

## MEDIA TEKA-TEKI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN

Aulia Rahmi<sup>1</sup>, Hibana<sup>2</sup>

Fakultas Tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta<sup>1,2</sup>

Email: auliarahmi920@gmail.com

Rahmi, Aulia. Hibana. (2024). Media Teka-Teki Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.

*Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 173-182.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4266>

Diterima:30-10-2024

Disetujui: 28-11-2024

Dipublikasikan: 14-12-2024

**Abstrak:** Anak usia dini merupakan tahap penting dalam setiap perkembangan yang akan menentukan kualitas kehidupan mereka di masa mendatang. Pada tahap ini, anak-anak mulai memperoleh berbagai pengalaman dalam mengenali dunia di sekitar mereka, terutama melalui aktivitas saat bermain. Bermain menjadi sarana alami untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal. Melalui stimulasi lingkungan yang mendukung, kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan sangat pesat. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE), seperti media teka-teki ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media teka-teki ular tangga. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif menggunakan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media teka-teki ular tangga efektif membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini memungkinkan proses stimulasi kognitif berjalan alami, menyenangkan, dan interaktif, misalnya ketika anak-anak menghitung angka saat melempar dadu atau melangkah pada papan permainan.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini, Teka-teki Ular Tangga, Perkembangan Kognitif.

**Abstract:** Early childhood is an important stage in every development that will determine the quality of their lives in the future. At this stage, children begin to gain various experiences in recognising the world around them, especially through play activities. Play becomes a natural means to optimally stimulate children's cognitive development. Through stimulation of a supportive environment, children's cognitive abilities can develop very rapidly. One way to develop cognitive abilities of children aged 4-5 years is by utilising Educational Game Tools (APE), such as snakes and ladders puzzle media. This study aims to improve cognitive abilities of early childhood using snakes and ladders puzzle media. The research was conducted with a qualitative approach using descriptive methods. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The results showed that snakes and ladders puzzle media effectively assisted teachers in delivering learning materials. This media allows the cognitive stimulation process to run naturally, fun, and interactive, for example when children count numbers when throwing dice or stepping on the game board.

**Keywords:** Early Childhood, Snake Ladder Puzzles, Cognitive Development.

© 2024 Aulia Rahmi, Hibana  
Under the license CC BY-SA 4.0

\*corresponding author: Aulia Rahmi  
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mencakup segala upaya dan kegiatan pengasuhan pendidik dan orang tua membesarkan, dan mendidik anak. Hal ini menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak-anak untuk terlibat dan bersemangat dalam belajar. Anak belajar dari lingkungannya melalui pengamatan, peniruan, dan eksperimen berulang-ulang, sehingga memaksimalkan potensi dan kecerdasannya (Putri 2021). Pendidikan anak usia dini menginspirasi, membimbing, membina, menyediakan kegiatan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan anak (Yenti 2021). Kesimpulannya, anak usia dini merupakan tahap penting dalam setiap perkembangannya untuk kehidupan selanjutnya. Mereka memiliki karakteristik unik berdasarkan pandangan dan kepentingan pribadi, lalu melihat dunia sebagai tempat yang dipenuhi oleh berbagai hal menarik dan menakutkan yang membangkitkan rasa penasaran yang mendalam.

Pada tahap ini, anak-anak cenderung lebih sering bermain daripada belajar, karena periode ini merupakan fase bermain bagi mereka. Namun, terkadang mereka terpaksa atau dipaksa belajar oleh orang tuanya, bermain adalah kegiatan yang paling penting bagi anak-anak, meskipun masa kecil idealnya dihabiskan dengan bermain. Bermain sama pentingnya dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Bermain dapat menjadi cara untuk mengubah energi potensial seorang anak menjadi berbagai keterampilan (Nasution and Srihandi 2021). Pembelajaran tentang lingkungan hidup melalui permainan yang menyenangkan harus dilakukan sedemikian rupa agar anak dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangannya, orang tua di rumah dan guru di sekolah perlu mengatur lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan menyenangkan (Nurhayati and Zarkasih Putro 2021). Jadi, anak-anak memperoleh pengalaman dalam mengenali dunia di sekitarnya sambil bermain. Bermain dapat memotivasi anak dalam melakukan berbagai tugas perkembangan, dan juga dapat menjadi landasan yang kuat dalam memecahkan permasalahan di masa depan.

Beberapa alat yang sering digunakan dalam pendidikan anak usia dini mencakup Alat

Permainan Edukatif (APE). Menggunakan berbagai media pembelajaran penting untuk membuat pembelajaran menjadi lebih jelas, efektif dan menarik, serta menstimulasi pembelajaran (Andang Sunarto, Rozian Karnedi 2022). Oleh sebab itu, media pembelajaran dalam bentuk permainan edukasi digunakan dalam penelitian ini, salah satunya melalui kegiatan dengan menggunakan media ular tangga. Menurut Rima, et.al (2023) permainan ular tangga memiliki kelebihan, salah satunya adalah memberikan wawasan kepada anak didik selama pembelajaran melalui kegiatan bermain dan belajar. Selain itu, permainan ini juga merangsang perkembangan berpikir, kreativitas, dan kemampuan kognitif guna membentuk karakter yang berakhlak mulia. Berbagai media pembelajaran penting agar proses belajar lebih jelas, efektif, dan menarik untuk mendukung perkembangan anak. Salah satunya permainan ular tangga memberikan wawasan dan membangun karakter anak.

Pada saat bermain, diciptakan lingkungan yang aman dan penuh kebahagiaan. Selain itu, diharapkan permainan ini dapat membentuk sikap mengakui kekalahan, mendorong anak untuk bekerja sama. Latihlah mereka untuk bersabar saat menunggu giliran, dan melatih kefokuskan pada saat permainan berlangsung. Pada prinsipnya, memaksimalkan konten informasi dari materi pembelajaran selama proses pembelajaran (Hasan et al. 2021)(Hasan et al. 2021). Keuntungan menggunakan media pembelajaran ular tangga adalah cara yang efektif untuk mengulas materi yang disampaikan. Kemudahan penggunaannya menjadi salah satu faktor utama, seperti yang dijelaskan oleh Kurniasih, media ini juga tergolong sebagai media yang praktis, meningkatkan keasyikan pembelajaran untuk mengembangkan kognitif pada anak (Kurniasih 2018). Jadi, untuk menciptakan permainan yang asik dan seru membutuhkan sebuah media pembelajaran seperti permainan ular tangga.

Ular Tangga adalah permainan untuk dua orang atau lebih yang menggunakan dadu dan papan permainan terdapat gambar tangga dan ular yang sudah di kreasikan. Permainan Ular Tangga membuat belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka cenderung lebih tertarik dan antusias

untuk mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran (Wati 2021). Media pembelajaran ular tangga dapat mendorong aspek kognitif yang sesuai dengan kebutuhan anak. Pengembangan ini bertujuan untuk mencapai target pembelajaran yang diinginkan dan menyajikan media kepada peserta didik (Muthmainnah, Ika Budi Maryatun 2016). Menurut Rifki, dampak positif dari penggunaan media pembelajaran ular tangga ditunjukkan dengan fakta bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar anak hingga 45% terhadap pemahaman anak dan dapat mengembangkan kognitif pada anak (Rifki 2015). Anak terlibat aktif untuk dapat mengembangkan aspek kognitifnya agar hasil pembelajaran tercapai. Menurut Rahina, selama proses belajar mengajar, alat bantu belajar seperti ular tangga telah terbukti meningkatkan pemahaman dan daya serap anak (Nugrahani 2007). Diharapkan penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar dan perkembangan kognitif siswa juga akan terangsang. Karena pada dasarnya, anak terlibat dalam kegiatan sehari-hari mereka melalui proses belajar dan bermain (Sunaengsih 2016). Ini dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan kognisi dan antusiasme mereka untuk belajar, dan untuk membantu mereka mengekspresikan diri mereka dengan lebih percaya diri, yang pada akhirnya diharapkan akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, Diharapkan penggunaan media ini akan memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada para guru (Dewi 2021). Ular tangga adalah sebuah permainan edukatif yang dirancang untuk mendorong berbagai aspek pembelajaran dini. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dan dirancang khusus untuk anak-anak taman kanak-kanak, sering kali menggunakan gambar-gambar yang menarik agar anak-anak tertarik untuk bermain. Anak-anak dapat belajar mengenal simbol angka dan berhitung dengan bermain Ular Tangga, karena dalam permainan ini terdapat lambang-lambang bilangan yang menjadi bagian integral dari mekanisme permainan (Atika and Suyadi 2021). Pemahaman berkembang ketika mengasimilasi dan mengadaptasi pengetahuan skemata yang mendasari pembentukan pengetahuan seseorang. Semakin banyak

pengalaman, semakin banyak pula yang dipahami, lingkungan, atau objek tertentu, semakin berkembang pemikiran dan pengetahuannya. Dalam konteks teka-teki yang ada dalam permainan ular tangga, telah terbukti bahwa hal ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak (Arimbi, et.al 2018). Dengan demikian, kesimpulannya permainan Ular Tangga adalah alat yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman selama pembelajaran, mendorong partisipasi aktif anak-anak dalam memahami konsep dari apa yang mereka pelajari, untuk menarik minat anak-anak, permainan Ular Tangga versi anak usia dini telah dirancang dengan tampilan yang lebih berwarna. Selain itu, Permainan ini juga akan membantu anak-anak untuk mengenali angka-angka pada ular tangga dan dadu yang digunakan selama permainan. Memahami perkembangan kognitif anak adalah kunci penting dalam pendidikan karena memungkinkan kita untuk lebih memahami pola berpikir mereka, dengan cara belajar sambil bermain. Vygotsky menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak-anak melibatkan penggunaan alat berpikir mereka untuk mengamati, menghubungkan, mengevaluasi, dan analisis kejadian atau insiden untuk menyelesaikan persoalan dengan cara yang paling tepat dan lebih efektif untuk mencapai tujuan (Vygotsky 1999). Kemampuan berpikir anak akan berkembang lebih cepat jika semakin banyak stimulasi yang mereka terima saat berinteraksi dengan lingkungannya (Fitriani 2022). Pengajaran harus berfokus pada pengembangan struktur kognitif dengan memungkinkan anak-anak untuk terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang bermakna, sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang terpadu (Fardiah, et.al 2020). Permainan ular tangga yang ditujukan untuk anak usia dini dirancang khusus dengan kotak-kotak yang berwarna-warni, dirancang untuk membuat anak-anak tetap tertarik dan terlibat, permainan ini memungkinkan mereka untuk belajar mengenali angka pada papan ular tangga, serta melalui dadu saat dilempar untuk menentukan langkah permainan. Selain itu, permainan ini juga membantu meningkatkan pemahaman anak-anak dengan menyertakan teka-teki yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari

(Ayu et al. 2022). Perkembangan keterampilan kognitif pada anak usia dini dapat dicapai melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Menurut Busyro, Bahkan setelah lahir, otak anak-anak terus berkembang. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pembentukan jaringan otak dapat dipengaruhi oleh pengalaman awal, imajinasi, paparan bahasa dan buku. Oleh karena itu, melalui pengembangan kognitif ini, kemampuan berpikir dapat digunakan secara efisien untuk menghadapi situasi dan memecahkan masalah dengan tepat (Siti Herlinah Wifroh 2014). Sejalan dengan penelitian Isti Ratna Dewi dan rekan-rekannya, Meningkatkan pemahaman anak terhadap lambang bilangan dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Hasil riset memperlihatkan bahwa penggunaan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak (Semara Putra, I Nyoman Wirya 2016). Banyak anak yang merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Seperti penelitian Fitri menemukan fakta bahwa anak sering menunjukkan tanda-tanda seperti cepat merasa bosan, mengikuti pelajaran secara pasif, kemampuan kreativitas yang kurang, dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan tentang lambang bilangan di papan tulis (Fitri Astuti and Alaby 2019). Sesuai dengan temuan dari penelitian Harmiah, anak-anak sering menunjukkan gejala cepat merasa bosan, mengikuti pelajaran secara pasif, kesulitan dalam menghitung benda sesuai dengan petunjuk, belum dapat memberikan jawaban yang tepat ketika guru mengajukan pertanyaan di papan tulis, serta masih mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur (Nurhaedah, Rahmatiah 2022). Menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak didik adalah salah satu solusi untuk masalah ini. Metode-metode ini harus melibatkan dan memotivasi anak didik. Salah satu contoh permainan yang cocok untuk perkembangan anak, karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk bermain baik di dalam maupun di luar kelas, dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Jurnal yang ditulis oleh

Rekysika and Haryanto, Berjudul "Pengembangan Ular Tangga Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak" pada tahun 2019, Tujuan dari penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran ular tangga angka untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan. Hasilnya menunjukkan bahwa Dengan selisih rata-rata antara pre-test dan post-test lebih dari 5,5, hampir semua anak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai pre-test hampir seragam (rata-rata = 12,25; SD = 0,86) dan nilai post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan (rata-rata = 17,9; SD = 1,74). Jurnal semnara yang ditulis oleh Fitri Astuti and Alaby berjudul "Upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan ular tangga". pada tahun 2019, penelitian ini merupakan aplikasi dari metodologi penelitian tindakan kelas. Setelah dua siklus tindakan, hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan kognitif anak-anak. Pada tahap pertama, angka ini mencapai 55,7 persen, sementara pada tahap kedua mencapai 86,8 persen. Hal ini menunjukkan bahwa bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak-anak. Riset terdahulu menyatakan bahwasanya bermain ular tangga dapat membantu perkembangan kognitif anak-anak. Ketika menggunakan media Ular Tangga, hampir semua anak mengalami peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kognitif mereka. Ketika anak-anak dihadapkan pada suatu masalah, perkembangan kognitif mereka dapat digunakan untuk mengatasi situasi tersebut. Adapun maksud dari riset dalam penelitian ini ialah untuk menggambarkan penggunaan strategi permainan ular tangga yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini dirancang untuk membantu anak-anak menghindari kebosanan dan berkembang secara kognitif, maka digunakan strategi yang tepat dalam permainan teka-teki ular tangga.

## METODE PENELITIAN

Adapun metodologi dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. (Bogdan 1992). Pendekatan kualitatif didefinisikan sebagai Penelitian yang menghasilkan data deskriptif dan

mencoba mengeksplorasi makna sebuah fenomena. Metode penelitian ini digunakan untuk menganalisis situasi objek dalam kondisi alaminya (Sugiyono 2016). Penelitian ini dilakukan di sekolah perwanida BABEL, dimana guru dan siswa adalah subjek dari penelitian ini. Metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Para guru diwawancarai untuk mengetahui bagaimana pandangan mereka mengenai perkembangan kognisi anak dengan menggunakan permainan teka-teki ular tangga. Pengamatan juga dilakukan untuk mengetahui apakah perkembangan kognitif awal tercapai dengan memainkan permainan tersebut, dan untuk mengamati aktivitas anak saat bermain ular tangga. Terakhir, dengan bantuan guru, peneliti mengumpulkan data anak usia dini melalui dokumentasi.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Guru perlu menyediakan pembelajaran yang tepat untuk usia dan tahapan tumbuh kembang anak melalui aktifitas pembelajaran berbasis "*play-based learning*". Sehingga, peluang harus diberikan kepada anak-anak untuk berkontribusi dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan melalui bermain. Media memainkan peran penting dalam pembelajaran di PAUD, karena media memberikan kesempatan untuk mendengarkan, berdiskusi, dan mengekspresikan ide dan konsep (Handayani 2020). Media ini merupakan sarana penyampaian materi dan pengetahuan yang ingin dikembangkan melalui kegiatan bermain. Namun, dalam banyak kasus, guru memiliki pemahaman yang belum optimal tentang apa itu media pembelajaran, Karena sebagian besar pengajarnya sudah tergolong tidak muda lagi, sebagian besar guru muda berasal dari sekolah menengah, bukan guru PAUD, dan hal ini mengakibatkan mereka menggunakannya secara tidak tepat. Gaya belajar dan kreativitas berhubungan dengan hasil kognitif dan emosional. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kaitan di antara aktifitas anak dalam ruang kelas dan pencapaian hasil belajar mereka. Selain itu,

keterampilan sosial anak juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan ular tangga. Al Halim and Yaqin (2022) dalam penelitiannya, menjelaskan bahwa Ular Tangga dapat membantu siswa berinteraksi dengan teman-temannya, serta menjadi cara yang baik untuk mengisi waktu luang. Oleh karena itu, permainan ular tangga selain berfokus pada perkembangan kognitif, juga berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial. Ada banyak cara di mana bermain pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan anak. Melalui bermain, anak-anak dapat belajar mengendalikan anggota tubuhnya secara optimal, mengoordinasikan gerakan melalui penglihatan, melakukan gerakan fisik, dan mengambil sebuah keputusan, serta memperoleh keterampilan dan kemampuan baru. Jika direncanakan dengan baik dan dirancang dengan cermat untuk mencapai tujuan pembelajaran, kegiatan bermain yang berfokus pada satu aspek perkembangan anak dapat menjadi sangat efektif dalam menstimulasi perkembangan mereka (Hewi and Asnawati 2020). Permainan ular tangga yang dirancang khusus untuk taman kanak-kanak cenderung memiliki tata letak papan yang lebih lengkap daripada versi sekolah dasar. Permainan ini melibatkan anak secara aktif dan dapat digunakan dalam berbagai proses pembelajaran. Banyaknya interaksi antar anak dalam kegiatan belajar ular tangga membuat permainan ini sangat digemari oleh anak-anak. Semara Putra, I Nyoman Wirya (2016) pada konteks ini, permainan ular tangga dirancang untuk membuat siswa aktif, membuat mereka bersemangat dalam belajar, dan mendorong mereka untuk mengungkapkan pendapat. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar anak didik dan memfasilitasi penyampaian materi oleh guru. Diharapkan hasil belajar anak didik akan meningkat melalui penggunaan media pembelajaran ini. Pada dasarnya, hari anak-anak dihabiskan untuk belajar dan bermain. Dewi, Kurnia, and Panjaitan (2017) menjelaskan ada beberapa

langkah-langkah untuk permainan ular tangga tantangan:

1. Pahami cara bermain untuk menang.
2. Tentukan siapa yang akan menjadi yang pertama dalam permainan.
3. Lempar dadu dan pindah atau lompat ke nomor yang tertera pada dadu.
4. a. Naik ke atas tangga.  
b. Jika Anda berada di kotak ular, turunlah.
5. Jika Anda mendapatkan angka 6, ambil giliran ekstra.
6. Berhentilah tepat di petak terakhir untuk memenangkan permainan.



Gambar 1.1 Teka-teki Ular Tangga

Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan edukatif yang bisa memberikan dampak positif bagi perkembangan anak usia dini. Dua orang atau lebih dapat memainkan permainan ini. Tersedia versi untuk anak usia dini yang memiliki banyak gambar menarik untuk menarik perhatian anak-anak, serta terdapat teka-teki di dalamnya. Selain itu, dengan desain gambar yang lebih menarik, dan bisa membuat permainan ini sendiri. Karena ada simbol angka pada ular tangga dan dadu yang digunakan dalam permainan,

anak-anak dapat belajar mengenal, menyebutkan atau menghitung simbol angka.

Pembentukan pengetahuan adalah proses penyerapan dan penyesuaian terhadap skema pengetahuan individu. Untuk mendukung perkembangan proses pembentukan pengetahuan ini, "pengalaman" memegang peranan penting. Semakin banyak pengalaman yang dimiliki seseorang mengenai suatu masalah, lingkungan, atau objek yang dihadapinya, semakin berkembang pula pemikiran dan pengetahuannya (Arimbi, et.al, 2018). Saat bermain ular tangga, perkembangan kognitif pada anak telah terbukti mendapat manfaat dari kegiatan ini. Kemampuan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar sambil bermain sejak dini. Dalam proses pengajaran, fokus utama sebaiknya pada pengembangan struktur kognitif melalui permainan teka-eki ular tangga. Ini dicapai melalui kesempatan bagi anak- anak untuk terlibat langsung dalam permainan dan berbagai aktivitas belajar yang sesuai, menyeluruh dan bermakna (Shofia and Dadan 2021). Tujuan dari perkembangan kognitif adalah untuk memungkinkan anak menjelajahi dunia di sekitarnya melalui panca indera. Dengan pengetahuan yang mereka peroleh, mereka dapat hidup dan bertumbuh sebagai manusia seutuhnya, sesuai dengan kodrat Tuhan, mendorong mereka untuk menggunakan media untuk kepentingan diri mereka sendiri dan orang lain (Basri 2018). Sistem kognitif seseorang adalah peralatan pemrosesan yang kompleks yang dapat diakses, menyimpan, memproses, dan mentransmisikan informasi (Joni 2016). Perkembangan kognitif memungkinkan anak-anak untuk menjelajahi dunia melalui indera mereka. Pengetahuan yang mereka peroleh, mereka dapat hidup dan sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan, untuk berkembang secara utuh sebagai manusia, menggunakan sumber daya dunia untuk kepentingan diri sendiri dan orang lain (Bujuri 2018). Sistem kognitif merupakan perangkat pengolah yang rumit pada manusia, yang memiliki kemampuan untuk mengakses, menyimpan, memproses, dan mengirimkan informasi (Siti Herlinah Wifroh 2014). Salah satu aspek terpenting dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan kognitif,

dan terdapat serangkaian indikator untuk hal ini, yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori: kemampuan untuk memahami serta memecahkan masalah, penalaran yang logis dan simbolis (Hewi and Asnawati 2020). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di RA Perwanida II Bangka Belitung, Peran guru sangat penting dan berpengaruh dalam memilih metode pembelajaran awal. Guru bertanggung jawab untuk menjamin agar pendekatan yang dipilih dapat meningkatkan hasil pencapaian hasil belajar sejalan sesuai dengan rencana tahunan yang telah ditentukan. Hal ini membutuhkan strategi untuk mengatur proses pembelajaran, seperti menentukan lokasi dan memilih alat dan bahan yang digunakan anak-anak selama pembelajaran. Selain itu, Anak-anak kecil tidak sepenuhnya sadar akan bahaya di sekitar mereka, sehingga guru perlu berhati-hati dalam memilih alat dan bahan. Dalam permainan teka-teki ular tangga ini, guru memilih alat yang aman untuk digunakan oleh anak. Contohnya, bisa membuat kubus dari kardus yang terlihat seperti dadu sungguhan, dan alasnya terbuat dari bahan banner yang tidak licin sehingga aman saat anak melompat-lompat. Gambar berwarna pada permainan juga menarik minat anak untuk bermain. Keunggulan permainan teka-teki ular tangga dalam pengembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuannya untuk membantu anak-anak mengenali angka dan bagian tubuh dengan metode yang seru dan tentunya juga tidak membosankan. Selanjutnya, proses stimulasi kognitif berlangsung lebih alami dan membuat belajar lebih menyenangkan bagi anak-anak saat mereka tanpa sadar menyebutkan angka yang telah mereka lewati atau saat mereka melempar dadu. Berdasarkan hasil observasi yang telah dianalisa oleh peneliti, berikut ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak usia dini selama proses pembelajaran:

### 1. Pembukaan

Pada tahap ini, anak dipersiapkan sebelum memulai proses belajar agar mereka lebih bersemangat dan siap. Pada awal permainan, para pemain berbaris di lapangan dan melakukan latihan fisik. Anak-anak kemudian masuk ke dalam kelas, membaca dan

menyanyikan doa belajar. Sebelum memulai bagian utama pelajaran, guru mengadakan sesi tanya jawab dengan anak-anak dan mengulas pelajaran sebelumnya.

### 2. Kegiatan Inti

Pada tahap ini, guru memberikan penjelasan kepada anak sesuai dengan tema yang telah dipersiapkan sebelumnya. Setelah penjelasan, guru mengarahkan anak untuk melakukan aktivitas yang telah ditentukan, seperti permainan "Teka-teki Ular Tangga". Guru menjelaskan aturan permainan agar anak tidak bingung saat kegiatan berlangsung. Kemudian ketika anak terkena bom maka anak harus menjawab teka-teki yang diberikan guru.



Gambar 1.2 Kegiatan Permainan Teka-Teki Ular Tangga.



Gambar 1.3 Ketika anak terkena bom maka anak akan dapat teka-teki.

### 3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup biasanya berupa evaluasi, di mana guru melakukan sesi tanya jawab terkait aktivitas yang telah dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa jauh anak memahami kegiatan yang telah berlangsung. Berdasarkan data tersebut, anak usia dini cenderung cepat merasa bosan, terutama selama kegiatan pembelajaran. Mereka juga sangat aktif, dan jika proses belajar dianggap menarik, anak-anak akan lebih terlibat. Ini berarti guru perlu mengembangkan strategi yang efektif untuk membuat anak-anak tetap tertarik dan suasana belajar tetap menarik. Ketika pembelajaran menarik, anak usia dini cenderung merasa dimudahkan dalam menyerap pelajaran yang diberikan pendidik. Selain itu, permainan "Teka-teki Ular Tangga" menjadi salah satu alternatif yang mengasyikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak karena cara bermainnya yang mudah, permainan ini juga menyenangkan. Mereka belajar mengenal angka-angka dalam permainan sambil bermain. Pendekatan bermain sambil belajar sering digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, Para *researchers* berharap bahwa permainan ini akan efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak-anak.

## SIMPULAN

Kemampuan untuk belajar, memecahkan masalah, berpikir, dan mengingat dapat dikategorikan sebagai perkembangan kognitif. Kemampuan ini memiliki hubungan yang kuat dengan kemampuan lainnya, termasuk kemampuan komunikatif, motorik, sosial, afektif, dan adaptif. Permainan ular tangga, terutama untuk konsep-konsep yang sulit dipahami tanpa bantuan media, telah terbukti menjadi media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan asimilasi materi pembelajaran pada anak usia dini. Ini menunjukkan kalau media ini bisa menjadi alat bantu bagi para pendidik untuk proses belajar mengajar. Berdasarkan penelitian tentang penggunaan metode permainan ular tangga untuk membantu meningkatkan

kemampuan kognitif anak usia dini, penggunaan strategi ini oleh guru cukup efisien. Namun, kami masih menghadapi sejumlah kendala, seperti tuntutan bagi anak untuk menjawab teka-teki ketika terkena bom saat permainan berlangsung. Kendala lainnya adalah waktu, permainan ular tangga membutuhkan durasi yang lumayan panjang agar seluruh anak-anak dapat berpartisipasi dan menyelesaikan keseluruhan kegiatan. Sehingga, seorang guru merancang cara-cara untuk mengatur waktu selama kegiatan berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1 (1): 77–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Andang Sunarto, Rozian Karnedi, Haunika Wati. 2022. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4-6 Tahun (Studi Di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)." *AT-TUFULA Journal of Islamic Education Early Childhood* 1 (2): 1–160. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/tufula/article/view/9845>.
- Arimbi, Yurike Dwi, Sri Saparahayuningsih, and Mona Ardina. 2018. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping." *Jurnal Ilmiah Potensia* 3 (2): 64. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>.
- Astuti, Fitri, and Muhammad Awin Alaby. 2019. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-002 Pendidikan*: 1–10. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/131>.
- Atika Setiawati, Feby, and Suyadi. 2021. "Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Buah Hati* 8 (1):

- 49–61.  
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>.
- Ayu, Gusti, Komang Setiani, I Gusti Ayu, Tri Agustiana, and Dewa Ayu Puteri. 2022. "Permainan Ular Tangga : Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Mimbar Ilmu* 27 (2): 262–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>.
- Basri, Hasan. 2018. "Cognitive Ability In Improving The Effectiveness Of Social Learning For Elementary School Students." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 18 (1): 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>.
- Bogdan, Robert dan Steven Taylor. 1992. 1992. *Pengantar Metode Kualitatif*. surabaya: usaha nasinal.
- Bujuri, Dian Andesta. 2018. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9 (1): 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).
- Dewi, Kurnia. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (1): 47–57.
- Dewi, Tipani Liani, Dadang Kurnia, and Regina Lichteria Panjaitan. 2017. "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia." *Jurnal Pena Ilmiah* 2 (1): 2091–2100. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>.
- Fardiah, Fardiah, Santosa Murwani, and Nurbiana Dhieni. 2020. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (1): 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>.
- Fitriani, Fitri. 2022. "PERKEMBANGAN TEORI VYGOTSKY DAN IMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MIS RAJADESA CIAMIS." *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 (1): 35–41. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8398>.
- Halim, M. Labib Al, and Muhammad Ainul Yaqin. 2022. "The Effect of Game-Based Learning Through the Snake and Ladder Game on Students' Speaking Skills." *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 11(2): 23–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.30736/rf.v11i2.703>.
- Handayani, Oktarina Dwi. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran PAUD Melalui PPG." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1): 93. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>.
- Hasan, Muhammad, MPd Binti Anisaul Khasanah, MPd Ros Endah Happy Patriyani, MKep Nahriana, MPd Heny Trikusuma Hidayati, MPd Zaifatur Ridha, MPd Rita Umami, et al. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Uswan Kha.
- Hewi, La, and Linda Asnawati. 2020. "Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1): 158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>.
- Joni. 2016. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru." *JURNAL PAUD TAMBUSAI* 2 (1): 1 – 10. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.44>.
- Kurniasih, Ria. 2018. "Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2): 119–25. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>.
- Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, Nur Hayati. 2016. "PENGEMBANGAN ULAR TANGGA MODIFIKASI (ULTAMOD) UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN ANAK Muthmainnah," *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN* 9 (1): 23–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpipfip.v9i1.10688>.
- Nasution, Elsa Mutiah, and Sardiah Srikandi. 2021. "Konsep Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1 (1): 1–15.
- Nugrahani, Rahina. 2007. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR." *LEMBARAN ILMU KEPENDIDIKAN (LIK)* 36 (1): 35–44.

- [https://doi.org/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_BERBASIS\\_VISUAL\\_BERBENTUK\\_PERMAINAN\\_ULAR\\_TANGGA\\_UNTUK\\_MENINGKATKAN\\_KUALITAS\\_BELAJAR\\_MENGAJAR\\_DI\\_SEKOLAH\\_DASAR](https://doi.org/MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_VISUAL_BERBENTUK_PERMAINAN_ULAR_TANGGA_UNTUK_MENINGKATKAN_KUALITAS_BELAJAR_MENGAJAR_DI_SEKOLAH_DASAR).
- Nurhaedah, Rahmatiah, Harmiah. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Kelompok B TK Aiko Kecamatan Bontoala." *Jurnal Profesi Kependidikan* 3 (2): 109–16. <https://ojs.unm.ac.id/JPK/article/view/28819>.
- Nurhayati, Siti, and Khamim Zarkasih Putro. 2021. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4 (1): 52–64. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985).
- Putri, Azlin Atika. 2021. "Kegiatan Montase Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2): 997–1006. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1624>.
- Rekysika, Nola Sanda, and Haryanto Haryanto. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10 (1): 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Rima Rahayu Melati, Warlan Sukandar, Ismira, Vivi Puspita, Zaturrahmi, Evi Desmariyani, Rahmi Anwar, Jendriadi. 2023. "Penggunaan Media Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (1): 491–99. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.1226>.
- Semara Putra, I Nyoman Wirya, Isti Ratna Dewi. 2016. "PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK A - PDF Download Gratis.Pdf." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNDIKSHA* 4 (2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7625>.
- Shofia, Maghfiroh, and Suryana Dadan. 2021. "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05 (01): 1561. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>.
- Siti Herlinah Wifroh, Muhammad Busyro Karim. 2014. "MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1 (2): 76–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v1i2.3554>.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*. ALFABETA.
- Sunaengsih, Cucun. 2016. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A." *Mimbar Sekolah Dasar (Elementary School Forum) Is an International* 3 (2): 177–84. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>.
- Vygotsky, Lev Semyonovich. 1999. "The Collected Works of L.S. Vygotsky: Volume 6: Scientific Legacy (Cognition and Language: A Series in Psycholinguistics)." In *Libgen.Li*, 176. Moscow. Russia. <http://libgen.rs/book/index.php?md5=F22F27AE2FE781FEE722405ADE6366BE>.
- Wati, Anjelina. 2021. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (1): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Yenti, Yesni. 2021. "Pentingnya Peran Pendidik Dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak Di PAUD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2): 2045–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.1218>.