

## PENERAPAN TERAPI BERMAIN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PRASEKOLAH DI ACEH BESAR

<sup>1</sup>Nelly, <sup>2</sup>Putri Viyatawida

Akademi Keperawatan Kesdam Iskandar Muda Banda Aceh  
Email: nellyskep@gmail.com

### ABSTRAK

Perkembangan kognitif merupakan proses berfikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Data *World Health Organization* tercatat 52,9 juta anak usia dibawah usia 5 tahun, 54% anak laki-laki mengalami gangguan perkembangan, 95% dari anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan pada negara dengan pendapatan rendah hingga menengah. Permainan ular tangga merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan asuhan keperawatan dengan melakukan penerapan bermain ular tangga untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak prasekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan studi kasus dengan 2 orang subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan terapi bermain ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak prasekolah, dimana pada subjek I sebelum penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil pengukuran kemampuan kognitif anak belum berkembang (BB), sesudah penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil bahwa perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada subjek II sebelum penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil pengukuran kemampuan kognitif anak belum berkembang (BB), sesudah penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil bahwa perkembangan kognitif anak berkembang sangat baik (BSB). Dapat disimpulkan bahwa penerapan terapi bermain ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak prasekolah. Diharapkan orang tua dapat menerapkan terapi bermain ular tangga pada anak secara mandiri dan berulang sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak prasekolah.

**Kata kunci:** permainan ular tangga, perkembangan kognitif pada anak

### ABSTRACT

*Cognitive development is the thought process of an individual's ability to connect, judge, and consider an event or events. World Health Organization data recorded 52.9 million children under the age of 5 years, 54% of boys have developmental disorders, 95% of children have developmental disorders. The snakes and ladders game is one of the methods that can improve cognitive development in children. The snakes and ladders game serves to recognize losing and winning, learn to work together and wait for turns, develop imagination and remember game rules, stimulate children to learn premathematics when counting steps in the snake and ladder game and counting points contained in dice. The method used in this research is descriptive using a case study approach. This study was conducted from September 4 to 9, 2023. The results showed that the application of snake and ladder play therapy can improve the cognitive development of preschool children, where in subject I before the application of snake and ladder play therapy obtained the results of measuring the cognitive ability of underdeveloped children (BB), after the application of snake and ladder therapy it was found that the cognitive development of children developed as expected (BSH) and in subject II before the application of snake and ladder play therapy obtained the results of ability measurement children's cognitive has not developed (BB), after the application of snake and ladder therapy, it was found that the child's cognitive development developed very well (BSB). It can be concluded that the application of snake and ladder play therapy can improve cognitive development in preschoolers. It is expected that parents can apply snake and ladder play therapy to children independently and repeatedly so that it can improve cognitive abilities in preschool children*

**Keywords:** snakes and ladders game, cognitive development in children

## PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif merupakan proses berfikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya disekolah dasar. Perkembangan kognitif mempunyai peran yang mendalam bagi tumbuh kembang seseorang anak oleh sebab itu perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap proses berfikir anak dalam menyikapi sesuatu permasalahan (Siregar,2015).

Data WHO tahun 2018, tercatat 52,9 juta anak usia dibawah usia 5 tahun, 54% anak laki-laki mengalami gangguan perkembangan, 95% dari anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan pada negara dengan pendapatan rendah hingga menengah. Perkembangan kognitif pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat yang dapat mempengaruhi proses berkembangnya kognitif pada anak. Keterlambatan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah akan mempengaruhi fungsi intelektual yang menyebabkan kesulitan dalam belajar,

serta mengalami kesulitan berkomunikasi dan bermain dengan orang lain. (Susanto,2011).

Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Rikesdas) (2018) indeks perkembangan anak usia prasekolah untuk aspek literasi sebesar 64,6%, aspek fisik sebesar 97,8%, aspek sosial emosional sebesar 69,9%, dan learning sebesar 95,2% sehingga total indeks perkembangan Indonesia tahun 2018 sebesar 88,3%. Gangguan pertumbuhan dan perkembangangan masih tinggi dialami anak.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak prasekolah antara lain belajar bentuk benda, bernyanyi, berhitung, menggambar, mewarnai, dan bermain ular tangga. Permainan ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil dengan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih (Istiqomah, 2018).

Anak yang suka memainkan ular tangga atau permainan papan lainnya dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai

pemikiran atau daya pikir dalam melakukan strategi dalam permainan. Bermain ular tangga atau permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat (Istiqomah, 2018).

Penelitian Nurasiah, Fatimah, & Rosidah (2020) berdasarkan analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan kognitif anak pada kelas eksperimen saat pretest sebesar 0,0055 sedangkan pada posttest sebesar 0,22 maka terjadi pengaruh sebesar 0,165% pada perkembangan kemampuan kognitif anak prasekolah setelah dilakukan penerapan terapi bermain ular tangga.

Penelitian Audina, Setyaningsih, & Fitri (2022) diperoleh nilai hitung = 2,03377 sedangkan  $dk = 14+14-2 = 26$  disimpulkan  $H_0$  ditolak artinya ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil survey awal penelitian di TK Nurul Islam Aceh Besar, berdasarkan informasi dari guru di tempat terdapat 77 anak diantaranya 30 perempuan dan 47 laki-laki, namun diantara 77 anak tersebut, terdapat 10 anak yang mengalami keterlambatan perkembangan kognitif diantaranya 7 anak laki-laki dan 3 anak perempuan dengan ciri-ciri seperti anak tidak mampu menyebutkan huruf, mengenal huruf, membedakan huruf, dan memahami huruf.. Kemudian telah

dilakukan wawancara 2 orang anak didapatkan 2 orang mengalami perkembangan kognitif. Hasil wawancara, didapatkan 2 anak menderita perkembangan kognitif pada usia 5-6 tahun.

Hasil wawancara tersebut, anak penderita kognitif di TK Nurul Islam Aceh Besar belum pernah menggunakan terapi bermain ular tangga. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan terapi bermain ular tangga dalam meningkatkan perkembangan kognitif. Berdasarkan uraian diatas ini penulis tertarik untuk melakukan studi kasus tentang “Penerapan terapi bermain ular tangga dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak prasekolah di TK Nurul Islam Aceh Besar.”

## **METODE**

Desain penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan metoda pendekatan studi kasus. Rancangan studi kasus ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan terapi bermain ular tangga untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak prasekolah di TK Nurul Islam Aceh Besar.

## HASIL



**Diagram 1.** Hasil observasi An. M

Pada subjek I sebelum penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil pengukuran kemampuan kognitif anak belum berkembang (BB), sesudah berkembang kognitif anak berkembang sesuai harapan (BSH).



**Diagram 2.** Hasil observasi An. C

Pada subjek II sebelum melakukan penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil pengukuran kemampuan kognitif anak belum berkembang (BB), sesudah penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan bahwa perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan (BSH). Dapat disimpulkan dengan hasil observasi yang dilakukan selama 6 hari dengan 6 kali pemberian terapi bermain

ular tangga, didapatkan penurunan secara signifikan pada subjek II.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian penerapan terapi bermain ular tangga terhadap meningkatkan perkembangan kognitif pada anak prasekolah di TK Nurul Islam Aceh Besar yang mengalami kognitif diperoleh hasil adanya penurunan nyeri dalam evaluasi nyeri pada An. C dan An. M sebelum dan sesudah.

Penelitian penerapan terapi bermain ular tangga yang dilakukan pada An. M dan An. C. didaptkan hasil bahwa penerapan terapi bermain ular tangga efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak prasekolah, 4iker4 subjek 1 sebelum penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil pengukuran kemampuan kognitif anak belum berkembang(BB), sesudah penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil bahwa perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada subjek II sebelum penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil pengukuran kemampuan kognitif anak belum berkembang (BB), sesudah penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil bahwa perkembangan

kognitif anak berkembang sangat baik (BSB).

Hal ini sesuai dengan asumsi penulisan bahwa terapi bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak karena saat memainkan permainan ular tangga kemampuan anak akan diasah dengan cara memikirkan strategi dalam permainan. Hal ini sesuai dengan teori dari Istiqomah (2018) yang menyatakan bahwa anak yang suka memainkan permainan ular tangga dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya Siker dalam melakukan strategi dalam permainan.

Hal ini sesuai dengan asumsi penulis bahwa terapi bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak karena saat memainkan permainan ular tangga kemampuan anak akan diasah dengan cara memikirkan strategi dalam permainan. Hal ini sesuai dengan teori dari Istiqomah (2018) yang menyatakan bahwa anak yang suka memainkan permainan ular tangga dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya Siker dalam melakukan strategi dalam permainan.

Hasil penelitian Audina dan Setyaningsih (2022). Berdasarkan hasil penelitiannya terdapat pengaruh yang signifikan antara media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak, artinya perkembangan kognitif setelah menggunakan media permainan ular tangga saat berkembang yaitu anak sudah mulai mengenal, memahami, menerapkan, dan menganalisis.

Diperoleh nilai hitung  $2,0337735061228$  sedangkan  $dk=14+14-2=26$  dengan taraf 5% sehingga didapatkan nilai  $Siker=1.706$  karena nilai hitung  $=2,0337735051228 >$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak artinya ada pengaruh media ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Pampangan OKI. Hasil penelitian pada subjek 1, didapatkan bahwa subjek 1 mengatakan tidak suka belajar baik disekolah ataupun dirumah karena lebih suka bermain dengan teman-teman dan juga mengatakan bahwa teman-teman dilingkungan rumahnya juga tidak suka belajar lebih suka untuk bermain Siker55-sama setiap harinya.

Faktor lingkungan merupakan salah satu Siker5 pemicu keterlambatan perkembangan kognitif pada anak Siker5 pada subjek 1 tidak mau belajar dirumah karena teman-temannya juga tidak belajar. Teori Khairi (2018) yang

menyatakan bahwa lingan dapat berpengaruh dalam perkembangan kognitif anak 6iker6 anak memiliki waktu dan kesempatan untuk berkembang melalui apa yang sedang ia temui dari hasil *modelling* orang terdekat dan sekitarnya seperti teman sebaya, dukungan lingkungan juga akan mengikuti alur berkembangannya kognitif pada anak.

Hasil pengkajian pada subjek II, didapatkan bahwa subjek II mengatakan tidak suka belajar karena tidak berminat pada 6iker66an yang diajarkan disekolah. Faktor minat juga merupakan 6iker6 pemicu terjadinya keterlambatan perkembangan kognitif pada anak 6iker6 subjek II tidak berminat dalam pembelajaran yang diajarkan disekolah. Teori Wulandari (2023) yang menyatakan bahwa minat bisa mempengaruhi perkembangan kognitif karena berperan mendorong seseorang mempelajari sesuatu, minat atau ketertarikan membuat seorang anak akan lebih giat mempelajari suatu bidang keahlian.

Hasil observasi penelitian terhadap penerpan terapi bermain ular tangga pada kedua subjek menunjukkan terjadi peningkatan perkembangan kognitif, hal ini dikarenakan anak sudah terbiasa bermain ular tangga dalam kegiatan pembelajaran ular tangga serta sebelum melaksanakan kegiatan peneliti memberi

penjelasan secara berulang-ulang sehingga anak lebih memahami dan tertarik untuk bermain ular tangga dari pada bermain individu.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Istiqomah (2018) yang menyebutkan bahwa anak yang suka dan terbiasa memainkan permainan ular tangga dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tanga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya 6iker dalam melakukan strategi dalam permainan.

## KESIMPULAN

Setelah dilakukan penerapan terapi bermain ular tangga pada subjek yaitu An. M dan An. C selama 6 kali dalam 6 hari, didapatkan hasil bahwa penerapan terapi bermain ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak sekolah, dimana pada subjek 1 sebelum penerapan terapi bermain ular tangga dapat meningkatkan penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil pengukuran kemampuan kognitif anak belum berkembang (BB), sesudah penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil bahwa perkembangan kognitif anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan subjek II sebelum penerapan terapi

bermain ular tangga didapatkan hasil pengukuran kemampuan kognitif anak belum berkembang (BB), sesudah penerapan terapi bermain ular tangga didapatkan hasil pengukuran kognitif anak berkembang sangat baik (BSB). Adapun faktor yang mempengaruhi keterlambatan perkembangan kognitif pada anak yaitu lingkungan dan minat.

#### SARAN

Penulis berharap kepada penelitian selanjutnya dapat terus mengembangkan pengetahuan yang telah didapatkan tentang terapi bermain ular tangga menginformasikan kepada orang lain tentang penerapan terapi bermain ular tangga dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada prasekolah di TK Nurul Islam Aceh Besar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 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. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 295-304.
- Fatmawati, F. (2021). Efektivitas Model Permainan Kartu Indeks (Index Card Match) Terhadap Hasil Pembelajaran Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Harits. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 27-39.
- Indriyani, P., S. (2018). Ular Tangga (On-Line). Tersedia di: [www.Tinta.Pendidikan.Com/2016/12/Ulartangga.Html.M1](http://www.Tinta.Pendidikan.Com/2016/12/Ulartangga.Html.M1).
- Istiqomah, S. (2018). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur TP.
- Mansur, A. R., & Andalas, U. (2019). Tumbuh kembang anak usia prasekolah. *Andalas University Pres*, 1(1).
- Nardina, E. A., Astuti, E. D., Suryana, S., Hapsari, W., Hasanah, L. N., Mariyana, R., & Rini, M. T. (2021). Tumbuh Kembang Anak. Yayasan Kita Menulis.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nugrahani, R., & Rupa, JS (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35-44. <https://doi.org/10.15294/Lik.V36i1.524>
- Nurasiah, D., Fatimah, A., & Rosidah, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 105-112.

- Nurwijayanti & Iqomah. (2018). Intervensi Keperawatan Anak Pada Anak Usia Prasekolah Di Kecamatan Weleri Dalam Upaya Pencapaian Tumbuh Kembang.
- Redjeki, S., I. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali (Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas). (2018). Indeks Perkembangan Anak Usia Prasekolah. [dinkes.kalbarprov.go.id](https://dinkes.kalbarprov.go.id) <https://dinkes.kalbarprov.go.id> PDF Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018.
- Sadiman. (2013). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, Joh. W. (2012). Life Span Development. Jakarta: Erlangga,
- SDKI. 2017. Definisi dan indikator diagnostik. DPP : PPNI.
- Siregar, I. K. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Rading Comprehensio Siswa SMP Negeri 1 Angkola Timur (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Srianis, K. (2014). Pengaplikasian Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Anak dalam Mengenal Bentuk. Jurnal: 2(1).
- Sumiyati, S., Supriyati, S., & Subawi, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Tebak Nama. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 3(2), 131-140.
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Kencana.
- Tarwoto & Wartonah. (2011). Kebutuhan Dasar Manusia dan Proses Keperawatan. Jakarta: Salemba Medika.
- Tim Pokja SIKI DPP PPNI, (2017), Standar Intervensi Keperawatan Indonesia (SIKI), Edisi 1, Jakarta, Persatuan Perawat Indonesia.
- Tim Pokja SLKI DPP PPNI. (2017). Standar Luaran Keperawatan Indonesia (SLKI) Edisi 1. Jakarta: Persatuan Perawat Indonesia.
- Wulandari, I., K. (2021) Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Tahap Perkembangan Keluarga dengan Anak Usia Sekolah. Tesis lainnya, Universitas Kusuma Husada Surakarta.