



The Influence of Educational Snakes and Ladders Game on the Cognitive Development of Children Aged 5-6 Years in TK Aisyiyah Bustanul Athfal 41

Chayria Putri Pratami^{1*}, Kamtini²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Chayria Putri Pratami chayriaputri@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Influence, Educational Snakes and Ladders Game, Cognitive Development

Received : 20 May

Revised : 22 June

Accepted: 25 July

©2023 Pratami, Kamtini: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This study aims to find out how the educational snakes and ladders game influences the cognitive development of children aged 5-6 years at Aisyiyah Bustanul Athfal 41 Private Kindergarten. This research was conducted at Aisyiyah Bustanul Athfal 41 Private Kindergarten, with a population of 54 children and 15 children as a sample. who is in the Tulip class. The sampling technique used purposive sampling. In this study the method used was the Quasi Experimental Designs research method using the Equivalent Time Samples Design research design. The data collection instrument uses an observation sheet. The first treatment (X1) which was given treatment, the child obtained an average score of 7.4 included in the Less Good category. The second treatment (X0) which was not given child treatment obtained an average value of 6.3 included in the Not Good category. Furthermore, in the third treatment (X1) which was given treatment, the child got an average value of 13 included in the Very Good category. And finally the fourth treatment (X0) which was not given treatment, the child got an average value of 12.2 which was in the Good category. Based on the results of the Friedman test calculations, it shows the Asymp Value. Sig (0.000) < 0.05, it can be concluded that there is a significant effect of the educational snakes and ladders game on the cognitive development of children aged 5-6 years in TK Aisyiyah Bustanul Athfal 41.

Pengaruh Permainan Ular Tangga Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 41

Chayria Putri Pratami^{1*}, Kamtini²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Chayria Putri Pratami chayriaputri@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Pengaruh, Permainan Ular Tangga Edukatif, Perkembangan Kognitif

Received : 20 Mei

Revised : 22 Juni

Accepted: 25 Juli

©2023 Pratami, Kamtini: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan ular tangga edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Swasta Aisyiyah Bustanul Athfal 41. Penelitian ini dilakukan di TK Swasta Aisyiyah Bustanul Athfal 41, dengan populasi sebanyak 54 anak dan yang menjadi sampel 15 anak yang berada di kelas Tulip. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *sampling purposive*. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode penelitian *Quasi Experimental Designs* dengan menggunakan desain penelitian *The Equivalent Time Samples Design*. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Perlakuan pertama (X_1) yang diberikan perlakuan, anak memperoleh nilai rata-rata 7,4 termasuk ke dalam kategori Kurang Baik. Perlakuan kedua (X_0) yang tidak diberikan perlakuan anak memperoleh nilai rata-rata 6,3 termasuk dalam kategori Tidak Baik. Selanjutnya pada perlakuan ketiga (X_1) yang diberikan perlakuan, anak mendapatkan nilai rata-rata 13 termasuk ke dalam kategori Sangat Baik. Dan terakhir perlakuan yang ke empat (X_0) yang tidak diberi perlakuan, anak mendapatkan nilai rata-rata 12,2 masuk dalam kategori Baik. Berdasarkan hasil perhitungan uji friedman menunjukkan Nilai Asymp. Sig (0,000) < 0,05 maka dapat disimpulkan, Ada pengaruh yang signifikan dari permainan ular tangga edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 41.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan usaha pendidikan yang diberikan bagi anak-anak dalam rentang usia 0-6 tahun dengan tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka. Anak-anak diibaratkan sebagai selembar kertas putih yang belum tergores, dan lingkungan pendidikanlah yang memberikan coretan dan warna dalam kehidupan mereka (Khadijah dan Amelia, 2021, h.4). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenis pendidikan yang menitikberatkan pada pengaturan dasar kecerdasan, bahasa, komunikasi, perkembangan sosio-emosional, serta pertumbuhan serta perkembangan fisik yang didasarkan pada tahapan perkembangan yang dialami anak usia dini. (Suyadi, 2013, h. 17).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, dijelaskan dalam Bab 3, Pasal 4, bahwa perkembangan anak meliputi beberapa aspek seperti nilai agama dan moral, nilai Pancasila, kemampuan fisik motorik, kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa, dan keterampilan sosial emosional. Salah satu aspek yang dikembangkan yaitu perkembangan kognitif. Syamsu Yusuf dalam Khadijah dan Amelia (2021, h. 7) menyatakan perkembangan adalah perubahan sistematis, progresif, berkesinambungan yang terjadi baik secara fisik maupun psikis dan mengantarkan seseorang atau sekelompok individu pada suatu tingkat kedewasaan atau kedewasaan. Menurut Vygotsk dalam Sulyandari (2021, h. 8) kognitif merupakan proses berfikir anak yang dilaksanakan secara bertahap melalui pengaruh rangsangan dari luar.

Sutisna dan Laiya (2020, h. 4) menyatakan perkembangan kognitif, yaitu perubahan dalam struktur kognitif yang menyertakan proses mental yakni penalaran, ingatan, imajinasi, kreativitas, pemecahan masalah, bahasa, kecerdasan, serta kapasitas rasionalisasi. Perkembangan kognitif anak usia dini mengacu pada kapasitas berpikir anak ketika menginterpretasikan lingkungannya, yang memperluas basis pengetahuannya. Jadi, melalui penggunaan kemampuan mental mereka, anak belajar mengenai dirinya sendiri, hewan, tumbuhan, individu lain, serta berbagai benda di lingkungan mereka (Khadijah, 2016, h. 34).

Capaian perkembangan kognitif khususnya berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun diantaranya adalah; menyebutkan dan menulis lambang bilangan 1-20, menghitung menggunakan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan, menyebutkan dan menulis lambang huruf vokal dan konsonan (Priyono dkk., 2021, h. 216). Kenyataan dilapangan saat peneliti melakukan observasi awal di kelas Tulip, TK Swasta Aisyiyah Bustanul Athfal 41. Masih ada anak yang belum bisa melafalkan serta menuliskan lambang bilangan 1-20 terutama angka 6 dan 9 anak masih sering salah membilangkannya, anak-anak masih kesulitan menghitung menggunakan lambang bilangan, masih terdapat anak yang belum mampu mencocokkan lambang bilangan, masih ditemui anak-anak belum dapat melafalkan serta menulis lambang huruf vokal dan konsonan terutama huruf-

huruf yang sekilas mirip anak-anak kesulitan membedakannya seperti (b dan d), (p dan q), (m dan n), (n dan u), (m dan w).

Permasalahan anak pada TK ABA 41 tersebut diakibatkan dari faktor eksternal ataupun faktor yang asalnya dari luar antara lain terbatasnya media dan alat permainan edukatif yang dimanfaatkan pendidik ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung menyebabkan anak lebih mudah bosan pada saat pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka solusi yang dapat diterapkan oleh peneliti yaitu dengan digunakannya permainan ular tangga edukatif, sehingga anak dapat melakukan pembelajaran sambil bermain, dengan begitu anak tidak mudah bosan.

Alat permainan edukatif adalah keseluruhan hal yang bisa dimanfaatkan guna memfasilitasi belajar anak dari kegiatan bermain (Fadillah, 2017, h. 56). Menurut Mayke Sugianto.T dalam Hasnida (2015, h. 161) alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang disengaja didesain khusus demi keuntungan pendidikan, sehingga melalui adanya alat permainan edukatif ini dapat membantu anak-anak belajar sambil bermain maka dari itu anak-anak tidak mudah merasa jenuh karena anak-anak melakukannya dengan kesenangan hatinya. Pembelajaran yang tercipta juga lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar anak. Salah satu tujuan dari alat permainan edukatif untuk siswa TK, yaitu untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif. Permainan Ular Tangga yaitu permainan yang biasa dimainkan oleh dua orang atau lebih, dimana permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan angkanya. Ular tangga edukatif ini merupakan salah satu permainan edukatif yang telah dimodifikasi dari bentuk aslinya sehingga memiliki nilai edukasi tersendiri. Jika pada umumnya ular tangga hanya dimainkan untuk siapa yang mencapai jalur finish duluan ialah pemenangnya tetapi ular tangga edukatif ini dimodifikasi dengan memberikan pertanyaan dan perintah yang dapat menantang anak sehingga anak tidak sadar bahwa dia sedang bermain sambil belajar.

Firman Ashadi (2022) melakukan penelitian dengan judul penelitian "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Ihsan Banyuwangi" dengan hasil penelitian 0,577. Hasil 0,577 berada pada tabel yang bergerak 0,400-0,599 sehingga ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif anak di Tk Al Ihsan dengan tingkat korelasi sedang.

Putri Rahma Julwati, dkk (2022) melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA 42 GBA". Penilaian validasi ahli media menghasilkan persentase 97,2%, dan penilaian validasi ahli materi menghasilkan persentase 100%, keduanya menunjukkan bahwa penelitian ini sangat efektif untuk digunakan. Pada uji coba lapangan awal, temuan uji Wilcoxon dari media buku pop-up untuk keefektifan adalah $0,000 < 0,05$. Kedua hasil ini menunjukkan bahwa media buku pop-up dapat berdampak pada perkembangan kognitif anak dalam hal kemampuan menggunakan peralatan berkebun dan pemahaman mereka tentang alam.

TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Bahwa perkembangan kognitif adalah cara berpikir individu yang melibatkan aktivitas mental seperti mengingat, imajinasi, intelegensi, untuk memahami lingkungan sekitarnya sehingga dapat menambah pengetahuannya, dan dapat menyelesaikan berbagai masalah yang ada.

Tahap perkembangan kognitif Piaget dalam Fauzia (2022, h.16) terbagi menjadi 4 tahap yaitu: 1) Tahap Sensorimotor (0-2 Tahun), 2) Tahap Pra-Operasional (2-7 Tahun), 3) Tahap Operasional Konkret (7-11 Tahun), 4) Tahap Operasional Formal (11- Dewasa). Khadijah dan Amelia (2021, h. 68) menyatakan Faktor yang bisa mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, adalah: Faktor Keturunan, Faktor Lingkungan, Faktor Kematangan, Faktor Pembentukan, Faktor Minat dan Bakat, Faktor Kebebasan.

Permainan Ular Tangga Edukatif

Permainan ular tangga adalah sebuah permainan yang didesain kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana beberapa kota diantaranya terdiri atas ular dan tangga dimana jika pemain mendapatkan ular maka pemain harus turun hingga kotak ujung buntut ular dan jika pemain mendapatkan tangga maka pemain akan naik ke kota ujung tangga. Permainan ini biasa dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan cara masing-masing pemain melemparkan dadu untuk mendapatkan angka dan kemudian menjalankan pion sesuai dengan angka dadu yang didapatkan. Permainan ini dimulai dari kotak start dan diakhiri hingga kotak finish, pemain yang mencapai garis finish terlebih dahulu maka dialah pemenangnya.

Permainan ular tangga edukatif merupakan sebuah permainan yang telah dimodifikasi oleh peneliti dari permainan ular tangga yang biasa pada umumnya menjadi permainan ular tangga yang memiliki nilai-nilai pendidikan. Sehingga dapat membantu anak dalam proses pembelajaran dan dalam mengembangkan aspek perkembangannya. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang ingin dikembangkan dalam permainan ini. Jika pada umumnya ular tangga hanya sebuah permainan siapa yang mencapai garis finish duluan ialah pemenangnya. Tetapi untuk ular tangga edukatif ini desainnya berbeda yaitu dengan memberikan pertanyaan dan perintah. Jika anak berada pada kotak yang bergambar ular maka anak akan turun hingga ke ekor ular dan kemudian pada kotak bagaian ekor akan terdapat pertanyaan yang akan dijawab oleh anak. Jika anak berada pada kota yang terdapat gambar tangga maka anak akan naik hingga ujung tangga dan mengikuti perintah yang ada pada kotak tersebut. Kalimat tanya dan kalimat perintah yang dibuat juga menyesuaikan dengan perkembangan kognitif anak yang akan dikembangkan. Dalam permainan ular tangga ini tidak menggunakan papan kotak-kotak tetapi menggunakan spanduk yang sudah didesain berbentuk kotak-kotak 25 buah. Pada permainan ular tangga edukatif ini terdapat 5 kalimat perintah yang harus dilaksanakan anak dan 5 pertanyaan yang harus dijawab anak. Anak-anak menjadi pion dalam permainan ular tangga edukatif ini. Dan untuk ukuran tiap-tiap kotaknya yaitu 20 cm x 20 cm

serta dadu berukuran 10 cm x 10 cm. Berikut ini peneliti sertakan contoh gambar papan ular tangga yang akan digunakan dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak khususnya aspek berpikir simbolik:



Gambar 1. Desain Ular Tangga Edukatif

METODOLOGI

Pada penelitian ini peneliti memanfaatkan penelitian kuantitatif, adapun populasi melalui riset ini yakni semua anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 41 yang berumur 5-6 tahun yang berjumlah 54 anak, 26 anak di kelas Tulip dan 28 anak di kelas Anggrek. Sampel pada riset ini yakni anak umur 5-6 tahun di kelas tulip dengan total 15 anak. Teknik pengambilan sampel melalui penggunaan *sampling purposive*. Padariset ini teknik analisis data yang dimanfaatkan yaitu teknik statistik non-parametrik, sebab sampel pada riset ini kurang dari 30 anak.

HASIL PENELITIAN

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini bahwa data diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini telah dirancang dan disusun sesuai dengan kisi-kisi pada instrument penilaian, sehingga bisa digunakan dalam mendapatkan data mengenai perkembangan kognitif anak umur 5-6 tahun menggunakan permainan ular tangga edukatif untuk kelompok eksperimen.

Berikut ini adalah data hasil pengamatan mengenai perkembangan kognitif anak umur 5-6 tahun pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 41.

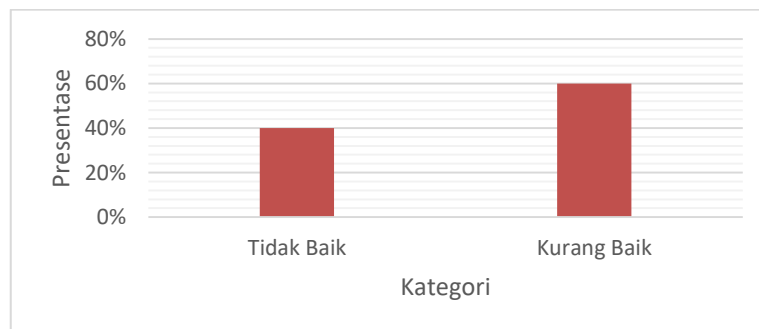


Diagram 1. Hasil Observasi Pertama

Dari diagram diatas terlihat jumlah anak yang masuk dalam kategori tidak baik 6 anak (40%) dan yang masuk dalam kategori kurang baik sebanyak 9 anak (60%).

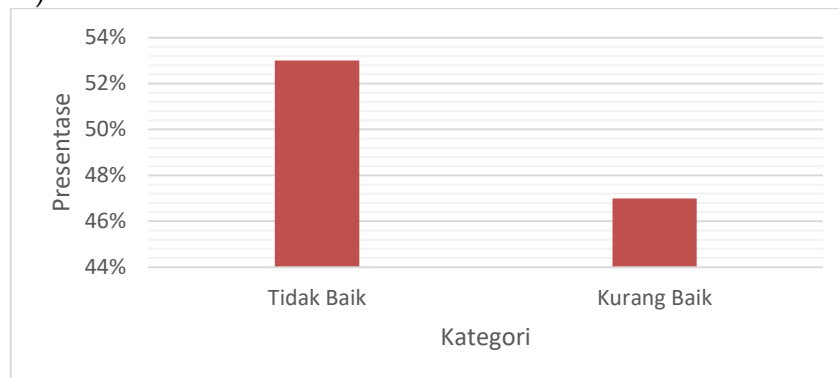


Diagram 2. Hasil Obseravsi Hari Kedua

Dari diagram diatas terlihat jumlah anak yang masuk dalam kategori tidak baik yaitu 8 anak (53%) dan yang masuk dalam kategori kurang baik sebanyak 7 anak (47%).

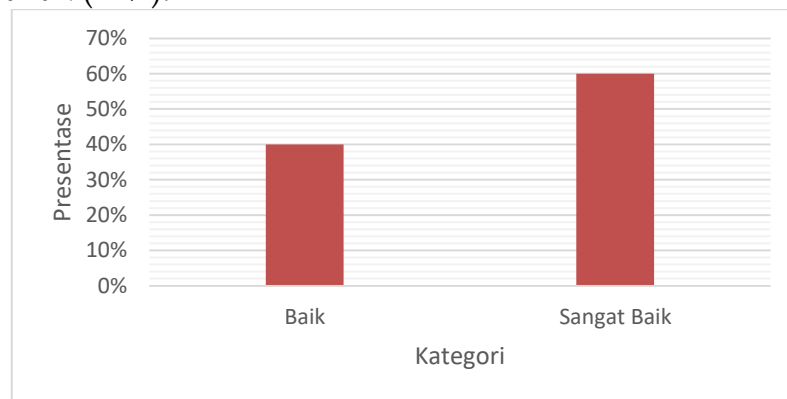


Diagram 3. Hasil Observasi Ketiga

Dari diagram diatas terlihat jumlah anak yang masuk dalam kategori baik terdapat 6 anak (40%) dan yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 9 anak (60%).

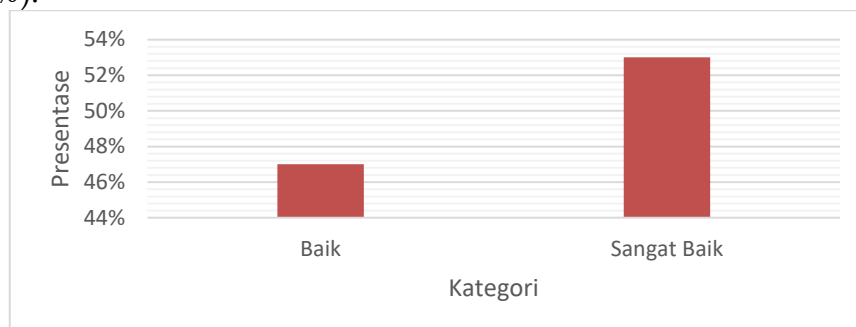


Diagram 4. Hasil Observasi Keempat

Dari diagram diatas terlihat jumlah anak yang masuk dalam kategori baik sebanyak 7 anak (47%) dan yang masuk kategori sangat baik sebanyak 8 anak (53%).

Di bawah ini adalah data keseluruhan hasil observasi mengenai perkembangan kognitif anak umur 5-6 tahun pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 41.

Tabel 1. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

| No | Responden | Data 1 (X_1) | Data 2 (X_0) | Data 3 (X_1) | Data 4 (X_0) |
|-------------------|-----------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 1 | Ad | 6 | 7 | 14 | 13 |
| 2 | Al | 6 | 5 | 11 | 10 |
| 3 | At | 8 | 6 | 14 | 13 |
| 4 | Av | 6 | 6 | 11 | 10 |
| 5 | Az | 9 | 7 | 15 | 14 |
| 6 | Bi | 9 | 7 | 15 | 14 |
| 7 | Br | 9 | 7 | 14 | 13 |
| 8 | Gb | 8 | 6 | 11 | 10 |
| 9 | Ih | 8 | 7 | 15 | 14 |
| 10 | Ma | 7 | 6 | 13 | 12 |
| 11 | Ny | 6 | 7 | 11 | 10 |
| 12 | Nr | 6 | 6 | 15 | 14 |
| 13 | Si | 5 | 5 | 11 | 11 |
| 14 | Sf | 9 | 6 | 12 | 12 |
| 15 | Zw | 9 | 7 | 13 | 13 |
| Total | | 111 | 95 | 195 | 183 |
| Rata-Rata | | 7.4 | 6.3 | 13 | 12.2 |
| Keterangan | | Kurang Baik | Tidak Baik | Sangat Baik | Baik |

Sesuai dengan tabel tersebut bisa diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat perkembangan kognitif pada anak kelas tulip di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 41 yang kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan permainan ular tangga edukatif. Anak-anak mengalami empat kali tindakan, di antaranya terdapat sesi yang melibatkan kegiatan permainan ular tangga edukatif. Pada tindakan pertama (X_1), dimana anak-anak diberikan tindakan, mereka mencapai skor rata-rata sebesar 7,4 yang termasuk pada kategori Kurang Baik. Untuk tindakan kedua (X_0), dimana anak-anak tidak diberikan tindakan, skor rata-rata mereka yaitu 6,3 yang termasuk dalam kategori Tidak Baik. Kemudian, pada tindakan ketiga (X_1), dimana anak-anak kembali diberikan perlakuan, mereka mencapai skor rata-rata sebesar 13 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Terakhir, pada tindakan keempat (X_0), dimana anak-anak tidak diberikan tindakan, mereka mencapai skor rata-rata sebesar 12,2 yang termasuk dalam kategori Baik.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis berfungsi untuk melihat apakah hipotesis yang telah diberikan dapat diterima atau tidak sesuai dengan data yang diperoleh melalui proses penelitian. Pada penelitian ini uji hipotesis yang digunakan yaitu Uji Friedman yang dihitung menggunakan Aplikasi SPSS versi 26.0. Bentuk perhitungan uji Friedman dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Ranks

| | Mean Rank |
|--------|-----------|
| Data 1 | 1.77 |
| Data 2 | 1.23 |
| Data 3 | 3.90 |
| Data 4 | 3.10 |

Tabel 3. Test Statistics^a

| | |
|-------------|--------|
| N | 15 |
| Chi-Square | 41.833 |
| Df | 3 |
| Asymp. Sig. | .000 |

a. Friedman Test

Berdasarkan hasil perhitungan uji friedman diperoleh hasil Asymp. Sig 0,000. Sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai Asymp. Sig < 0,05. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh yang signifikan dari permainan ular tangga edukatif pada perkembangan kognitif anak.

PEMBAHASAN

Menurut Piaget dalam Sofyan (2018, h. 37) perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam otak saat orang sedang berpikir. Kemampuan kognitif berangsur-angsur maju seiring dengan kematangan fisik dan perluasan saraf sistem saraf otak. Sesuai dengan temuan uji hipotesis melalui penggunaan aplikasi SPSS bahwa bisa diketahui ada pengaruh yang signifikan dari permainan ular tangga edukatif pada perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hal ini sesuai dengan pendapat Priyono (2021, h. 216) menyatakan bahwa capaian perkembangan kognitif khususnya berfikir simbolik anak umur 5-6 tahun diantaranya adalah; menjelaskan dan menuliskan lambang bilangan 1-20, menghitung menggunakan simbol bilangan, mencocokkan lambang bilangan, menyebutkan dan menuliskan lambang huruf vokal dan konsonan.

Hasil dari observasi pertama pada indikator 1 memperoleh skor 43, indikator 2 memperoleh skor 29, indikator 3 memperoleh skor 27 dan indikator 4 memperoleh skor 12. Total seluruh skor adalah 111 dengan rata-rata 7,4 dan termasuk dalam kategori kurang baik. Hasil observasi kedua pada indikator 1 memperoleh skor 42, indikator 2 memperoleh skor 29, indikator 3 memperoleh skor 15 dan idikator 4 memperoleh skor 9. Total seluruh skor adalah 95 dengan rata-rata 6,3 dan termasuk dalam kategori tidak baik. Hasil observasi ketiga pada indikator 1 memperoleh skor 57, indikator 2 memperoleh skor 54, indikator 3 memperoleh skor 45 dan idikator 4 memperoleh skor 39. Total seluruh skor adalah 195 dengan rata-rata 13 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil observasi keempat pada indikator 1 memperoleh skor 60, indikator 2 memperoleh skor 54, indikator 3 memperoleh skor 27 dan indikator

4 memperoleh skor 42. Total seluruh skor adalah 183 dengan rata-rata 12,2 dan termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa terdapat peningkatan dari observasi pertama jika dibandingkan dengan observasi hari ketiga dan pada observasi hari kedua dan hari keempat juga mendapat peningkatan. Dimana pada hari pertama memperoleh skor rata-rata 7,4 dan hari ketiga memperoleh skor 13 sehingga terjadi peningkatan. Pada hari kedua memperoleh skor rata-rata 6,3 dan hari keempat memperoleh skor rata-rata 12,2 sehingga mengalami peningkatan. Pada penelitian ini indikator yang mengalami peningkatan paling dominan yaitu indikator pertama tentang menyebutkan dan menuliskan lambang bilangan 1-20 khususnya 6 dan 9 mengalami peningkatan hal ini terjadi karena dalam permainan ular tangga edukatif ini angka lebih dominan dimana dalam masing-masing kotak terdapat angka 1-20, kemudian pada pertanyaan-pertanyaan yang ada juga terdapat angka sehingga indikator pertama mengalami peningkatan.

Sesuai dengan analisis data yang dilakukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan ular tangga edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil dari SPSS Versi 26 yang menunjukkan Nilai Asymp. Sig (0,000) < 0,05. Hal ini terjadi karena belajar melalui permainan lebih menyenangkan serta membuat anak tidak merasa bosan sehingga anak lebih mudah memahaminya dan kemampuan kognitif anak lebih cepat berkembang (Fadillah 2017, h. 57). Menurut Ratna Ningsih dalam Rati dkk (2022, h.289) permainan ular tangga sangat baik untuk perkembangan otak kiri dan kanan anak. Perhitungan langkah demi langkah yang terlibat dalam permainan ular tangga ini, bisa membantu anak mengenai cara berhitung. Untuk merangsang keterampilan berhitung mereka, anak juga menghitung jumlah mata dadu yang muncul untuk menentukan berapa kali mereka harus melangkah. Oleh karena itu, anak-anak yang senang bermain ular tangga sangat cerdas dalam matematika.

Berdasarkan riset yang dilaksanakan pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 41 bisa dinyatakan bahwa melalui permainan ular tangga edukatif berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak umur 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa:

1. Melalui penerapan permainan ular tangga edukatif bisa memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak umur 5- 6 tahun.
2. Dari hasil data yang didapatkan dalam perhitungan tindakan pertama (X_1) anak-anak mendapatkan skor rata-rata 7,4 tergolong ke dalam kategori Kurang Baik. Tindakan kedua (X_0) anak-anak mendapatkan

skor rata-rata 6,3 tergolong dalam kategori Tidak Baik. Kemudian pada tindakan ketiga (X_1) anak-anak mendapatkan skor rata-rata 13 tergolong ke dalam kategori Sangat Baik. Dan terakhir perlakuan yang ke empat (X_0) anak-anak mendapatkan nilai rata-rata 12,2 masuk dalam kategori Baik.

3. Berdasarkan hasil perhitungan uji friedman memperlihatkan skor Asymp. Sig (0,000) < 0,05 sehingga bisa ditarik kesimpulan, Ada pengaruh yang signifikan dari permainan ular tangga edukatif pada perkembangan kognitif anak umur 5-6 tahun pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 41.

PENELITIAN LANJUTAN

Kepada peneliti yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya tentang permainan ular tangga edukatif dalam hubungannya dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, disarankan agar menggunakan penelitian sebelumnya sebagai masukan dalam melaksanakan penelitian mereka dan mencapai hasil penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P. P., & Anik, L. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK AL Ihsan Banyuwangi. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 113-123.
- Audina, R., Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Pampangan Oki. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 295-304.
- Diba, F., & Nurul, M. (2019). *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang Selatan: CV. Pustakapedia.
- Duli, N. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Farid. (2017). *Ular Tangga Mobilitas Sosial; (Sebuah Inovasi Media Pembelajaran)*. Kupang: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pratami, Kamtini

Izuddin, A. (2021). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 542-557.

Qadafi, M. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Mataram: Sanabil.

Sofyan, H. H. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: CV. Informatika.