

**PENGEMBANGAN PERMAINAN LUDO DENGAN LAYANAN BIMBINGAN  
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
PADA SISWA SMP MUHAMMADIYAH 5 YOGYAKARTA**

**Daniel Huda, Ariadi Nugraha, S.Pd., M.Pd.**

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Universitas Ahmad Dahlan

[daniel180001208@webmail.uad.ac.id](mailto:daniel180001208@webmail.uad.ac.id) / [ariadi.nugraha@bk.uad.ac.id](mailto:ariadi.nugraha@bk.uad.ac.id)

**Abstrak**

Pentingnya kemampuan kognitif pada siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam belajar. Dengan menerapkan layanan bimbingan kelompok dan media permainan ludo, di harapkan bisa meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa. Hal ini telah tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 12 ayat (2) menyebutkan selain jenjang pendidikan sebagaimana dimaksud pada Ayat (1), dapat diselenggarakan pendidikan pra-sekolah, adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan atas pendidikan se-dini mungkin dan seumur hidup. Karena kebanyakan siswa mengalami kesulitan belajar karena kemampuan kognitif yang lemah karena kurangnya latihan dalam berpikir sehingga menyebabkan sebagian anak berkesulitan dalam belajar. Oleh karena itu Permainan ludo dengan dimainkan oleh 4 orang dengan papan yang berwarna merah, kuning, hijau, dan merah masing-masing pemain melemparkan dadu secara bergiliran, dengan ini di harapkan siswa bisa berkembang dalam memilih jalan yang akan di lakukan mengambil langkah yang tepat dan benar sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa. Melalui layanan bimbingan kelompok.

**Kata kunci:** bimbingan kelompok ,ludo ,kognitif

## 1. Pendahuluan

### a. Latar Belakang

Bermain adalah cara anak belajar. Melalui permainan anak akan mendapatkan banyak pengalaman dan tantangan baru yang akan memperkaya perkembangan anak dalam pengenalan nilai-nilai agama dan moral, gerak fisik, bahasa, kognisi, emosi sosial bahkan seni. Cara mendidik anak yang benar adalah melalui kegiatan bermain. Salah satu permainan yang disukai anak-anak saat ini adalah permainan papan ludo.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 pasal 3 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan tiap masing-masing individu dan membentuk sebuah watak ciri khas serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk membangun potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak budi pekerti mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab”(Agustin, 2018).

Pendidikan ini bisa tercapai dengan adanya kerja keras yang dilakukan secara sistematis, setiap orang harus bertanggung jawab dan bermanfaat sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai cita-cita yang diinginkan sehingga dapat tercapai dengan baik dan sesuai harapan siswa (Daryanto, 2010). Permainan dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga lebih aktif dalam pembelajaran (Sadiman, 2010).

Fakta saat ini yang terjadi di lapangan masih terdapat masalah terutama berkaitan dengan perkembangan kognitif. Hal ini dibuktikan dengan penelitian menunjukkan bahwa setidaknya terdapat siswa SMP masih belum memasuki tahap operasi formal. Meskipun dari tahapan Piaget berdasarkan usia, pada usia SMP sebaiknya siswa sudah memasuki tahap operasi formal. Bahwa masih ada terdapat peserta didik yang sudah lulus pada jenjang sekolah menengah dan juga mahasiswa tidak pernah mencapai tahap penalaran formal (Lamisu, 1998).

Peran guru bimbingan dan konseling (BK) dalam memberikan layanan bimbingan kelompok begitu penting di lingkungan sekolah. Dengan adanya peran guru BK diharapkan perkembangan kognitif pada siswa dapat berkembang dengan optimal. Dengan cara mengembangkan media permainan yang bernama Ludo yang menggunakan papan permainan yang dimainkan oleh 2-4 kelompok yang dimana 1 kelompok terdiri dari 4 orang (siswa). game ini dimainkan oleh 2 sampai 4 kelompok yang satu kelompok terdiri dari 4 orang. Setiap pemain diwakili dengan salah satu

warna yaitu merah, hijau, biru dan kuning, juga dalam media ludo terdapat 1 buah dadu.

Gangguan pada perkembangan kognitif merupakan bentuk kesulitan belajar yang bersifat perkembangan (*developmental learning*) atau kesulitan belajar preakademik (*preacademic learning disabilities*). Kesulitan belajar jenis ini bisa mendapatkan perhatian karena sebagian besar dari pembelajaran akademik terkait dengan perkembangan kognitif. Kesulitan belajar atau kognitif tidak segera diatasi maka bisa menimbulkan kesulitan dalam berbagai bidang akademik. Wujud atas dari penggunaan fungsi kemampuan perkembangan kognitif seseorang dapat dilihat dari kemampuannya dalam menggunakan Bahasa dan matematika (Wienman. 1981 : 142).

Permainan ludo kini banyak dimainkan oleh anak-anak dalam permainan tradisional dan permainan online. Permainan merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi anak-anak. Orang dewasa sering berpikir bahwa bermain dengan anak-anak hanya membuang-buang waktu. Namun bagi anak-anak, bermain adalah tempat untuk belajar. Ada banyak aturan dalam permainan yang harus diikuti oleh anak-anak. Dalam permainan, terdapat nilai-nilai yang diperoleh anak, seperti semangat yang gigih, sabar menunggu giliran, siap menerima kekalahan dan lain sebagainya.

#### **b. Tujuan**

Penelitian tersebut mempunyai tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pengembangan Permainan Ludo Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Siswa.

## **2. Kajian Literature**

### **a. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Menurut Gowan (1979: 51) perkembangan kognitif tidak hanya berhenti pada tahap formal-operasional, tetapi berlanjut hingga tahap kreativitas (*creativity*), psikedelia (*psychedelia*), dan iluminasi (*illumination*). Tahap-tahap perkembangan kognitif sejak masa sensorimotor hingga formal-operasional terkait dengan berpikir konvergen (*convergent thinking*). Sedangkan ketiga tahapan selanjutnya terkait dengan berpikir divergen (*devergent thinking*).

Menurut Gowan, Kemampuan berpikir divergen hanya dimiliki oleh orang-orang dengan IQ tinggi, kemampuan ini dapat dirangsang dengan memberikan pendidikan yang baik, terapi dan lingkungan pelatihan kepekaan dan meditasi.

Piaget sebagai tokoh peneliti perkembangan kognitif sesungguhnya tidak mengemukakan pentahapan perkembangan kognitif berdasarkan umur. tahapan perkembangan kognitif yang didasarkan atas umur dilakukan oleh Ginsbourg dan Opper (Singgih D. Gunarsa. 1981: 123). Adapun tahap-tahap perkembangan tersebut adalah (1) tahap Sensori-motor (umur 0 sampai 2 tahun). (2) tahap praoperasional (umur 2 sampai 7 tahun). (3) tahap konkret-operasional (umur 7 sampai 11 tahun). dan (4) tahap formal-operasional (umur 11 tahun ke atas).

Menurut Piaget (dalam Dahar, 2011) lebih lanjut menjelaskan bahwa setiap individu akan mengalami tahap perkembangan kognitif, dan siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Indonesia dapat dikatakan berada pada tingkat perkembangan kognitif operasional formal, Karena rata-rata usianya di atas 11 tahun. Pada tahap ini, anak dapat melakukan perhitungan matematis, berpikir abstrak, dan bernalar logis.

Pengertian kognisi mencakup aspek-aspek struktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu (Singgih D. Gunarsa. 1981: 234). Dengan demikian, kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Perwujudan fungsi kognitif dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menggunakan bahasa dan matematika (Weinman. 1981: 142).

Dalam beberapa hal diatas pengertian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada siswa SMP bisa dilihat dari umur siswa dari pentahapan, dan anak bisa dalam melakukan hitungan matematis, berpikir abstrak, dan bernalar logis.

#### **b. Perkembangan Kognitif pada Siswa**

Pada masa konkret-operasional (7-11 tahun) anak telah dapat melakukan tugas-tugas konservasi karena telah mengembangkan). Jika pada masa pra operasi, anak hanya memperhatikan keadaan awal dan keadaan akhir dari dua baris benda dengan jumlah dekstran yang sama tetapi panjangnya berbeda.. maka melalui proses negasi anak dapat melihat bahwa panjang deretan dapat berbeda maupun jumlah kedua deretan tersebut sama. Pada masa ini anak juga dapat melihat hubungan timbal balik atau resiprosasi antara kepadatan atau kerenggangan deretan benda yang jumlahnya sama yang menyebabkan panjang deretan berbeda proses. yaitu negasi. resiprosasi, dan identitas (Singgih D. Gunma. 1981: 155

Itulah sebabnya seperti dikemukakan oleh Kohlberg dan Gilligan yang dikutip oleh Singgih D. Gunam (1981: 164) bahwa kesulitan belajar matematika modern adalah karena adanya upaya mengajarkan kepada anak yang masih berada pada masa konkret-operasional dengan materi yang abstrak.

Usia 7-11 tahun merupakan usia ketika anak sudah memasuki masa sekolah. Sebagaimana menurut teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkret (concrete operational). Arti dari operasi khusus yang dimaksud oleh Piaget adalah suatu kondisi dimana anak dapat menggunakan pemikirannya untuk berpikir logis tentang hal-hal yang konkret atau nyata. Pada tahap ini, berpikir logis menggantikan berpikir intuitif (naluri), asalkan berpikir dapat diterapkan pada contoh-contoh konkret atau konkret.

Anak dengan ketidakmampuan belajar biasanya tidak mengikuti model perkembangan kognitif yang disebutkan, meskipun kurikulum sekolah biasanya didasarkan pada model perkembangan kognitif. Akibatnya, anak-anak dengan kesulitan belajar tidak dapat menyelesaikan tugas-tugas kognitif yang dibutuhkan oleh sekolah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan anak dalam menyelesaikan tugas kognitif berkaitan dengan gaya kognitifnya.

Dalam periode operasi tertentu (konkret-operasional), yang dapat dipikirkan masih terbatas pada objek-objek tertentu yang kasat mata dan kasat mata. Hal-hal yang tidak dapat Anda lihat dalam kenyataan. Anak-anak masih sulit berpikir. Dan dalam hal ini bisa pula dikembangkan kemampuan kognitif dengan objek-objek yang kasat mata seperti buku, pena, dan papan tulis.

### **c. Pengertian Permainan Ludo**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012: 698), permainan adalah sesuatu atau barang yang digunakan untuk bermain. Sedangkan Arief S. Sadiman dkk (2011: 75-76) berpendapat, permainan adalah suatu konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah lingkungan antar pemain yang berinteraksi dengan barang atau komoditas yang telah mereka mainkan sebelumnya, dan hal atau komoditas tersebut tunduk pada banyak aturan.

Ludo adalah permainan papan Jerman dalam bentuk permainan *Cross and Circle*, mirip dengan permainan India Pachisi, permainan Amerika Parcheesi dan permainan Inggris Ludo. Permainan tradisional India ini menggunakan papan seperti “Ular Tangga” atau “Monopoli” dan dapat dimainkan oleh dua hingga empat orang. Setiap

pemain akan berlomba untuk menjadi yang tercepat dalam mengirimkan 4 token yang dimiliki dari 'markas' ke bagian tengah papan yang jadi tujuan terakhir game (Maehadi, 2019: 2).

Menurut Kristiani (2015:101) Ludo adalah permainan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang, dimana masing-masing pemain menggunakan bidak dengan warna yang berbeda dengan tujuan mencapai finish. Permainan ludo adalah jenis permainan yang menyenangkan dan menarik, yang dapat dengan mudah dibuat dan disalin. Kemudian Menurut Mulyani (2013:124), Ludo adalah permainan yang terdiri dari selebar kertas bergambar kotak-kotak sebanyak 4 buah kotak besar dan 72 kotak kecil. Permainan ludo adalah permainan tradisional dimana dalam permainan yang dimainkan 2-4 orang yang diharuskan untuk mengatur strategi memindahkan 4 bidak pion dengan menggunakan dadu (Ningsih dan Pritandhari, 2019: 52).

Dalam hal ini dapat di pastikan menurut para ahli dari permainan ludo bisa memicu kinerja otak berpikir dalam mengambil keputusan dan melatih perkembangan kognitif pada siswa yang bisa dimainkan hanya 4 orang dengan menggunakan dadu diacak secara bergiliran.

#### **d. Bimbingan Kelompok**

Gazda (Prayitno, 1999: 309) berteori bahwa bimbingan kelompok sekolah adalah kegiatan yang informasi bagi sekelompok siswa untuk membantu mereka merencanakan dan membuat keputusan yang benar. Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan bagi individu yang menggunakan kekuatan kelompok untuk mencapai tujuan bimbingan dan konseling (Prayitno dkk, 2017:80).

Bimbingan kelompok adalah layanan yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan pribadi, keterampilan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir atau jabatan, membuat keputusan, dan melakukan kegiatan tertentu melalui dinamika kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok bisa dilaksanakan kegiatan atau dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi perkembangan dan pemecahan masalah siswa (Sukitman, 2015: 32).

Berdasarkan pandangan di atas dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok adalah suatu pelayanan yang menggunakan motivasi kelompok untuk membantu siswa mendiskusikan berbagai hal yang berguna bagi perkembangan dan pemecahan masalah siswa, membantu membuat rencana dan keputusan, serta mencapai tujuan bimbingan dan konseling.

### 3. Metode Penelitian

#### a. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pengembangan dan penelitian (*Research and Development*) yaitu penelitian untuk menghasilkan produk (Sugiyono, 2013). Jenis penelitian ini digunakan untuk mengembangkan media Game Ludo. *Research and Development* adalah proses mengembangkan perangkat pendidikan melalui serangkaian studi menggunakan metode yang berbeda dalam siklus multi-langkah. Menurut definisi Amil, Riesnes dan Rand, pengembangan adalah proses mengembangkan perangkat pendidikan melalui serangkaian penelitian.

Penelitian ini diadaptasi menggunakan pengembangan model 4-D (*four D*) yang meliputi 4 langkah pokok yaitu: 1. *Define* (pendefinisian), 2. *Design* (perancangan), 3 *Develop* (pengembangan), 4. *Disseminate* (penyebaran). Oleh karena itu, media *Game Ludo* dikembangkan yang didasari model tersebut, dengan melakukan pelaksanaan dengan baik, maka pelaksanaan secara sistematis dan detail, akan terlaksana.

#### b. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta yang terletak di Kecamatan Kraton, dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VI SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

#### c. Alat Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data gaya kognitif siswa dan data kemampuan pemecahan masalah matematika melalui hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan pemecahan masalah.

Bentuk soal tes yang digunakan adalah tes obyektif beralasan berupa tes pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban dengan disertai alasan), observasi (untuk menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, yaitu aktivitas kemampuan berpikir kritis siswa. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala bertingkat, yaitu sebuah pernyataan yang diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkat-tingkat penskoran dengan skala penskoran sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan) dan angket/kuesioner (untuk mengetahui tanggapan/respon peserta didik terhadap implementasi pendekatan konflik kognitif dan berfungsi sebagai penguat hasil penelitian. Angket yang digunakan berbentuk skala Likert dengan 4 pilihan jawaban yakni sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

#### **d. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2010: 29), statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Teknik pengukuran yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan Skala Likert.

#### **4. Pembahasan**

Proses pemberian layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan ludo pada siswa menguji keefektifan layanan dalam permainan ludo sebagai mana permainan ludo yang dimainkan oleh empat orang dengan menggunakan dadu dan papan permainan. Permainan ludo di beberapa penelitian terbukti bisa meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa, dengan permainan ludo yang dimainkan dengan perhitungan dan perancangan untuk melangkah selanjutnya dalam permainan, sehingga permainan ludo bisa meningkatkan perkembangan kognitif pada siswa di layanan bimbingan kelompok

#### **5. Kesimpulan**

Peran guru bimbingan dan konseling (BK) dalam memberikan layanan bimbingan kelompok begitu penting di lingkungan sekolah. Dengan adanya peran guru BK diharapkan perkembangan kognitif pada siswa dapat berkembang dengan optimal. Perkembangan Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan berpikir anak. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan ini. Siti Partini Suardiman (2003:4) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif adalah pengalaman lingkungan dan kematangan organisme. Dari beberapa sudut pandang tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak meliputi dua faktor, yaitu faktor yang ada dalam dirinya (internal) dan faktor eksternal (eksternal), Faktor internal meliputi hereditas; kematangan; minat dan bakat sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan (pengalaman); pembentukan; dan kebebasan. Dengan cara mengembangkan media permainan yang bernama Ludo yang menggunakan papan permainan yang dimainkan oleh 2-4 kelompok yang dimana 1 kelompok terdiri dari 4 orang (siswa). game ini dimainkan oleh 2 sampai 4 kelompok yang satu kelompok terdiri dari 4 orang. Setiap pemain diwakili dengan salah satu warna yaitu merah, hijau, biru dan kuning, juga dalam media ludo terdapat 1 buah dadu.



**Daftar Referensi**

- Kore, D., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Peran permainan ludo dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *CAHAYA PAUD*, 2(1).
- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 52-59.
- Ulya, H. (2015). Hubungan gaya kognitif dengan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. *Jurnal konseling GUSJIGANG*, 1(2).
- Setyowati, A., & Subali, B. (2011). Implementasi pendekatan konflik kognitif dalam pembelajaran fisika untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7(2).
- Sari, I. K. W. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM PEMBELAJARAN IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(2), 145-152.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Bakara, A., & Suratman, D. (2015). Perkembangan Kognitif Siswa dalam Operasi Logis Berdasarkan Teori Piaget di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12).
- Aini, I. N., & Hidayati, N. (2017). Tahap perkembangan kognitif matematika siswa SMP kelas VII berdasarkan teori Piaget ditinjau dari perbedaan jenis kelamin. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2).
- Indriani, S. D. (2020). *PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA (Penelitian pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Magelang)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).