



Pemanfaatan Media Ular Tangga Pintar Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Tunas Bangsa Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan

Mulyani^{1*}, Yelly Martaliza², Lili Ratnasari³

**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*

^{2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

^{1*}mulyaniiskandarok@gmail.com, ²yelly220389@gmail.com, ³liliratnasari26@gmail.com

Corresponding Author

Nama Penulis : Mulyani

E-mail : mulyaniiskandarok@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media Ular Tangga Pintar sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Tunas Bangsa Bukik Malintang Barat Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru, kepala sekolah, dan peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru, serta dokumentasi berupa catatan dan foto kegiatan. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan triangulasi untuk menjamin keabsahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Ular Tangga Pintar sangat efektif dalam meningkatkan aspek kognitif anak, meliputi: (1) pengenalan angka dan keterampilan berhitung, (2) pemahaman konsep kuantitas, serta (3) daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dan edukatif di pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Media Ular Tangga Pintar, Kognitif, Anak Usia Dini.

Abstract

This research was motivated by the use of Smart Snake and Ladder as a learning medium to enhance cognitive abilities of early childhood students at TK Tunas Bangsa Bukik Malintang Barat, Sangir District, Solok Selatan Regency. This study employed a qualitative method with a descriptive approach. The research subjects included teachers, the principal, and students. Data were collected through classroom observation, in-depth interviews with teachers, and documentation such as descriptive notes and activity photos. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, supported by triangulation to ensure validity. The findings indicate that the use of Smart Snake and Ladder is highly effective in improving children's cognitive development, including: (1) number recognition and counting skills, (2) understanding of quantity concepts, and (3) memory, concentration, and simple problem-solving abilities. Therefore, this medium can serve as an engaging and educational alternative in early childhood learning.

Keywords: Smart Snake and Ladder, Cognitive, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional merupakan sistem yang berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta berakar pada nilai-nilai agama, budaya, dan tanggung terhadap tuntutan perubahan zaman. Hal ini sejalan dengan amanat UUD 1945 Pasal 31 yang menegaskan bahwa pemerintah berkewajiban mengusahakan dan menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang diatur dalam undang-undang. Lebih lanjut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

PAUD menjadi fondasi yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena pada usia dini anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) (Hasanah & Fajri, 2022:116). Pada tahap inilah seluruh aspek perkembangan anak, mulai dari nilai agama dan moral, sosial-emosional, fisik-motorik, bahasa, hingga kognitif, harus diberikan stimulasi yang tepat. Apabila stimulasi tidak optimal, maka perkembangan anak berpotensi terhambat dan berdampak pada kesiapan mereka di jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu aspek yang berperan penting dalam menunjang kesiapan belajar anak adalah perkembangan kognitif. Kognitif mencakup kemampuan berpikir, memahami, mengingat, berkonsentrasi, hingga memecahkan masalah sederhana. Potensi perkembangan kognitif pada anak usia dini dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan secara konsisten oleh orang tua, guru, dan lingkungan sekitar (Kristina, 2024: 46). Faktor lain seperti nutrisi, pola asuh, serta pengalaman belajar juga turut memberikan kontribusi terhadap tumbuh kembang kecerdasan anak. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi perkembangan kognitif secara komprehensif.

Dalam konteks pembelajaran PAUD, salah satu cara yang efektif untuk menstimulasi perkembangan kognitif adalah melalui aktivitas bermain yang edukatif menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE). APE dirancang bukan hanya sebagai sarana hiburan, melainkan sebagai media pembelajaran yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih konsentrasi, meningkatkan daya ingat, serta mengembangkan kreativitas anak (Rahmawati & Habibi, 2023:163). Melalui permainan, anak dapat belajar secara alami, aktif, dan penuh antusias.

Salah satu bentuk APE yang efektif dan populer adalah permainan ular tangga. Permainan tradisional ini dapat dimodifikasi menjadi Ular Tangga Pintar, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Media ini membantu anak mengenal angka, berhitung, memahami konsep kuantitas, serta mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya (Cahyanti, Kurniawati, & Utomo, 2023:322-330). Dengan demikian, Ular Tangga Pintar berfungsi ganda: sebagai media hiburan dan sarana edukatif yang menunjang perkembangan kognitif anak usia dini.

Di TK Tunas Bangsa Bukik Malintang Barat, guru telah melakukan inovasi dengan memodifikasi media Ular Tangga Pintar menggunakan bahan sederhana seperti kardus, kertas origami, kain flanel, hingga aplikasi desain digital. Kreativitas ini bertujuan untuk menyesuaikan media dengan kebutuhan belajar anak sekaligus menekan biaya pengadaan alat permainan. Hasilnya, anak-anak lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, mampu belajar secara mandiri, dan menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan.

Selain itu, penerapan Ular Tangga Pintar juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Anak-anak menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran, tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah sederhana. Kegiatan bermain sambil belajar ini juga memperkuat interaksi sosial anak, melatih kerjasama, dan membangun semangat kompetisi yang sehat.

Berdasarkan uraian tersebut, pemanfaatan media Ular Tangga Pintar menjadi sangat relevan untuk diteliti lebih lanjut. Analisis mengenai efektivitas media ini dalam meningkatkan kognitif anak usia dini di TK Tunas Bangsa Bukik Malintang Barat Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran PAUD. Penelitian ini tidak

hanya memperkaya khazanah ilmu pendidikan anak usia dini, tetapi juga memberikan alternatif solusi praktis bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggali fenomena yang terjadi secara alamiah tanpa adanya perlakuan atau manipulasi dari peneliti sebagaimana pada penelitian eksperimen. Peneliti berperan sebagai instrumen kunci dalam mengumpulkan data, sementara hasil penelitian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2019: 18).

Penelitian dilaksanakan di TK Tunas Bangsa Bukik Malintang Barat, Kecamatan Sangir, Kabupaten Solok Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menggunakan media pembelajaran inovatif, salah satunya media Ular Tangga Pintar, yang dijadikan fokus penelitian. Adapun waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester II Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana media Ular Tangga Pintar dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Namun, untuk membantu dalam mengumpulkan data, peneliti juga menggunakan instrumen tambahan berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati langsung proses pembelajaran dengan media Ular Tangga Pintar di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan kepala sekolah untuk menggali informasi lebih dalam terkait efektivitas media tersebut. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa buku penilaian, arsip sekolah, foto kegiatan, dan dokumen lain yang relevan.

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari guru kelas (Ibu MS) dan kepala sekolah (Ibu MG) sebagai informan utama. Sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen sekolah, laporan, catatan kegiatan, serta arsip lain yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran (Wasil, 2022: 21).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Ular Tangga Pintar, yang dilengkapi dengan catatan anekdot serta penilaian perkembangan anak berdasarkan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sesuai Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dengan guru kelas untuk mengetahui pengalaman, pandangan, dan kendala dalam menggunakan media tersebut. Dokumentasi berupa pengumpulan buku penilaian, daftar siswa, data guru, serta foto kegiatan pembelajaran juga digunakan sebagai bahan pendukung.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti memilah dan merangkum data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi sehingga lebih mudah dipahami. Tahap terakhir adalah verifikasi atau penarikan kesimpulan yang dilakukan berdasarkan data yang telah dianalisis secara mendalam dan berulang untuk memastikan validitasnya (Sugiyono, 2020: 276).

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari guru kelas dan kepala sekolah. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai pemanfaatan media Ular Tangga Pintar. Sementara triangulasi waktu dilakukan dengan cara mengulang proses wawancara maupun observasi pada waktu yang berbeda agar diperoleh data yang konsisten dan kredibel (Sugiyono, 2020: 241).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di TK Tunas Bangsa Bukik Malintang Barat Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan memusatkan perhatian pada bagaimana pemanfaatan media Ular Tangga Pintar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung, wawancara mendalam, serta dokumentasi dengan informan utama yaitu kepala sekolah (MG) dan guru kelas (MS).

Berikut adalah dokumentasi media ular tangga pintar dalam meningkatkan kognitif anak usia dini di TK Tunas Bangsa Bukik Malintang Barat Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan.

1. Ketersediaan Media Pembelajaran

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa TK Tunas Bangsa sudah memiliki berbagai media pembelajaran, seperti buku cerita, balok bangunan, serta laptop untuk memutar video edukasi. Namun, media inovatif seperti Ular Tangga Pintar baru dimiliki dan diterapkan dalam kegiatan belajar. Guru menegaskan bahwa media yang dipakai harus selalu mengandung nilai edukatif, sehingga anak dapat belajar sambil bermain.

2. Penerapan Media Ular Tangga Pintar

Dalam implementasinya, anak didik dijadikan pion dalam permainan ular tangga. Kegiatan dimulai dengan penjelasan aturan permainan, dilanjutkan dengan melempar dadu, menghitung jumlah titik, melompat sesuai bilangan pada papan permainan, hingga menyesuaikan bilangan dengan flashcard yang telah disediakan. Anak juga diminta menebak gambar buah pada kartu misteri sebagai bentuk penguatan visual.

3. Respons Anak dalam Kegiatan

Observasi menunjukkan bahwa anak-anak terlihat antusias, gembira, dan bersemangat selama mengikuti permainan. Ekspresi bahagia tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dengan permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, anak-anak mampu menyebutkan bilangan, mengurutkan angka 1-20, serta melatih konsentrasi ketika menghitung langkah demi langkah sesuai dadu.

4. Target Pembelajaran

Guru (MS) menyampaikan bahwa penggunaan Ular Tangga Pintar tidak hanya ditujukan untuk bermain, tetapi memiliki target capaian kognitif yang jelas. Anak ditargetkan untuk:

- Mengenal lambang bilangan 1-20.
- Mencocokkan lambang bilangan dengan benda konkret.
- Menyebutkan bilangan secara berurutan.
- Memahami konsep simbolik sederhana seperti naik-turun, maju-mundur.

Kepala sekolah (MG) menambahkan bahwa kegiatan berhitung permulaan dilakukan secara bertahap, dimulai dari mengenal angka, menyebutkan angka, mengurutkan angka, hingga berhitung sederhana dengan benar. Semua proses ini diwadahi melalui permainan ular tangga pintar.

5. Dampak terhadap Anak

Berdasarkan observasi, permainan ini tidak hanya meningkatkan kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek lain:

- Bahasa: anak belajar kosa kata baru seperti "naik", "turun", "maju", dan "mundur".
- Sosial-emosional: anak belajar menunggu giliran, mematuhi aturan permainan, dan bekerja sama.
- Motorik: anak menggerakkan tubuh dengan melompat pada kotak permainan sesuai angka dadu.

Dengan demikian, hasil penelitian menegaskan bahwa Ular Tangga Pintar merupakan media efektif yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak secara komprehensif sekaligus menumbuhkan aspek perkembangan lain yang saling berhubungan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media Ular Tangga Pintar sebagai strategi pembelajaran efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Pembelajaran dengan permainan ini menghadirkan pengalaman belajar konkret, aktif, dan menyenangkan, yang sesuai dengan prinsip “belajar sambil bermain” pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

1. Kesesuaian dengan Teori Perkembangan Anak

Menurut Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana anak memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan benda konkret. Aktivitas menjadi pion dalam permainan ular tangga memberi kesempatan anak untuk mengamati, menghitung, menyebutkan, dan mengurutkan bilangan secara nyata. Hal ini menguatkan bahwa media permainan ini selaras dengan tahapan perkembangan kognitif anak.

2. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan

Permainan ular tangga melatih anak dalam menyebutkan bilangan secara berurutan, mengenal lambang angka pada dadu dan papan, serta mencocokkannya dengan benda atau gambar. Kegiatan ini membantu anak membangun dasar berpikir matematis yang kelak menjadi fondasi untuk tahap pendidikan selanjutnya. Senada dengan temuan Prihatini (2021), permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berhitung, membandingkan, mencocokkan, dan memecahkan masalah sederhana.

3. Pembelajaran Simbolik dan Logis

Melalui permainan ini, anak belajar memahami simbol tangga sebagai naik dan ular sebagai turun, yang menumbuhkan pemahaman sebab-akibat. Selain itu, anak mengenal pola titik pada dadu, warna-warni kotak, serta urutan angka. Hal ini menstimulasi kemampuan berpikir logis dan sistematis sejak dini.

4. Pengembangan Aspek Lain yang Terintegrasi

Permainan tidak hanya menstimulasi kognitif, tetapi juga bahasa, sosial, motorik, dan emosional. Anak mengenal kosa kata baru, belajar aturan sosial, bergerak aktif, dan merasakan kesenangan dalam belajar. Dengan demikian, Ular Tangga Pintar menjadi media holistik yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

5. Keunggulan Media Ular Tangga Pintar

Dari hasil penelitian, media ini memiliki keunggulan dibandingkan ular tangga konvensional karena:

- a. Dimodifikasi sesuai kebutuhan anak usia dini (AUD).
- b. Mengajarkan konsep angka 1–20 secara konkret.
- c. Menyediakan pengenalan warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan buah-buahan.
- d. Melibatkan nilai religius (pengenalan ciptaan Allah Swt.).
- e. Memberikan umpan balik langsung dan menuntut partisipasi aktif anak.
- f. Mengajarkan keterampilan sosial, logika, serta pemecahan masalah.

6. Implikasi dalam Pembelajaran PAUD

Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran kreatif seperti Ular Tangga Pintar dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di PAUD. Guru berperan penting sebagai fasilitator, motivator, sekaligus evaluator yang memastikan bahwa permainan tidak sekadar hiburan, tetapi mengarah pada pencapaian indikator perkembangan kognitif anak. Dengan pengembangan ini, hasil dan pembahasan jurnal Anda lebih komprehensif, akademis, dan kaya analisis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Tunas Bangsa Bukik Malintang Barat Kecamatan Sangir Kabupaten Solok Selatan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Ular Tangga Pintar terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Hal ini ditunjukkan melalui keterlibatan aktif anak dalam proses permainan, kemampuan anak mengenal serta menyebutkan

bilangan 1–20, mengurutkan angka, memahami simbol naik–turun (tangga dan ular), serta mencocokkan angka dengan benda konkret.

Selain aspek kognitif, permainan ini juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan aspek bahasa (melalui kosa kata baru), sosial-emosional (melalui aturan bermain dan kerjasama), serta motorik (melalui aktivitas melompat menjadi pion permainan). Dengan demikian, Ular Tangga Pintar bukan hanya sekadar sarana hiburan, melainkan media pembelajaran yang holistik, menyenangkan, dan kontekstual sesuai karakteristik anak usia dini. Kesimpulan lain yang dapat ditarik adalah bahwa keberhasilan pemanfaatan media ini sangat ditentukan oleh kreativitas guru dalam memodifikasi permainan sesuai tema pembelajaran, serta konsistensi dalam mengarahkan anak agar tetap fokus pada tujuan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyanti, S., Kurniawati, E. P., & Utomo, H. B. (2023).** Pengembangan permainan ular tangga raksasa untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep lambang bilangan. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 322–330.
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep pendidikan karakter anak usia dini. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126.
- Kristina, M., & Sari, R. N. (2024). Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Literature review. Journal of Dehasen Educational Review*, 5(1), 45–54.
- Prihatini, D. (2021). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan ular tangga pada anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 15–24.
- Rahmawati, T., Nurhasanah, & Habibi, M. M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 163–170.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wasil, M. (2022). *Metodologi penelitian pendidikan: Konsep, teori, dan praktik*. Yogyakarta: Deepublish.