion harus diturunkan hingga mencapai ekor ular tersebut.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan *snake and ladder modified board* sebagai berikut Pertama, memberikan pemahaman pada anak tentang tujuan permainan *snake and ladder modified board*. dilanjutkan dengan membagi kelompok yang akan bermain, di sini peneliti membagi 20 anak menjadi 2 kelompok. Dalam setiap kelompok terdiri dari 10 anak sehingga permainan dilakukan secara bergantian antara kelompok 1 dan kelompok selanjutnya. Kedua, satu per satu anak mulai mengocok dan melemparkan dadu secara bergantian dan bergerak sesuai dengan jumlah angka dadu yang di dapatkannya karena setiap anak pastinya mendapatkan angka dadu yang berbeda. Setelah menempati tempat sesuai angka dadu yang di dapatkannya, anak mulai menjawab pertanyaan yang tertera pada kotak-kotak permainan *snake and ladder modified board*. Ketiga, bagi anak yang mendapatkan angka dadu 6 maka berhak untuk mengambil giliran lempar dadu 2x. Bagi anak yang menempati kotak bergambarkan tangga, maka diperbolehkan untuk bergerak naik ke angka pada ujung atas tangga. Namun bagi anak yang mendapatkan gambar kepala ular, maka dia harus turun ke angka yang lebih rendah (pada gambar ekor ular).

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah peneliti melakukan serangkaian tindakan guna mengamati peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media permainan *Snake and Ladder Modified Board* yang dilakukan di RA Sunan Kalijogo Kalipare, dapat ditarik kesimpulan bahwa Penerapan permainan *Snake and Ladder* yang ada telah di modifikasi dalam bentuk pembuatan media melalui papan permainan yang semula pada ukuran normal sebesar buku, kini di bentuk menjadi ukuran raksasa dengan ukuran 2,00 m x 2,85 m. Teknik permainan menggunakan putaran dadu yang di mainkan secara individu maupun berkelompok. Hasil media permainan *Snake and Ladder Modified Board* memiliki hasil peningkatan yang sangat signifikan pada kemampuan kognitif

dibuktikan dari hasil prosentase 57,5 % pada kegiatan hari ketiga di siklus I dan hasil pada siklus II mencapai 77,5% yang dilakukan hanya satu kali pertemuan. Melihat hasil telah mencapai standart penilaian dan diperkuat beberapa hasil wawancara, maka peneliti tidak melanjutkan kegiatan permainan pada pertemuan berikutnya. Permainan *Snake and Ladder Modified Board* memiliki hambatan saat penerapannya meliputi ukuran yang tidak biasa. Sehingga, sedikit terdapat kendala saat persiapan bermain, kurangnya waktu penelitian yaitu waktu dalam bermain hanya kurang dari 1 jam. Sehingga, permainan terkadang hanya dilakukan setengah permainan, kurangnya tenaga pembantu dalam menerapkan permainan. Saran dari penelitian yang telah dilakukan adalah pemilihan media pembelajaran lebih ditekankan pada pendidikan anak usia dini baik secara konsep perancangan maupun pemanfaatan secara efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardini,P.P & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*. Nganjuk : Adjie Media Nusantara
- Fidrayani, Syafrida,R. & Melodyana, P.A. (2020). *Increased Numeracy Skills of Children With Snakes and Ledders Game*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah . JECE (Journal Of Early Childhood Education), 2(1), 62-72 . (Online) <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece/article/download/14971/pdf>
- Hijriati, (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Bunayya) Vol III No 1. (Online) <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2046/1517>
- Hafina, A. Nur, L. Rusmana, N. & Malik, A.A (2020). *Fostering Cognitive Ability Throught Game-Based Aquatic Learning In Early Childhood*. Universitas Pendidikan Indonesia, Atlantis Press (4th Asian Education Symposium) Advances in Social Science and Humanities Research, Vol 438 . (Online) <https://www.atlantis-press.com/article/125940312.pdf>
- Hasan,M. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan I. Jakarta :Tahta Media Group
- Khadijah & Zahriani, (2021). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan Strateginya)*. Cetakan I. Medan : Merdeka Kreasi.
- Sugiwati, (2012). *Metode Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya. PAUD Teratai (Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini), Vol 2, No 1. (Online) <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/1812>
- Lina, R. Nurhayati,S. & Rukanda,N. (2021). *Improving Early Childhood Cognitive Abilities Through Hand Movement Method*. IKIP Siliwangi. Jurnal Empowerment : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Vol 10, No 2, (Online) https://www.researchgate.net/publication/355021017_Improving_Early_Childhood_Cognitive_Abilities_Through_Hand_Movement_Method

- Sutisna,U. (2020). *Etika Belajar Dalam Islam*. Universitas Indraprasta PGRI. Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 7, No 1 (Online) <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/4902/2998>
- Syawaluddin, A. Rachman, S.A & Khaerunnisa, (2020). *Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies In Elementary School*. Universitas Negeri Makassar. Simulation & Gamiing 1-11, (Online) <http://eprints.unm.ac.id/19346/1/jurnal%20scopus%20sage%20DEVELOPING%20SNAKE%20LADDER.pdf>
- Taufiq,M. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Teknologi OJS Dan Software R*. Cetakan I Sleman: Deepublish
- Windayani, L. A., Darmawijaya, I. P., & Permadi, A. W. (2021). *Latihan Mengancing Baju Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah Di Taman Kanak-Kanak Santi Kumara*. *Jurnal Kesehatan Terpadu*, 5(1), 14–17. Retrieved From <https://Jurnal.Undhirabali.Ac.Id/Index.Php/Kesehatan/Article/View/1394>.