

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK WAHID HASYIM DINOYO MALANG

Abu Khoir¹⁾, Atti Yudiernawati²⁾, Neni Maemunah³⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

²⁾ Dosen Program Studi Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

³⁾ Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang
Email : jurnalpsik.unitri@gmail.com

ABSTRAK

Prasekolah merupakan masa tumbuh kembang anak dibawah umur 6 tahun. Pada periode ini otak anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat dan merupakan kunci utama bagi pembentuk kecerdasan. Pada masa ini otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan mencapai 80% dari otaknya dimasa dewasa. Pemberian stimulasi yang dapat merangsang kognitif anak usia prasekolah salah satunya adalah permainan kooperatif. Salah satu contoh permainan kooperatif adalah permainan ular tangga raksasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap perkembangan kognitif anak usai 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Wahid Hasyim Nomor 165 Kelurahan Dinoyo Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre experimental design* dengan rancangan *one group Pre-Post Test Design dengan jumlah sample sebanyak 49 anak menggunakan teknik random sampling*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung. Analisa data dengan menggunakan uji *paired sample t test dengan nilai* $(p) = 0,000 < 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif baik yang tertinggi adalah 23 orang (79,3%), Perkembangan Kognitif cukup tertinggi 14 orang (48,3%), perkembangan kognitif kurang yang tertinggi 11 orang (37,9%) dan perkembangan kognitif tidak baik yang tertinggi 1 orang (3,4%). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia pra sekolah yang diberikan permainan ular tangga raksasa mengalami perkembangan kognitif dalam pengembangan visual, pengembangan sains permulaan, pengembangan aritmatika, dan pengembangan geometri..

Kata Kunci: Kognitif, prasekolah, ular tangga.

**THE EFFECT OF GIANT SNAKES AND LADDERS GAME FOR INCREASE
DEVELOPMENT COGNITIVE OF CHILDREN 5 – 6 YEARS OLD IN WAHID
HASYIM KINDERGATEN DINOYO MALANG**

ABSTRACT

Preschool is a time of growth and development of children under the age of 6 years. During this period, the child's brain is experiencing rapid growth and is a key element for forming intelligence. At this time the child's brain growth and development reached 80% of the days of the adult brain. Giving cognitive stimulation that encourages preschoolers one of which is a cooperative game. One example is a cooperative game giant snakes and ladders game. This study aims to determine the effect of Giant Snake and Ladder Game Against Cognitive Development Children 5-6 Years After In Kindergarten Wahid Hasyim No. 165 Dinoyo Malang. The method used is pre experimental design with one group design Pre-Post Test Design to number as many as 49 children sample using random sampling techniques. The instrument used in this study is the direct observation. Data analysis using paired samples t test with a value of $(p) = 0.000 < 0.05$. The results showed that Cognitive Development both the highest was 23 (79.3%), Cognitive Development sufficiently high 14 (48.3%), Cognitive Development less than the highest 11 (37.9%) and Cognitive Development was not good supreme 1 (3.4 %). Based on the results of the study showed that preschool children given a giant game of snakes experiencing cognitive development in visual development, the development of science beginning, the development of arithmetic, geometry and development.

Keywords: *Cognitive, Pre School, Snake And Ladder.*

PENDAHULUAN

Prasekolah merupakan masa tumbuh kembangan anak dibawah umur 6 tahun. Pendidikan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, penyelenggaraan pendidikan usia dini disesuaikan dengan karakteristik anak yang aktif, memiliki

rasa ingin tahu yang tinggi dan senang bereksplorasi dengan lingkungannya, hal ini tercermin dalam kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

Periode ini hanya berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini yaitu 0-6 tahun. Karena pada masa ini otak anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat dan merupakan kunci utama bagi pembentuk

kecerdasan. Pada masa ini otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan mencapai 80% dari otaknya dimasa dewasa kelak. Artinya perkembangan otaknya dimasa dewasa nantinya hanya mencapai 20 %, dan selebihnya adalah perluasan permukaan otak dan jalinan dendrit yang lebih rumit (Suyadi, 2010).

Pemberian stimulasi yang dapat merangsang kognitif anak usia prasekolah salah satunya adalah Permainan kooperatif. Dimana permainan ini sangat menonjolkan unsur kerja sama tim dan interaksi sesama teman agar masing-masing tim tetap utuh dan sekaligus mengandung unsur membantu agar anggota satu kelompok tidak disentuh anggota tim lawan. Permainan yang melibatkan kerjasama kelompok berguna untuk mengembangkan dinamika kelompok.

Dari beberapa jenis permainan kooperatif (*cooperative play*) yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak. maka, peneliti tertarik dengan hal yang baru yaitu memodifikasi Ular tangga biasa menjadi UlarTanggaRaksasa. Merupakan sebuah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. permainan ini dibagi dalam kotak-kotak, di dalam kotak kotak tersebut tergambar sejumlah ular dan tangga yang menghubungkannya dengan kotak lain. Selain itu kelebihanannya adalah Anak dapat bereksplorasi langsung menjadi bidaknya yang terikat dengan aturan main.

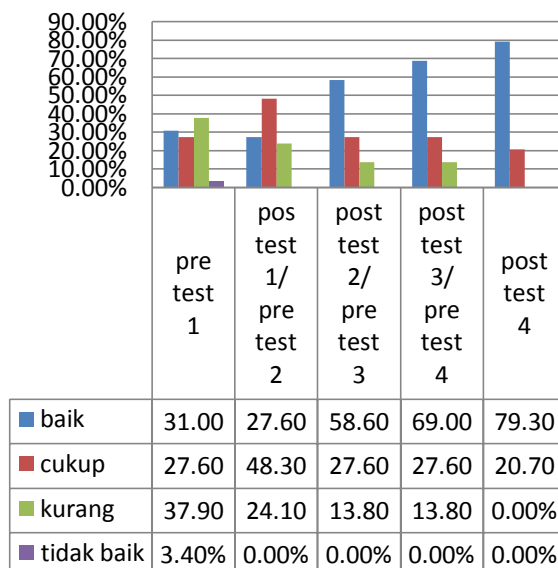
Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usai 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Wahid Hasyim Nomor 165 Kelurahan Dinoyo Malang.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre experimental design* dengan rancangan *one group Pre-Post Test Design* adalah mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi kemudian diobservasi lagi setelah intervensivariabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga raksasa Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada perkembangan sosial adalah observasi berperan serta. Peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari sampel penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak (baik, cukup, kurang). Dalam penelitian ini data-data yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan *paired sample t test* dengan nilai $(p) = 0,000 < 0,05$.

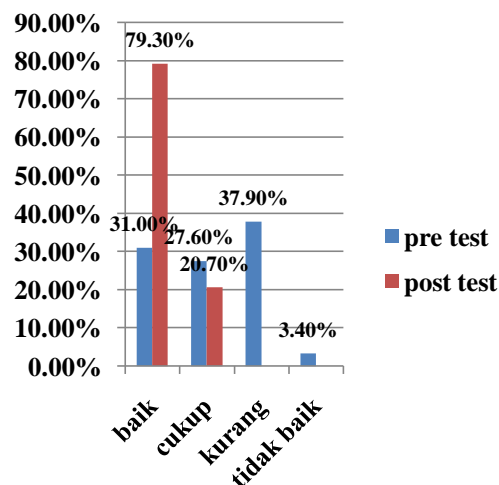
HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Hasil pengukuran perkembangan kognitif sebelum dan sesudah diberikan permainan ular tangga raksasa

Berdasarkan Gambar 1, hasil observasi Perkembangan Kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan permainan ular tangga pada *pre-test* 1 yang tertinggi Perkembangan Kognitif kurang, pada *post test* 1 / *pre-test* 2 yang tertinggi Perkembangan Kognitif anak cukup, *post-test* 2 / *pre-test* 3 yang tertinggi Perkembangan Kognitif baik, *post-test* 3 / *pre-test* 4 yang tertinggi Perkembangan Kognitif anak baik dan pada *post test* 4 yang tertinggi adalah baik. Dari hasil di atas *pre test/post test* 1 – 4 hasil dengan Perkembangan Kognitif baik yang tertinggi adalah 23 orang (79,3%), Perkembangan Kognitif cukup

tertinggi 14 orang (48,3%), Perkembangan Kognitif kurang yang tertinggi 11 orang (37,9%) dan Perkembangan Kognitif tidak baik yang tertinggi 1 orang (3,4%).



Gambar 2. Hasil pengukuran perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan permainan ular tangga raksasa

Berdasarkan Gambar 2. nilai yang tertinggi sebelum perlakuan adalah 11 orang anak (37.9 %) dengan perkembangan kognitif kurang dan terjadi perubahan setelah intervensi permainan nilai tertinggi setelah perlakuan adalah 23 orang anak (79.3 %) dengan perkembangan kognitif baik.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan yaitu sig (p) = 0,000 < 0,05 antara perkembangan kognitif anak sebelum dan setelah diberikan permainan

perkembangan kognitif. Sebelum diberikan permainan perkembangan kognitif anak adalah perkembangan kognitif baik 9 orang (31,0%), perkembangan kognitif cukup 8 orang (27,6%), perkembangan kognitif kurang 11 orang (37,9 %) dan perkembangan kognitif tidak baik 1 orang (3,4%) dan setelah diberikan permainan perkembangan kognitif baik menjadi 23 orang (79,3%), perkembangan kognitif cukup 6 orang (27,7%).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka pada bagian ini akan diuraikan beberapa kesimpulan dari penelitian ini, yakni sebagai berikut :

- 1) Sebelum diberikan permainan ular tangga raksasa sebagian mengalami perkembangan kognitif kurang.
- 2) Setelah diberikan permainan ular tangga raksasa sebagian besar mengalami perkembangan kognitif baik.
- 3) Ada pengaruh perkembangan kognitif sebelum dan sesudah dilakukan pemberian permainan ular tangga raksasa. Responden yang diberikan permainan ular tangga raksasa mengalami perkembangan kognitif dalam pengembangan visual, pengembangan sains permulaan, pengembangan

aritmatika, dan pengembangan geometri.

SARAN

Peneliti selanjutnya bisa melakukan penelitian dengan memberikan permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan sosialisasi anak serta dianjurkan untuk penambahan kreatifitas untuk menghindari kejenuhan anak dan disesuaikan dengan usia perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Batista, Yohanes. 2012. *Games indoor-Outdoor Paling Gress dan Trik Modifikasi*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisier.
- Depkes, RI. 2005. *Deteksi Dini Tumbuh Kembang Balita*. Bakti Husada
- Fudyartanta, K. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Pustaka Belajar.
- Gustiana, D. A. 2011. *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini*. Journal. Bandung: FIP UPI.

- Hidayat, A. A. A. 2007. *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Edisi 2. Jakarta: Salemba Medika.
- Jatmatika, N. Y. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Jogjakarta: Diva Press.
- Masalahah, ummi. 2013. *Peningkatan Kemampuan kognitif anak melalui Permainan Ular Tangga Raksasa*. Jurnal. Semarang: IKIP Veterran.
- Montulalu, dkk. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Univeersitas Terbuka.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*. PT Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. 2011. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Jakarta: Media Group.
- Nirwana,B. A. 2011. *Psikologi Bayi, Balita, dan Anak*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. 2013. *Metodeleogi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Edisi 3. Jakarta: Salemba Medika.
- Riduwan dan Sunarto, H. 2012. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian. Pendidikan, Sosial, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Soetjningsih, C. H. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai DenganKanak-kanak Akhir*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugianto. 1995. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujianto, E.A. 2009. *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Thrsono,Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak UsiaDini*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Yunanto, A. R. 2012. *Pengaruh Cooperative Play Terhadap*

*Reaksi Langsung Sibling Rivalry
Pada Anak Usia Prasekolah.*
Skripsi. Fakultas Kesehatan
Universitas Jember. Jember.

Yusuf, S. 2011. *Psikologi Perkembangan
Anak dan Remaja*. Bandung: PT
Remaja Rosada Karya.