

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL PERMAINAN ULAR TANGGA DI TK PERMATA HATI TAHUN AJARAN 2022-2023

Wahyu Susilowati¹ dan Sugito Muzaqi²
Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia^{1,2}.

wahyusuilowati12.ws@gmail.com¹, sugito.muzaqi@narotama.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini mengangkat data dan permasalahan meningkatkan kemampuan kognitif dengan menggunakan permainan ular tangga pada anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Permata Hati. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil penelitian bahwa pada saat sebelum diterapkan permainan tradisional dari 20 orang anak di Kelompok B terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang persentase 25%. Peningkatan kognitif anak pada siklus I terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 25 %, yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 6 orang anak 30 %, sedangkan anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 5 orang anak 25 %. pada Siklus II dari 20 orang anak terdapat 16 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 80 % dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 2 orang anak 10 % pada siklus ini kemampuan kognitif anak sudah tercapai yaitu sebesar 80 % dan pada pelaksanaan permainan tradisional berjalan dengan baik dan dilakukan sesuai dengan indikator perkembangan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pada Siklus 1 ke Siklus II memperoleh peningkatan, inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan tradisional di TK Permata Hati Kota Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023.

Kata Kunci: *kemampuan kognitif, permainan tradisional, ular tangga.*

ABSTRACT

This research raises data and problems of improving cognitive abilities using the snakes and ladders game in children aged 5-6 years at Permata Hati Kindergarten. This research uses classroom action research. Based on the research results, it was found that before the implementation of traditional games, of the 20 children in Group B, there were 5 children who achieved the criteria for starting to develop, a percentage of 25%. The cognitive improvement of children in cycle I, there were 5 children who obtained the criteria for developing very well, 25%. , 30% of the children who received the criteria for developing according to expectations were 6 children, while the number of children who received the criteria were starting to develop was 25%. In Cycle II, out of 20 children, there were 16 children who obtained the criteria for developing very well, 80% and those who obtained the criteria for developing according to expectations, there were 2 children. 10% in this cycle the children's cognitive abilities had been achieved, namely 80% and the implementation of traditional games was running well and carried out in accordance with development indicators. Based on the research results, it shows that traditional games in Cycle 1 to Cycle II have increased, this shows that the cognitive improvement of group B children has increased after using traditional games at Permata Hati Kindergarten, Surabaya City, Academic Year 2022/2023.

Keywords: *cognitive abilities, traditional games, snakes and ladder*

PENDAHULUAN

Observasi yang telah dilakukan di TK Permata Hati Kecamatan Kenjeran kota Surabaya terdapat 20 anak yang anak usia kelompok B usia 5-6 tahun. Berdasarkan observasi yang dilakukan adanya masalah tentang kemampuan kognitif khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan pada anak. Masalah yang terjadi mengenai kemampuan anak dalam permainan ular tangga. Ketika dilakukan observasi pada anak TK Permata Hati yang sedang melakukan kegiatan permainan ular tangga kegiatan yang dilakukan yaitu permainan ular tangga dari ubin yang didepannya secara horizontal. Ketika anak melakukan kegiatan permainan ular tangga, anak kesulitan untuk permainan ular tangga dari ubin satu ke ubin satunya, anak dibantu oleh guru. Tumpuan kaki anak yang belum kuat dan anak belum mampu mempertahankan tubuh anak setelah permainan ular tangga. Kemampuan anak permainan ular tangga seharusnya sudah dikuasai sesuai dengan indikator dapat mengkoordinasikan tubuh untuk dilatih kekuatan dan keseimbangan. Peneliti menemukan kasus, bahwa beberapa anak dalam melakukan permainan masih kurang ketika melakukan kemampuan kognitifnya. Saat bermain pada waktu istirahat permainan yang digunakan kurang menarik untuk melatih perkembangan kognitif anak.

Secara keseluruhan pembelajaran di TK Permata Hati sudah baik, akan tetapi dalam mengembangkan perkembangan aspek kognitif anak masih perlu variasi dan inovasi metode yang lainnya. Berdasarkan kenyataan tersebut, perlu dilakukan upaya perbaikan melalui pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif ini berlanjut dari seluruh anggota tubuh. Karena itu, aktivitas-aktivitas yang melibatkan kepala dan berkembang sebelum aktivitas yang melibatkan tangan dan jari. Khususnya kognitif anak dapat melakukan sendirinya dengan baik, dapat melakukan gerakan-gerakan permainan seperti berlari, permainan ular tangga, dan dapat melakukan keterampilan berolahraga dan keterampilan yang diajarkan dalam pendidikan taman kanak-kanak. Dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini, pendidik harus bisa lebih kreatif dan inovatif

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Permata Hati Kota Surabaya, penulis terinspirasi untuk meneliti secara langsung permainan tradisional sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan kognitif anak TK dan dapat memperbaiki kondisi pengembangan yang terjadi di TK Permata Hati Kota Surabaya. Permainan tradisional ini dianggap mampu memecahkan masalah di atas karena dalam proses pengembangan, bermain tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan. Selanjutnya untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan metode penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Di TK Permata Hati Surabaya Tahun Ajaran 2022-2023".

Penelitian ini dibatasi pada masalah Bagaimana Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Permainan Ular Tangga Di TK Permata Hati

Surabaya tahun ajaran 2022-2023, Bagaimanakah hasil prestasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Permainan Ular Tangga Di TK Permata Hati Surabaya tahun ajaran 2022-2023?

LANDASAN TEORI

Karakteristik anak usia 0-8 tahun. Beberapa karakteristik untuk anak usia dini menurut Azizah muis (2010:1.4) sebagai berikut :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya, dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Anak mulai gemar bertanya meskipun dengan bahasa yang sederhana.
2. Merupakan pribadi yang unik
Meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak memiliki keunikan masing-masing, keunikan tersebut berasal dari faktor genetik dan lingkungan.
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata, anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri. Fantasi dan imajinasi itu perlu dikembangkan melalui kegiatan bercerita atau mendongeng.
4. Masa paling potensial untuk belajar
Anak usia ini sering disebut *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.
5. Menunjukkan sikap egosentris
Anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangannya sendiri, bukan dari sudut orang lain. Anak yang egosentris lebih banyak berfikir dan berbicara tentang diri sendiri daripada orang lain.
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
Anak usia ini mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek, Beg (1988) mengatakan bahwa rentang perhatian anak usia 5 tahun biasa dapat duduk tenang untuk memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit.
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial
Anak usia ini mulai suka bergaul, bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah, antri saat bermain. Melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya ini anak terbentuk konsep dirinya.

Teori “Triachic of Intelligence”

Teori ini dikemukakan oleh Robert Stenberg (1985-1990) Teori ini merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif. Stenberg mengartikannya sebagai suatu “deskripsi tiga bagian kemampuan mental” (proses berfikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif itu merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berfikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Penelitian ini termasuk penelitian secara kolaborasi apabila dilihat dari teknik pengumpulan data. Wina Sanjaya (2010) mengemukakan bahwa pola kolaboratif merupakan pola pelaksanaan tindakan kelas, inisiatif untuk melaksanakan tindak dari guru, akan tetapi dari pihak luar yang berkeinginan untuk memecahkan masalah pembelajaran.

Menurut Suyanto (2013:9) PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan Tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Wina Sanjaya (2010) mendefinisikan PTK sebagai “proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai Tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Menurut Kunandar (2012:45), Penelitian Tindakan Kelas merupakan gabungan dari tiga unsur atau konsep, yakni:

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas belajar mengajar.
3. Kelas adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama dan tempat yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Penelitian ini dilakukan di TK Permata Hati Surabaya yang berlokasi di Jl. Tambak Wedi Baru No.85 Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur pada kelompok usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2023 sampai bulan Mei 2023

dan dilaksanakan dengan dua siklus semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini berlangsung sesuai dengan kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. menjadi subjek penelitian kelas adalah peserta didik kelompok usia 5-6 tahun TK Permata Hati Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah peserta didik 20 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 15 perempuan.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Metode observasi yang digunakan adalah observasi dengan partisipasi sebab penelitian dilaksanakan oleh peneliti dengan mengamati secara langsung kegiatan anak kelas B di TK Permata Hati. Data observasi digunakan untuk menjangkau informasi mengenai bagaimana anak didik bersikap dan berinteraksi satu sama lain di sekolah. Dokumentasi dilakukan untuk mencari, mengenal hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti dan sebagainya.

Instrumen Peningkatan Kognitif Anak Kelompok BTK Permata Hati Kecamatan Kenjeran Surabaya

Aspek Perkembangan	Standard Perkembangan	Indikator
Kognitif	Memahami angka	1. Dapat menghitung penjumlahan sederhana 2. Dapat menunjuk dan menuliskan lambang bilangan 1-10
	Memahami symbol	1. Dapat mengenal bilangan dengan dadu 2. Dapat memahami bentuk gambar
	Memahami identitas	1. Dapat memahami gambar ular atau tangga sebagai tanda naik atau turun
	Memahami sebab akibat	1. Dapat membedakan panjang dan pendek gambar ular atau tangga
	Mengklasifikasi warna, bentuk ukuran	1. Dapat menghitung jumlah warna kotak yang sama 2. Dapat memahami warna pada kotak permainan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian di TK Permata Hati Surabaya terletak di Jalan Tambak Wedi Baru No.85 Surabaya. Peneliti memilih kelas Tk B terdiri dari 20 siswa yaitu 5 laki-laki dan 15 perempuan . Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama dua siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada saat sebelum diterapkan permainan tradisional dari 20 orang anak di Kelompok B terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang persentase 25%
2. Peningkatan kognitif anak pada siklus I terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 25 %, yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 6 orang anak 30 %, sedangkan anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 5 orang anak 25 %. pada Siklus II dari 20 orang anak terdapat 16 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 80 % dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 2 orang anak 10% pada siklus ini kemampuan kognitif anak sudah tercapai yaitu sebesar 80 % dan pada pelaksanaan permainan tradisional berjalan dengan baik dan dilakukan sesuai dengan indikator perkembangan.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pada Siklus 1 ke Siklus II memperoleh peningkatan, inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan tradisional di TK Permata Hati Kota Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023



Gambar 1. Penelitian Ke-1



Gambar 2. Penelitian Ke-2



Gambar 3. Penelitian ke-3

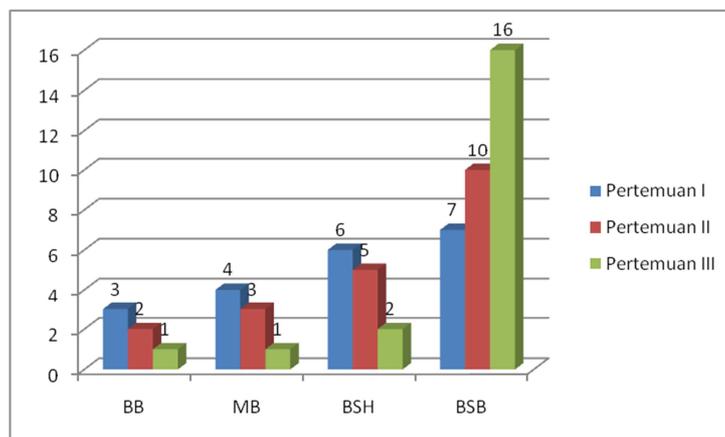
Hasil Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Siklus	Pertemuan	Nilai Perkembangan	Jumlah anak	Persentase
---------------	------------------	---------------------------	--------------------	-------------------

Pra Sikl us	I	BB	8	35%
		MB	5	25%
		BSH	5	25%
		BSB	2	10%
I	1	BB	8	35%
		MB	5	25%
		BSH	5	25%
		BSB	2	10%
	2	BB	6	30%
		MB	5	25%
		BSH	6	30%
		BSB	3	15%
	3	BB	4	20%
		MB	5	25%
		BSH	6	30%
		BSB	5	25%
II	1	BB	3	15%
		MB	4	20%
		BSH	6	30%
		BSB	7	35%
	2	BB	2	10%
		MB	3	15%
		BSH	5	25%

		BSB	10	50%
3		BB	1	5%
		MB	1	5%
		BSH	2	10%
		BSB	16	80%

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 11 anak atau 55% dari 20 anak sudah kuat dan seimbang berada pada kriteria baik. Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat diketahui adanya peningkatan pada kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Permata Hati Surabaya. Pemberian *reward* pada Siklus II berupa stiker bergambar bintang sangat efektif untuk menunjang semangat dan rasa percaya diri anak untuk melakukan permainan ular tangga. Motivasi yang diberikan juga berupa lisan kepada setiap anak sebelum maju diberi motivasi oleh guru. Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan, Siklus I, dan Siklus II, maka diperoleh hasil peningkatan yang sedemikian rupa dari indikator yang sudah ditentukan.



KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama dua siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada saat sebelum diterapkan permainan tradisional dari 20 orang anak di Kelompok B terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang persentase 25%

2. Peningkatan kognitif anak pada siklus I terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 25 %, yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 6 orang anak 30 %, sedangkan anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 5 orang anak 25 %. pada Siklus II dari 20 orang anak terdapat 16 orang anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik 80 % dan yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 2 orang anak 10 % pada siklus ini kemampuan kognitif anak sudah tercapai yaitu sebesar 80 % dan pada pelaksanaan permainan tradisional berjalan dengan baik dan dilakukan sesuai dengan indikator perkembangan.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pada Siklus 1 ke Siklus II memperoleh peningkatan, inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak kelompok B menjadi meningkat setelah menggunakan permainan tradisional di TK Permata Hati Kota Surabaya Tahun Ajaran 2022/2023

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Andriani Tuti. 2012. *Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak dini*. *Jurnal Sosial budaya* vol .9 no.1.
- Aqib,Zainal.2017.*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA,SLB/SDLB*.Yogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmawati, Luluk, dkk. (2011). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Bambang Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UniversitasTerbuka.
- Depdiknas.2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20*. Jakarta:Mini Jaya Abadi.
- Dharmamulyo, Sukirman. *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press 2008.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Firdani Lara,dkk..2011..*Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*.Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media.
- Gunarti, Winda, Lilis Suryani, Azizah Muis.(2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Hasanah Uswatun. 2016. Pengembangan kemampuan Fisik kognitif permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan anak, Volume 5, Edisi 1, juni 2016*.

- Indrijati, Herdiana. *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana 2017.
- Karmila Mila. 2017. Upaya guru meningkatkan kognitif melalui permainan tradisional pada anak usia dini 5-6 tahun di kelompok bermain geger sunten. *jurnal Empowerment Volume 6 Nomor 1 Februari 2017*.
- Khadijah. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing 2015.
- Kurniati Euis. 2016. *Permainan Tradisional* Jakarta: Prenadamedia Group
- Kurniati, Euis. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Prenada Media Group 2016.
- Masitoh, dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, B.E.F, dkk.(2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani, Novi. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press 2016.
- Rudiyanto, Ahmad. 2016. *Perkembangan Kognitif dan Kognitif Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Pres Lampung.
- Samsudin. 2018. *Pembelajaran Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Samsudin. *Pengembangan Motorik di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Prenada Media Group 2005.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumatri. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Media Group 2005.
- Tukiran Taniredja, Irma Pujiati. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Guru: Praktis dan Mudah*. Bandung: Alfabeta