



Implementasi Permainan Edukasi Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

 **Ria Kurniawaty¹**

¹ UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

 riakurniawaty99@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Dikirim 09 Juli, 2021

Direvisi 24 Juni, 2022

Terbit 28 Juni 2022

Keywords: cognitive,
implementation, snakes

Kata Kunci: Implementasi,
Kognitif, Ular Tangga

Abstract

Basically the study is on the background of the symptoms of children being less active, learning out, maximum deficiencies in planning and game selection in child cognitive development by teachers. Hence, the study aims (1) to know the implementation of a game of snakes in developing a child's cognitive capability (2) to know a child's cognitive development (3) to know factors that affect a child's cognitive development. The study USES a descriptive qualitative approach by using methods of observation, interview and documentary collections. The stage of data analysis techniques includes data reduction, data presentation and data verification. Studies have shown that: (1) implementation of a ladder game in developing a five-year-old's cognitive abilities includes: collom and RPPH contained in the event a ladder viper instrument for developing a child's cognitive. (2) then well-controlled cognitive development is as follows: name the family members, explain their surroundings, name the direction of frequent visits, follow the rules, know things around, know large amounts and are able to sequence in Numbers, shapes and sizes. (3) factors that influence a child's cognitive development include internal factors (physiological aspects) and external factors (parental upbringing and education)

Pada dasarnya penelitian ini dilatarbelakangi gejala mengenai anak kurang aktif, bosan dalam belajar, kurangnya maksimal dalam perencanaan dan pemilihan permainan dalam pengembangan kognitif anak oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan (1) Mendeskripsikan implementasi permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak (2) Mendeskripsikan perkembangan kognitif anak (3) Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahap teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data dan verifikasi data,. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi: menyusun RPPM dan RPPH yang didalam kegiatannya terdapat alat permainan ular tangga untuk mengembangkan kognitif anak. (2) Selanjutnya perkembangan kognitif yang sudah dikuasai dengan baik yaitu sebagai berikut: menyebutkan nama anggota keluarga, menjelaskan lingkungan sekitarnya, menyebutkan arah tempat yang sering dikunjungi, mengikuti aturan, mengenal benda-benda disekitar, mengenal besar kecil dan mampu mengurutkan dalam bentuk jumlah, bentuk serta ukuran. (3) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu factor internal (aspek fisiologis) dan factor eksternal (pola asuh dan pendidikan orang tua)

Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang sedang tumbuh dan berkembang dalam semua aspek salah satunya aspek kognitif. Perkembangan kognitif pada anak merupakan perkembangan yang berhubungan dengan rangsangan penglihatan, perabaan, pendengaran dan penciuman Perkembangan anak masa ini sangat ditentukan oleh stimulus yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan untuk anak usia dini adalah hal yang sangat penting mengingat 80% pertumbuhan otak berkembang sejak usia dini.

Perkembangan kecerdasan anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80 % telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Hal ini berarti bahwa perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu 4 tahun pertama sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi pada kurun waktu 14 tahun berikutnya, dan selanjutnya perkembangan otak akan mengalami stagnasi (Yunus, 2016).

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Dalam perkembangan kognitif di sekolah, guru sebagai tenaga pendidik harus mempunyai standar pembelajaran. Guru harus mampu merangsang perkembangan anak melalui bermain sebab anak usia dini merupakan pribadi yang suka bermain. Pemilihan permainan ular tangga sebagai metode dalam pembelajaran sekaligus media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa dalam belajar dimana saat permainan ular tangga ini diterapkan ke siswa dan siswa pun menjalankan permainan sesuai prosedur dari guru, siswa akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan, siswa dapat memahami materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Berdasarkan *grand tour* di Taman Kanak-Kanak Mutiara Gemilang Kota Batam, penulis melihat bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di TK Mutiara Gemilang dalam rangka mengembangkan kemampuan kognitif anak dilakukan dengan bermain. Di antara permainan yang dilakukan adalah bermain ular tangga. Sebagaimana terlihat bahwa permainan ular tangga bisa menstimulasi berbagai bidang pengembangan salah satunya perkembangan kognitif anak didik di TK Mutiara gemilang Kota Batam. Dari penjelasan diatas tulisan ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan ular tangga, perkembangan kognitif anak dan Mengetahui faktor- faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Selain itu dalam tulisan ini juga menggunakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan secara kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik dan tenaga pendidik di Taman Kanak-Kanak Mutiara Gemilang Kota Batam. Alasan dari pemilihan subjek penelitian tersebut adalah keterkaitan erat dengan objek permasalahan, yaitu anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mutiara Gemilang Kota Batam. Sumber data dalam tulisan ini adalah (a) Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. (b) Data Sekunder data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Pengumpulan data dalam hal ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. analisis data yang digunakan menggunakan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Kerangka Teori

1. Implementasi

menghantarkan kebijakan kepada masyarakat sehingga kebijakan tersebut dapat membawa hasil sebagaimana diharapkan. Rangkaian kegiatan

tersebut mencakup, Pertama persiapan seperangkat peraturan lanjutan yang merupakan interpretasi dari kebijakan tersebut. Kedua, menyiapkan sumber daya guna menggerakkan kegiatan implementasi termasuk didalamnya sarana dan prasarana, sumber daya keuangan dan tentu saja penetapan siapa yang bertanggung jawab melaksanakan kebijaksanaan tersebut. Ketiga, bagaimana menghantarkan kebijaksanaan secara kongkrit ke masyarakat (Syaukani, 2010)

2. Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan media bermain yang terdiri dari selebar papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, di mana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat sebuah tabung atau gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding. Pada sisi dadu terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik, dimainkan 2 atau lebih anak laki-laki maupun perempuan (Mulyani, 2013).

Ular tangga menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Jika bidak atau pemain berhenti di ekot ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak *finish* adalah pemenangnya (Husna, 2010).

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa akan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Setiap permainan memiliki aturan bermain. Demikian halnya dengan permainan ular tangga juga memiliki aturan-aturan dalam permainan, yaitu sebagai berikut: (a) Anak meletakkan bidak pada kotak pertama di lembar kertas ular tangga. (b) Lalu memasukkan dadu ke dalam gelas kecil setelah itu di kocok-kocok, lalu dadu dijatuhkan perlahan. (c) Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintik yang muncul, jika bintiknya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan bidak pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah. (d) Apabila posisi bidak berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika bidak berada pada kotak bergambar kepala ular, maka bidak diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa. (e) Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi. (f) Dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya, dialah pemenangnya.

3. Pengertian Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* persamaannya *knowing* yang berarti mengetahui. Pengertian kognitif dalam kamus besar bahasa Indonesia, diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris (Alwi, 2012). Pengertian kognitif secara luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan perolehan. Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Khadijah, 2016).

Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (LN, 2012).

Kesimpulan dari beberapa pengertian kognitif bahwa kognitif adalah kemampuan berfikir, memecahkan masalah dan memahami informasi dan memahami kejadian di lingkungan sekitarnya. Anak mampu mengeksplorasi lingkungan sekitarnya ketika anak berpikir sehingga hal tersebut mampu menambah ilmu pengetahuannya.

Selain itu perkembangan kognitif pada anak usia dini ditandai dengan antara lain : (a) Berpikir dengan menggunakan tanda atau ikon (b) Pembatasan cara pandang dalam berpikir. Anak-anak mempercayai apa yang terlihat oleh mereka dan bersifat terpusat, artinya hanya memandang pada satu perspektif terhadap suatu benda dalam durasi yang bersamaan. (c) Cara berpikir yang cenderung kaku dan hanya berpusat pada kondisi awal atau akhir suatu perubahan

4. Tahap Perkembangan Kognitif Anak

Ibrahim Bafadhal mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif terbagi menjadi empat tahapan, yaitu tahap sensorimotor, pra-operasional, operasional konkrit dan formal operasional (Bafadhal, 2010). (a) Tahap sensorimotor, pada usia 0 (nol) hingga 2 (dua) tahun, anak belajar mengenali benda di sekitarnya menggunakan aktivitas morotik sensorik. Pada bulan-bulan awal, anak masih mengenali objek dan keadaan sekitarnya menggunakan indera dan anggota

tubuhnya sendiri. Pada masa itu, anak belum mampu menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak dengan baik. Saat ia sudah dapat berjalan dan memindahkan atau memposisikan objek yang ada di sekitarnya. Pada masa tersebut, anak akan mulai mengikuti perilaku manusia dan hewan yang ia liat. (b) Tahap pra-operasional, Tahapan operasional anak dimulai pada usia 2 (dua) hingga usia 7 (tujuh) tahun, yang ditandai dengan cara berpikir anak yang bersifat egosentris yang ditunjukkan kesulitan anak dalam memahami perspektif orang lain. Dalam tahap ini, anak dapat mengelompokkan objek atau benda berdasarkan 1 (satu) sifat atau jenis. Sebagai contoh, anak mengelompokkan benda berwarna biru meskipun bentuknya beragam jenis atau menyatukan benda berbentuk segitiga meskipun warnanya berwarna-warni. (c) Tahap operasional konkrit, menurut Ahmad Susanto, tahap operasional konkrit anak dimulai pada usia 7 (tujuh) hingga usia 14 (empat belas) tahun yang ditunjukkan dengan penguasaan dalam menggunakan logika. Prosedur utama dalam tahapan ini antara lain : (1) Pengurutan, (2) Klasifikasi, (3) Decentering, (4) Reversibility, (5) Konservasi, (6) Penghilangan Sifat Egosentrisme. (d) Tahap operasional formal, tahap operasional formal pada anak berlangsung sejak usia 14 (empat belas) tahun hingga usia dewasa yang ditandai dengan keterampilan dalam menalar secara rasional, berpikir abstrak dan dapat menyimpulkan berdasarkan dari keterangan yang sudah ada.

5. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, antara lain (Sujiono 2010:11): (a) Lingkungan, Kecerdasan anak dalam berpikir dapat dipengaruhi oleh adanya lingkungan yang mendukung dengan rasa kasih dan dorongan penuh yang positif. Lingkungan yang positif membantu korteks (lapisan) pada otak anak, jumlah sinaps (penghubung) per neuron (sel saraf) dan pembuluh kapiler bertambah. (b) Kematangan, Kematangan susunan saraf dapat membantu dalam mendukung kesempurnaan fungsi dari indra serta organ dalam tubuh. (c) Pengaruh Sosial, Perkembangan kognitif anak usia dini dapat dipengaruhi adanya korelasi seimbang dengan lingkungan sekitarnya. Misalnya, dalam hal pengajaran. Pengajaran yang positif dan tepat mampu mendukung dalam berkembangnya kognitif pada anak usia dini. (d) Faktor Hereditas / Keturunan Ahli filsafat, Schopenhauer menyatakan bahwa lingkungan tidak memberi dampak terlalu signifikan pada

bakat atau potensi yang sudah tertanam pada manusia sejak mereka lahir. Ahli psikologi Loehlin, Lindzey dan Spuhler mengatakan bahwa kadar kecerdasan manusia 75-80% adalah faktor turunan dari warisan. (e) Kematangan, Kematangan organ baik secara fisik atau psikis ditandai dengan berjalannya fungsi-fungsi tersebut dengan baik dan benar. Hal tersebut berkaitan dengan tingkat perkembangan usia anak. (f) Pembentukan, Segala bentuk kondisi di luar dari pribadi seseorang yang berdampak pada perkembangan kecerdasan disebut dengan pembentukan. Pembentukan dapat digolongkan menjadi 2 (dua), yaitu pembentukan dengan sengaja yang biasanya ditemukan di lembaga pendidikan atau formal dan pembentukan dengan tidak sengaja yang diperoleh dari pengaruh lingkungan sekitar atau informal. (g) Minat dan Bakat, Minat merupakan dorongan dalam diri untuk melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu, sedangkan bakat merupakan keterampilan yang sudah dimiliki sejak lahir yang perlu diasah lagi guna merealisasikannya menjadi lebih baik lagi. Minat membawa seseorang untuk melakukan sesuatu dengan lebih bersemangat dan rajin, sedangkan bakat dapat berdampak bagi tingkat intelegensi seseorang. (h) Kebebasan, Kebebasan ini ditujukan dalam kebebasan seseorang dalam memandang sesuatu terhadap suatu hal. Manusia memiliki kebebasan dalam menentukan cara atau prosedur apa yang digunakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan juga memiliki kebebasan dalam menentukan masalahnya sendiri

6. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini adalah awal dari proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. Masa inilah masa yang harus dijadikan pedoman untuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial emosional, bahasa dan komunikasi melalui tahapan perkembangan (Maryatun, 2011).

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan pada anak dari lahir hingga berusia enam tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan yang tepat untuk proses pertumbuhan dan perkembangan pada kehidupan anak selanjutnya (dalam UU No 28 Tahun 2003). Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya (madyawati, 2016).

7. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Tujuan dari pendidikan Anak Usia Dini adalah memberikan stimulasi maupun rangsangan untuk perkembangan potensi anak supaya menjadi anak yang bertaqwa, sehat, berilmu, kritis, kreatif, inovatif, mandiri serta percaya diri (Ulfa, 2015). Selain itu, tujuan pendidikan anak usia dini yaitu memfasilitasi proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara lebih optimal serta mengembangkan potensi anak supaya di masa yang akan datang menjadi manusia yang bermanfaat.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dilapangan diperoleh hasil implementasi permainan ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mutiara Gemilang Kota Batam. Adapun pelaksanaannya sebagaimana berikut:

(a) Kegiatan Persiapan dan pembukaan

Orang tua menyiapkan alat pembelajaran seperti gambar buah- buahan, buah dan karpet yang telah ditentukan oleh guru dan orang tua menyajikan video pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Saat di dalam rumah orang tua menata karpet dan menempelkan gambar- gambar pada karpet. Karpet tersebut digunakan oleh anak dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar.

Setelah semua alat pembelajaran sudah disiapkan, selanjutnya orang tua berdiri di tengah karpet sambil mengucapkan salam kepada siswa. pengucapan salam merupakan kegiatan pembiasaan yang dilakukan guru untuk menanamkan nilai karakter hormat dan sopan santun hal ini juga dilakukan oleh orang tua ketika dirumah. Memberi salam merupakan kegiatan rutin yang dilakukan guru pada saat sebelum memulai pembelajaran atau mengakhiri pembelajaran. Setelah mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa. Berdoa juga merupakan hal wajib yang dilakukan sebelum dan sesudah memulai pembelajaran.

(b) Pelaksanaan

Kegiatan selanjutnya adalah diskusi tentang tema. Saat siswa sudah siap, orang tua dengan arahan guru mengajak siswa berdiskusi tentang tema. Tema pada hari itu adalah tentang tanaman sub tema buah-buahan. Penjelasan

tentang buah-buahan diselingi dengan menyanyikan lagu anak-anak sesuai dengan tema yaitu tanaman, kegiatan ini bertujuan agar anak dengan mudah memahami materi yang disampaikan dan siswa tidak bosan.

Anak meminta anak untuk menyebutkan nama-nama buah pada media gambar yang sudah disiapkan oleh orang tua, gambar ditunjukkan satu-persatu sambil meminta anak untuk menyebutkan nama buah yang ada pada gambar secara bersama-sama. Orang tua menanyakan apakah anak pernah memakan buah tersebut dan bagaimana rasanya, dan sebagainya.

Selanjutnya, orang tua menunjukkan pada anak media pembelajaran ular tangga. Permainan ular tangga merupakan bagian dari kegiatan inti. Sebelum memulai permainan, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan, guru memberikan arahan dalam melaksanakan permainan, memberikan arahan dan contoh kepada anak. Hal ini senada dengan hasil wawancara peneliti kepada salah satu guru yang ada di TK Mutiara Gemilang Kota Batam, ibu Rafika yang menjelaskan bahwa sebelum memulai permainan, guru terlebih dahulu memberikan arahan dan contoh kepada anak, agar anak bisa melakukan permainan tersebut dengan benar dan aspek perkembangan anak yang menjadi tujuan pembelajaran dapat berkembang dengan optimal.

Selanjutnya guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan permainan seperti yang telah dicontohkan orang tua sebelumnya. Selama permainan ular tangga berlangsung, orang tua melakukan pengamatan terhadap anak dalam permainan ular tangga. Guru selalu melakukan pengamatan bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan kognitif sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru yang mengatakan bahwa guru selalu mengamati anak selama permainan berlangsung melalui zoommeeting. Hasil pengamatan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan kognitif sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan anak.

Setelah menjelaskan peraturan dan cara bermain ular tangga, maka permainan pun dimulai. Setiap anak mendapat giliran memindahkan bidak sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Anak diminta untuk menyebutkan jumlah angka yang muncul dimata dadu, kemudian menjalankan bidaknya sambil berhitung. Anak yang bidaknya berada pada peta yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang

bergambar puncak dari tangga tersebut. Anak yang mendapat giliran tersebut terlihat senang, karena bidaknya langsung menuju angka yang lebih banyak. Adapun anak yang bidaknya berada pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala ular tersebut.

Setiap kotak pada papan ular tangga terdapat instruksi atau perintah yang harus dilakukan oleh anak. Anak yang bidaknya berhenti harus mengikuti instruksi yang terdapat di dalam kotak-kotak ular tangga tempat bidaknya berhenti. Instruksi tersebut berbeda-beda. Misalnya menyebutkan hari, menyebutkan nama-nama binatang, membilang angka, menyanyi, melakukan gerakan-gerakan motorik kasar dan sebagainya.

Anak yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat bintang. Pemberian bintang merupakan salah satu bentuk reward kepada anak. Anak yang mendapat bintang akan merasa senang, bersemangat dan semakin termotivasi mengikuti permainan. Demikian juga dengan anak yang belum mendapat bintang, akan ikut termotivasi. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, guru membimbing dan memotivasi anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan bermain Ular tangga.

(c) Penutup

Pada akhir pembelajaran, orang tua bersama-sama dengan anak mereview tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Sebelum mengakhiri pembelajaran orang tua memberikan pesan-pesan moral kepada para anak. Pesan moral yang diberikan oleh guru yaitu anak wajib menjaga lingkungan, memelihara dan merawat tanaman karena tanaman adalah ciptaan Allah SWT. Guru juga berpesan kepada anak untuk rajin mengkonsumsi buah-buahan karena buah-buahan adalah sumber vitamin untuk menjaga kesehatan tubuh.

Selanjutnya kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mutiara Gemilang Kota Batam diperoleh penulis yaitu:

(a) Mengetahui lingkungan social.

Kemampuan anak dalam mengetahui lingkungan social sangat baik. Kemampuan anak dalam mengetahui lingkungan meliputi kemampuan sebagai berikut: (1) Menyebutkan nama anggota keluarga dan teman serta ciri-ciri khusus mereka secara lebih rinci (warna kulit, warna rambut, jenis rambut, dll). (2) Menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana. (3) Menyebutkan arah

ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan. (4) Menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya perlengkapan/ atribut dan tugas-tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut. (5) Membuat dan mengikuti aturan.

(b) Mengenal benda- benda disekitarnya.

Kemampuan anak didik dalam mengenal benda-benda sekitarnya sangat baik, anak mampu menyebutkan nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya. Selain itu, kemampuan kognitif anak juga berkembang sangat baik. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan hal-hal sebagai berikut (1) Anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya. (2) Mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain (3) Menghubungkan atau menjodohkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas. (4) Mengenal konsep besar- kecil, banyak- sedikit, panjang- pendek, berat- ringan, tinggi- rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku. (5) Membuat pola ABCD-ABCD. (6) Mampu mengurutkan lima seriasi atau lebih berdasarkan warna, bentuk, ukuran, atau jumlah. (7) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” (8) Mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variabel warna, bentuk, dan ukuran. (9) Menyebutkan lambang bilangan 1-10. (10) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Adapun factor- faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mutiara Gemilang Kota Batam diantaranya yaitu:

(a) Factor internal

Peneliti menemukan dua sub faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia 5- 6 tahun di Taman Kanak- Kanak Mutiara Gemilang Kota Batam yakni faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor internal merupakan keadaan atau kondisi jasmani (aspek fisiologis) dan rohani (aspek psikologis) siswa. (2) Faktor fisiologis, faktor yang berhubungan dengan kesehatan Wawancara yang dilakukan dengan ibu Sulasmi, S.Pd diperoleh keterangan bahwa orang tua dianjurkan untuk memberi anak sarapan sebelum berangkat sekolah karena dengan sarapan dapat meningkatkan konsentrasi anak saat

di sekolah dan anak tidak mudah lapar maupun lelah. (2) Faktor psikologis, yang dimaksud adalah kecerdasan atau intelegensi yang dimiliki anak berbeda-beda. (3) Faktor Usia, maksudnya ialah mempengaruhi perkembangan anak.

(b) Faktor Eksternal

Adapun factor eksternal yang ditemui ditempat penelitian diantaranya: (1) Faktor Keturunan. Faktor keturunan sangat mempengaruhi, karena sejak lahir anak sudah memiliki potensi yang dimiliki orang tuanya, namun karna orangtuanya sudah pintar anak itu tidak perlu didukung untuk berkembang. Ibu Nuraini, S,Pd selaku guru kelas kelompok B di TK Mutiara Gemilang Kota Batam menjelaskan bahwa faktor keturunan itu biasanya menurun ke anak, baik itu anak laki-laki atau perempuan pasti menurun, dan anak sudah memiliki potensi dan bekal masing-masing dari potensi bawaan. Ada anak yang cepat memahami pembelajaran dan ada juga yang terlambat dalam memahami pembelajaran dengan demikian guru-guru di TK Mutiara Gemilang Kota Batam berupaya mengoptimalkan potensi tersebut sesuai usia atau tahapanperkembangan, kalau anak itu terlambat dalam memahami pembelajaran maka anak akan dibimbing terus untuk bisa optimal. (2) Pola asuh dan pendidikan orang tua. Pola asuh orang tua yang beragam. Ada orang tua yang demokratis dan ada pula yang otoriter. Orang tua dengan pola asuh demokratis sangat mendukung perkembangan anaknya dengan memberikasn fasilitas yang cukup bagi anak dalam belajar. Sebaliknya ada juga orang tua anak yang tidak mau peduli terhadap belajar anak. Bagi orang tua yang demikian, mereka beranggapan cukuplah anak belajar di sekolah saja. Pendidikan orang tua juga mempengaruhi pola fikir mereka bahwa bermain bukanlah belajar sehingga orang tua kurang memberikan dukungan terhadap kegiatan belajar di sekolah khususnya belajar sambil bermain. Orang tua menginginkan belajar yang sebenar-benarnya belajar dimana siswa ketika belajar harus dalam kondisi serius, menggunakan alat tulis dan buku. (3) Faktor Lingkungan. Lingkungan sangat berpengaruh untuk semua perkembangan tidak hanya kognitif saja. Adapun dalam pengembangan aspek kogntif, faktor lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Sebagai contoh misalnya di rumah, orangtua mengulang kembali kegiatan yang telah dilakukan anak di sekola atau orang tua bertanya ke anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan di sekolah. Adanya perhatian dari orang tua tersebut, akan menjadikan motivasi atau dukungan bagi anak-anak.

Pemenuhan nutrisi yang bergizi misalnya pemberian makanan yang sehat juga salah satu cara dalam mendukung perkembangan anak secara baik.

Simpulan

Berdasarkan uraian analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa. Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Sudah berjalan dengan baik terlihat bagaimana guru sebelum melakukan pembelajaran guru menyiapkan RPPH dan RPPM, selanjutnya guru berkordinasi dengan orang tua terkait pembelajaran melalui media ular tangga dengan memberikan pedoman dan guru mengamati jalannya proses pembelajaran melalui *zoom meeting* dan orang tua mengirim video ketika sudah pelaksanaan pembelajaran selesai. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mutiara Gemilang Kota Batam sudah berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian anak terhadap indikator-indikator perkembangan kognitif yang sudah dikuasai dengan baik yaitu sebagai berikut dari menyebutkan nama anggota keluarga dan teman serta ciri-ciri khusus seperti warna kulit, warna rambut, jenis rambut, menjelaskan lingkungan sekitarnya secara sederhana, menyebutkan arah ke tempat yang sering dikunjungi dan alat transportasi yang digunakan, hingga menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya. aktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Gemilang Kota Batam yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Daftar Pustaka

- Alwi. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Bafadhal, I. (2010). *Manajemen dan Supervisi Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husna, M. (2010). *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: IKAPI.
- LN, Y. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Maryatun, I. B. (2011). *Peran pendidik PAUD dalam membangun karakter anak*. Yogyakarta: UNY).
- Mulyani, S. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Syaukani, d. (2010). *Otonomi Dalam Kesatuan*. Yogyakarta: Yogya Pustaka.
- Ulfa, S. d. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yunus, M. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Orbit.