



Implementasi media pengembangan permainan papan ular naga untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa

Anisa Putri Ardianti✉, Universitas PGRI Madiun

Vitaronika Anjelita, Universitas PGRI Madiun

Asri Musandi Waraulia, Universitas PGRI Madiun

✉ anisaardianti0502@gmail.com

Abstrak: Permainan tradisional memiliki peran edukasi yang sangat manusiawi bagi proses belajar seorang individu, terutama siswa-siswa. Salah satu kemampuan siswa yang harus ditingkatkan adalah kemampuan kognitif. Dengan pengetahuan yang dimilikinya siswa dapat memecahkan masalah dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran modul interaktif sebagai pendukung pembelajaran teori pengelasan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran modul interaktif untuk pembelajaran “IMPLEMENTASI MEDIA PENGEMBANGAN PERMAINAN PAPAN ULAR NAGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA SISWA”. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara kepada siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan papan ular naga dapat mengetahui bagaimana cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui permainan tersebut. Selain pembelajaran yang menarik dan bermakna, siswa juga sangat senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran, dengan pembelajaran menggunakan media permainan papan ular naga siswa yang tertangkap akan memilih tempat kartu yang sudah diberi nomor dan mengambil kartu sesuai nomor tersebut, kemudian siswa yang tertangkap membacakan puisi sesuai dengan judul yang sudah ditentukan dalam kartu tersebut. Hal ini agar membuat siswa untuk senang membaca puisi dan membaca puisi bisa membuat siswa berlatih imajinasi, puisi juga membuat siswa semakin banyak wawasan.

Kata kunci: Bermain Ular Naga. Kemampuan Kognitif



PENDAHULUAN

Ketidakmampuan siswa dalam memikirkan atau membayangkan tentang materi yang diajarkan oleh guru seringkali membuat komunikasi antar guru dan siswa menjadi tidak searah. Banyak dari siswa yang mengaku tidak mengerti, tidak dapat memahami tentang materi yang diajarkan. Hal ini akan berdampak pada pembelajaran yang tidak kondusif. Sehingga banyak siswa akan merasa diri tidak mampu untuk mengikuti pelajaran. Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan siswa yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai/moral (misbach, 2006). Dengan kata lain, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Salah satu kemampuan siswa yang harus ditingkatkan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu serta dapat memecahkan masalah untuk menciptakan karya yang dihargai. Kognitif adalah proses berfikir siswa, untuk menghubungkan, menilai serta memperoleh hal-hal yang baru sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Dengan pengetahuan yang dimilikinya siswa dapat memecahkan masalah dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Penjelasan di atas maka dapat kita katakan bahwa kemampuan kognitif siswa adalah kemampuan yang terkait dengan daya ingat dan daya pikir siswa yang tersusun dalam susunan saraf untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya untuk melakukan kegiatan bermain ular naga.

Bersenang senang adalah dunia siswa yang wajib kita berikan kepadanya. Dengan berbagai macam jenis permainan, ular naga merupakan salah satu dari sekian banyak permainan siswa yang mengasyikkan. Ular naga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang bersifat turun-temurun. Tidak diketahui kapan tepatnya permainan tradisional ular naga ini terbentuk. Berdasarkan buku yang berjudul Folklor Betawi, permainan ular naga berasal dari Jakarta karena daerah asal permainan ini adalah dari provinsi tempat bernaungnya keturunan Betawi. Permainan tradisional ini memiliki nama yang berbeda-beda di setiap daerah.

Dalam permainan ular naga selain terdapat kegembiraan bersama, permainan ini juga mengajarkan untuk bersosialisasi dan kekompakan, saling membantu agar tidak terlepas gerak meliuk sang ular naga. Saat berbaris menyerupai naga, siswa-siswa diajarkan untuk disiplin dalam antrian. Tidak perlu berdesakkan karena mereka akan mendapat gilirannya. Melatih siswa disiplin dan tahu aturan hukum, sehingga jika bersalah harus bisa menerima konsekuensi dari kesalahannya. Saat menyanyikan lagu ular naga, dapat membantu melatih kemampuan dasar siswa dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan mengikuti arah. Lagu siswa mempercepat kesadaran fonetik, yaitu ilmu yang mempelajari bunyi bahasa yang diproduksi oleh manusia sebagai pembeda makna dalam suatu bahasa yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap kata.

Dengan demikian, perlunya dilakukan penelitian yang bertujuan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran modul interaktif sebagai pendukung pembelajaran teori pengelasan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran modul interaktif untuk pembelajaran "IMPLEMENTASI MEDIA PENGEMBANGAN PERMAINAN PAPAN ULAR NAGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA SISWA".

METODE

Menurut Mukhtar (2013: 10) metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara kepada siswa SD. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Dalam

observasi ini, peneliti menggunakan metode observasi terhadap situasi bebas (free situation). Observasi terhadap situasi bebas (free situation) adalah observasi yang dilakukan terhadap situasi yang terjadi secara wajar, tanpa adanya campur tangan dari pengobservasi atau peneliti (Nurkencana dalam Asri et al., 2018). Sedangkan untuk wawancara, peneliti melakukan wawancara terstruktur terhadap responden yang telah dipilih. Teknik wawancara ini dipilih oleh peneliti, karena memudahkan peneliti saat wawancara dengan bantuan pedoman wawancara yang sudah disusun sebelumnya. Sehingga isi pembicaraan saat proses wawancara akan lebih terarah dan fokus. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini berkaitan dengan media pengembangan papan ular naga untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan maka dapat dilihat proses pengembangan media pembelajaran modul interaktif sebagai pendukung pembelajaran teori pengelasan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran modul interaktif untuk pembelajaran implementasi media pengembangan permainan papan ular naga untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa.

Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan Perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Jean Piaget adalah salah satu tokoh yang meneliti tentang perkembangan kognitif dan mengemukakan tahapan-tahapan perkembangan kognitif.

Media papan ular tangga

Media Papan Ular Naga ialah media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berupa papan kartu dan permainan ular naga. Papan kartu ini adalah media yang menggunakan kertas berlapis plastik sebagai bahan dasar papan dan kertas cover sebagai bahan dasar kartu yang akan dibuat. Papan kartu ini terdiri dari 6 kotak sebagai tempat kartu perintah.

Permainan ular naga ini dimainkan sebagaimana permainan ular naga pada umumnya yaitu dua orang membuat gerbang dengan kedua tangan mereka. Sisanya menjadi ular dengan cara berbaris dan memegang bahu teman di depannya dengan kedua tangan. Semua bernyanyi dan ular berjalan keluar dan memutar gerbang. Saat lagu selesai, gerbang akan diturunkan dan menangkap satu siswa. Penggunaan media papan ular naga akan lebih efektif bila diimbangi dengan penggunaan strategi pembelajaran yang menarik.

Dari proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan papan ular naga kita dapat mengetahui bagaimana cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui permainan tersebut. Selain pembelajaran yang menarik dan bermakna, siswa juga sangat senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran, dengan pembelajaran menggunakan media permainan papan ular naga siswa yang tertangkap akan memilih tempat kartu yang sudah diberi nomor dan mengambil kartu sesuai nomor tersebut, kemudian siswa yang tertangkap membacakan puisi sesuai dengan judul yang sudah ditentukan dalam kartu tersebut. Hal ini agar membuat siswa untuk senang membaca puisi dan membaca puisi bisa membuat siswa berlatih imajinasi, puisi juga membuat siswa semakin banyak wawasan. Dari proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan papan ular naga kita dapat mengetahui bagaimana cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui permainan tersebut. Selain pembelajaran yang menarik dan bermakna, siswa juga sangat senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran, dengan pembelajaran menggunakan media permainan papan ular naga siswa yang tertangkap akan memilih tempat kartu yang sudah diberi nomor dan mengambil kartu sesuai nomor tersebut, kemudian siswa yang tertangkap membacakan puisi sesuai dengan

judul yang sudah ditentukan dalam kartu tersebut. Hal ini agar membuat siswa untuk senang membaca puisi dan membaca puisi bisa membuat siswa berlatih imajinasi, puisi juga membuat siswa semakin banyak wawasan.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran membantu proses belajar lebih menarik dan bermakna bagi siswa, media pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik dan untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Berikut adalah contoh pengaplikasian media pembelajaran permainan papan ular naga.

Pembelajaran dimulai dua siswa membuat gerbang dengan kedua tangannya, lalu siswa lainnya menjadi ular dengan berbaris memegang bahu teman didepannya dengan kedua tangan, setelah siswa bernyanyi dan siswa berjalan keluar masuk memutar gerbang dan saat lagu selesai siswa yang membuat gerbang menurunkan tangan dan menangkap satu siswa, siswa yang tertangkap memilih dan mengambil kartu yang sudah diberi nomor kemudian siswa yang tertangkap membacakan puisi sesuai dengan judul yang ada di dalam kartu, setelah membacakan puisi siswa tersebut harus menggantikan siswa lainnya untuk menjadi gerbang.

- a. Pertama permainan ular naga ini dimainkan dengan dua orang membuat gerbang dengan kedua tangan mereka.
- b. Sisanya menjadi ular dengan cara berbaris dan memegang bahu teman di depannya dengan kedua tangan.
- c. Semua bernyanyi dan ular berjalan keluar masuk dan memutar gerbang.
- d. Saat lagu selesai, gerbang akan diturunkan dan menangkap satu siswa.
- e. Siswa yang tertangkap memilih tempat kartu yang sudah diberi nomor dan mengambil kartu sesuai nomor tersebut.
- f. Kemudian Siswa yang tertangkap membacakan puisi sesuai dengan judul yang sudah ditentukan dalam kartu tersebut.
- g. Setelah membacakan puisi, siswa tersebut harus menjadi gerbang.

SIMPULAN

Dari proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran permainan papan ular naga kita dapat mengetahui bagaimana cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui permainan tersebut. Selain pembelajaran yang menarik dan bermakna, siswa juga sangat senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran, dengan pembelajaran menggunakan media permainan papan ular naga siswa yang tertangkap akan memilih tempat kartu yang sudah diberi nomor dan mengambil kartu sesuai nomor tersebut, kemudian siswa yang tertangkap membacakan puisi sesuai dengan judul yang sudah ditentukan dalam kartu tersebut. Hal ini agar membuat siswa untuk senang membaca puisi dan membaca puisi bisa membuat siswa berlatih imajinasi, puisi juga membuat siswa semakin banyak wawasan. Setelah dilakukan penelitian mengenai penggunaan media papan ular naga untuk meningkatkan kognitif siswa, peneliti memberi saran kepada peneliti selanjutnya untuk menggali lebih dalam mengenai penggunaan media pengembangan pembelajaran siswa agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, sehingga data yang didapat akan semakin lengkap dan relevan. Peneliti juga berharap agar

pembaca dan khususnya siswa dapat mengembangkan metode pembelajaran dengan baik agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Nur'Aini, T. A. (2016). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015-2016. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jember.
- Driam. (2021). Manfaat Puisi Untuk Anak SD. URL: <https://www.scribd.com/document/539989912/Manfaat-Puisi-Untuk-Anak-SD>. Diakses Tanggal 20 Juli 2022.