



PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF, BAHASA DAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN (Studi Kasus Di Dusun Montong Belae Kecamatan Keruak Tahun 2020-2021)

Siti Nurbaizura¹, I Wayan Karta², I Nyoman Suarta³, Nurhasanah⁴

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

*e-mail: baezuranur16@gmail.com¹, Kartaiwayan5@gmail.com², suarta9@gmail.com³, nurhasanah@unram.ac.id⁴

Riwayat Artikel

Diterima: 17 Februari 2022

Direvisi: 15 April 2022

Publikasi: 15 Agustus 2022

ABSTRAK

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dikembangkan dan dimainkan di atas papan permainan yang sudah didesain oleh peneliti sesuai kebutuhan anak usia 5-6 tahun dengan tema tanaman. Pada permainan ini terdapat papan permainan, dadu, pion, dan kartu huruf dalam penerapan permainannya. Adapun metode yang digunakan dalam permainan ini adalah deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan Borg and Gall dengan 8 tahapan dimana dalam pengumpulan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi serta uji para ahli. Subyek pada penelitian ini sebanyak 3 orang anak dengan usia 5-6 tahun di Dusun Montong Belae Kecamatan Keruak. Pada penelitian ini memfokuskan pada tiga perkembangan yaitu aspek kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak. Hasil penelitian pada pengembangan permainan ular tangga ini terdapat pada desainnya dan langkah-langkahnya yang sudah di modifikasi sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan anak dimana terlihat pada pengembangan I (pertemuan I) sebesar (40,84%) mengalami peningkatan yang signifikan pada pengembangan III (Pertemuan VI/Akhir) dengan persentase sebesar (95,54%) pada aspek kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Kata Kunci:

*Permainan Ular Tangga,
Kemampuan Kognitif, Bahasa
dan Sosial Emosional*

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan merupakan bagian dari perkembangan, namun sebenarnya pertumbuhan dan perkembangan adalah dua hal yang berbeda. Pertumbuhan adalah perubahan ukuran dan bentuk tubuh atau anggota tubuh, misalnya bertambah berat badan, bertambah tinggi badan, bertambah lingkaran kepala dan perubahan tubuh yang lainnya yang biasa disebut pertumbuhan fisik. Pertumbuhan dapat dengan mudah diamati melalui penimbangan berat badan atau pengukuran tinggi badan, Sunarto & Hartono (2002). Adapun perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kecerdasan, sikap, tingkah laku, bakat, minat. Proses perubahan mental ini terlebih dahulu melalui tahap pematangan. Bila saat kematangan belum tiba maka anak sebaiknya tidak dipaksa untuk meningkat ke tahap berikutnya misalnya kemampuan duduk atau berdiri, Hurlock (2011).

Saidah (2003) mengatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan masing-masing anak berbeda, ada yang cepat dan ada yang lambat, tergantung faktor bakat (genetik), lingkungan dan konvergensi (perpaduan genetika dan lingkungan).

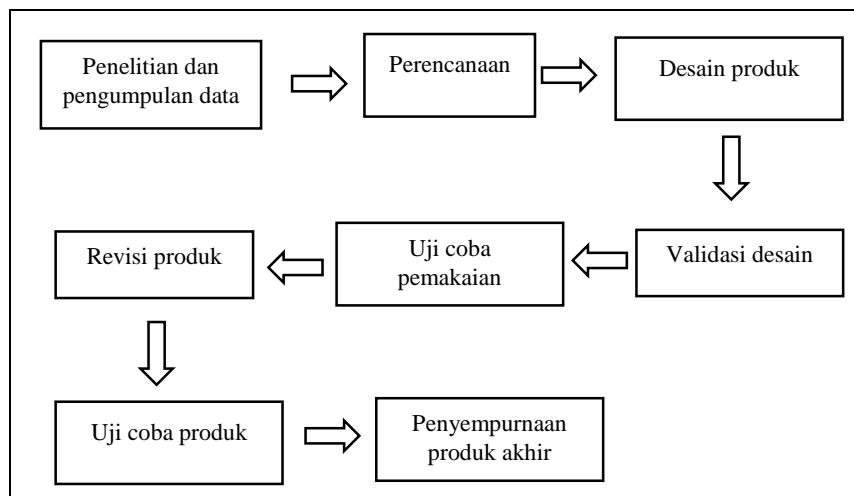


Pada masa anak-anak perlunya diberikan stimulus agar perkembangannya optimal baik itu kognitif, bahasa, maupun sosial emosionalnya, karna pada masa itu anak sedang dalam fase *golden age* karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan peneliti menemukan banyak sekali permainan yang dapat digunakan sebagai Media atau Alat Permainan Edukatif (APE), namun banyak sekali guru atau orang tua yang belum bisa menggunakannya sebagai media untuk belajar. Oleh sebab itu peneliti melakukan pengembangan permainan ular tangga sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang lebih optimal dalam perkembangan dan pertumbuhan anak dalam menstimulus aspek kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan Borg and Gall dalam tahap penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Pengembangan yang Mengadopsi Teori *Research and Development* Borg dan Gall dalam Penelitian (Tim Puslitjaknov. 2018:10)

Pada langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti tahap 1 peneliti akan mengumpulkan data pada saat observasi, kemudian pada tahap kedua peneliti akan melakukan perencanaan untuk merancang desain produk, pada tahap ketiga peneliti akan mendesain produk baik itu bentuk dan langkah-langkah yang akan di terapkan, pada tahap keempat validasi desain pada uji ahli sebanyak 3 orang, pada tahap kelima setelah melakukan validitas, peneliti akan melakukan uji coba terhadap subyek sebanyak 3 orang anak, pada tahap selanjutnya peneliti akan merevisi hal-hal yang kurang pada uji coba pemakaian, selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba produk lagi pada subyek yang sudah disempurnakan.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

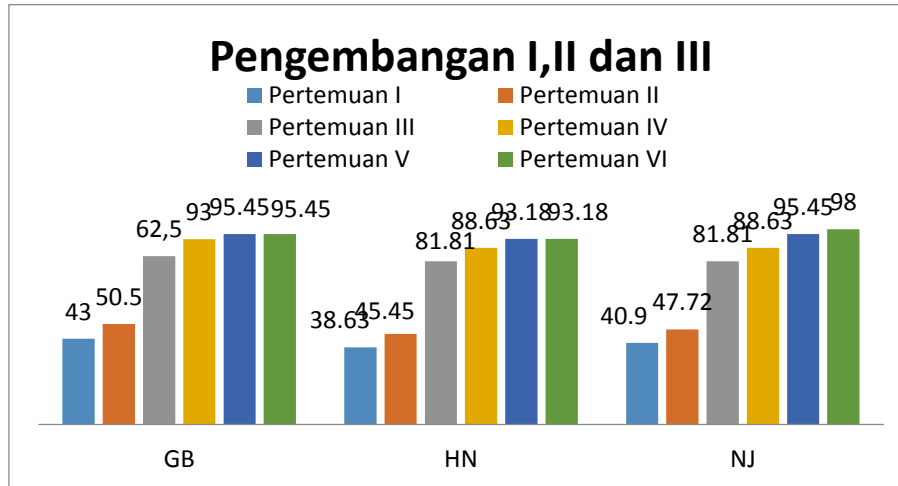
Dari hasil penelitian yang dilakukan di Desa Montong Belae Kecamatan Keruak pada 3 orang anak dengan usia 5-6 tahun, didapatkan hasil bahwa dari pengembangan I (Pertemuan 1) sampai dengan pengembangan III (Pertemuan ke VI/ Akhir), desain yang dikembangkan pada permainan ini termasuk pada alat dan bahan yang digunakan sudah dapat menjadikan modifikasi pada permainan ular tangga ini menarik sehingga dapat dimainkan oleh anak dengan sangat menyenangkan, dilihat dari desain dadu yang sudah dikembangkan dengan menggunakan kardus yang dilapisi oleh kain flannel membentuk dadu, dan papan permainan yang sudah di cetak menggunakan X Banner supaya papan permainan tahan lama, serta ada beberapa gambar yang disiapkan pada papan permainan dengan gambar buah-buahan sehingga terlihat menarik untuk dimainkan oleh anak. adapun desain dalam permainan ini sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Permainan Ular Tangga

Selain itu dalam permainan ular tangga ini diterapkan beberapa langkah-langkah sebagai berikut: (1) Anak akan melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama, kedua, dan ketiga, (2) Anak yang mendapatkan giliran pertama akan melempar dadu, setelah itu akan menghitung berapa jumlah mata dadu yang didupkannya, (3) Kemudian anak akan menjalankan bidak/pionnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang didupkannya, (4) Pada baris pertama, anak akan bergerak dari arah kiri ke kanan dan setelah naik ke baris berikutnya, anak akan bergerak dari arah sebaliknya (kanan ke kiri) dan seterusnya, (5) Jika anak menjalankan bidak dan berhenti pada petak yang bergambar maka anak akan menyebutkan gambar tersebut, (6) Jika anak berada pada gambar buah “apel” maka anak akan mencari kartu huruf membentuk kata “apel”, (7) Jika pemain berhenti pada petak yang bergambar tangga maka anak akan naik sampai petak bergambar tangga tersebut berhenti, (8) Jika pemain berhenti pada petak yang bergambar ular maka anak akan turun sampai petak bergambar ular tersebut berhenti, (9) Setelah anak melewati semua petak yang ada dan tepat berada pada petak terakhir maka permainan anak tersebut selesai, (10) Anak yang paling dahulu berada pada petak terakhir maka itulah pemenangnya.

Hasil pengembangan permainan ular tangga ini terjadi peningkatan pada aspek kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak, hal ini dapat dilihat dari pertemuan I sampai pertemuan VI, berikut hasil persentase pada pengembangan permainan ular tangga:



Gambar 3. Perbandingan skor nilai pertemuan I sampai VI

Pada hasil penelitian ini, pada Pengembangan I (pertemuan I) dengan persentase sebesar (40,84%), Pengembangan I (pertemuan II) dengan persentase sebesar (47,89%), terjadi peningkatan yang signifikan pada Pengembangan II (pertemuan III) dengan persentase sebesar (82,70%), Pengembangan II (pertemuan IV) dengan persentase sebesar (90,08%), Pengembangan III (pertemuan V) dengan persentase sebesar (94,69%), Pengembangan III (pertemuan VI) dengan persentase sebesar (95,54%). Dapat dilihat bahwa pada setiap perkembangan terdapat peningkatan karena peneliti memodifikasi baik dalam desain, langkah-langkah permainan yang akan diterapkan sehingga dalam penerapannya semakin mudah dilakukan dan semakin menarik.

Pada pengembangan permainan ular tangga ini dapat meningkatkan tubuh kembang anak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novia Iswari (2019) yang menyatakan bahwa pada pengembangan permainan ular tangga ini tumbuh kembang anak dapat di optimalkan dengan mengikuti prosedur dan langkah-langkah dalam permainan.

Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Siti Istiqomah (2017) menyatakan bahwa dengan meningkatnya kognitif anak pada saat penerapan pengembangan permainan ular tangga ini dilihat dari perkembangan anak yang mulai dari Mulai Berkembang (MB) sampai dengan Berkembang Sangat Baik (BSB), Selain itu hal ini juga dapat didukung oleh pendapat dari Rizka Hariyati (2019) dengan menyatakan bahwa pada pengembangan permainan ular tangga ini hasilnya yang optimal dengan menerapkan aturan dan langkah main yang akan diterapkan saat melakukan observasi.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa pada penelitian ini peneliti melakukan modifikasi pada bentuk permainan yaitu pada dadu yang digunakan dengan menggunakan kardus yang dilapisi dengan kain flannel di setiap sisinya dengan berbagi macam warna serta disiapkan pion dan papan permainan yang sudah dimodifikasi juga dengan ukuran



50x50 menggunakan X Banner supaya tahan lama serta di berikan berbagi gambar buah-buahan di papan permainan tersebut agar terlihat menarik. Selain itu langkah-langkahnya juga di lakukan perbaikan sehingga mudah dan menyenangkan dimainkan oleh anak. pada pengembangannya terdapat skor pengembangan I (pertemuan I) dengan persentase (40,84%) dengan peningkatan yang signifikan pada pengembangan III (pertemuan VI/ akhir) dengan persentase (95,54%).

DAFTAR PUSTAKA

- Amiliya Reni, Anung Driyas Maraning Dyah. Permainan Ular Tangga Bagi Perkembangan Kognitif anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Al-Abyadh*. Purbalingga
- Dwi Istati Rahayu. 2019. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Arga Puji Mataram
- Fitrah, Muh dan Luthfiah. 2018. Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus). CV Jejak: Jawa Barat
- Haryati Rizka, 2018. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA AL-AKHYAR BAGIK POLAK TAHUN AJARAN 2018/2019. Universitas Matam
- Hurlock Elizabeth B. 1978. *Perkembangan anak Jilid 1*. Erlangga: Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan anak Jilid 2*. Erlangga: Jakarta
- Istiqomah Siti, 2017. *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/ 2018*". Universitas Mataram
- Iswari Novia, 2019. Pengaruh Penerapan Permainan Ular Naga Terhadap Tumbuh Kembang Anak Di Kelompok B1 Tk It Generasi Muslim Cendekia Tahun 2019. Universitas Mataram Lombok: Mataram
- Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, Dur Hayati. Pengembangan Ulartangga Modifikasi (ULTAMOD) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak. Universitas Negri Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Vol 9
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Revublik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014
- Yenny Safitri. 2017. Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Bahasa Balita di UPTD Kesehatan Baserah Tahun 2016. Jurnal Obsesi Vol.1