



PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA DINI

IMPROVING NUMERATION SKILLS THROUGH SNAKES LADDER GAMES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Samsul Mujtahidin¹, Farlina Hardianti², Sry Anita Rachman³

Institut Pendidikan Nusantara Global

Email: farlina.hardianti91@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan sebuah lembaga pendidikan yang mengembangkan enam aspek perkembangan, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Stimulasi perkembangan kognitif pada anak usia dini antara lain mengenal konsep bilangan, membilang dan menyebutkan konsep bilangan. Akan tetapi kondisi yang terjadi di lapangan sekarang ini adalah tuntutan para orang tua yang ingin melihat anaknya bisa calistung karena khawatir anaknya tidak diterima di SD favorit yang mengharuskan lulus tes calistung bagi calon siswa siswinya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini anak Kelompok B TK Al-Khairiyah dengan jumlah 20 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak pada tahap pra siklus masih berada dalam tahap mulai berkembang. Pada siklus I rata-rata berada pada skor 2,8 dengan presentase 62,52% dengan kategori "Berkembang Sesuai Harapan" dan pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu dengan presentase mencapai 80%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Kata Kunci: kemampuan berhitung, permainan ular tangga, anak usia dini.

ABSTRACT

Early Childhood Education is an educational institution that develops six aspects of development, one of which is cognitive development. Stimulation of cognitive development in early childhood includes recognizing the concept of numbers, counting and stating the concept of numbers. However, the conditions currently occurring in the field are the demands of parents who want to see their children be able to read, writing and arithmetic because they are worried that their children will not be accepted into favorite elementary schools which require passing the reading, writing, and arithmetic test for prospective students. This research is classroom action research, which was conducted in 2 cycles. The subjects in this study were the children of Group B TK Al-Khairiyah with a total of 20 children. Data collection techniques in this study are observation and documentation. Data analysis techniques using quantitative descriptive. The results of the study showed that the ability of children at the pre-cycle stage is still in the developing stage. In cycle I, the average score was 2.8 with a percentage of 62.52% in the 'Developing as Expected' category. And in cycle II there was a pretty good increase, with a percentage reaching 80%. Therefore, it can be said that the snakes and ladders game can improve the numeracy skills of young children.

Keywords: counting skills, snakes and ladders game, early childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan disebut sebagai periode emas atau yang dikenal sebagai the golden age (Suryadi :2010). Berbagai hasil penelitian menyebutkan bahwa masa usia dini merupakan periode emas bagi

perkembangan anak dimana 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun, 30% berikutnya hingga usia 8 tahun. Periode emas ini sekaligus merupakan periode kritis bagi anak dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada



periode berikutnya hingga masa dewasanya (Kurniasih :2009).

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak dengan memberikan berbagai stimulasi sesuai tahapan perkembangannya, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif di PAUD merupakan salah satu cara pemberian rangsangan pendidikan yang dilakukan melalui permainan berhitung, yang mempunyai tujuan untuk menstimulasi kemampuan berfikir anak melalui aktifitas yang dirancang sesuai dengan tahapan perkembangannya, sehingga anak memiliki kesiapan untuk belajar matematika pada jenjang selanjutnya (Budiani :2018). Berhitung bagi anak usia 5-6 tahun merupakan suatu kegiatan yang unik dan rumit, sehingga anak tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya.

Cara meningkatkan kemampuan berhitung anak tidak harus selalu menggunakan cara lama yaitu dengan menggunakan rumus, namun berhitung juga dapat diajarkan melalui permainan. Hal tersebut juga sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Menurut (Pahwani :2018), pemberian stimulasi yang tepat pada anak dapat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kecerdasan anak.

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan oleh (Supiyatun :2019) menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak terutama dalam mengenal konsep bilangan masih sangat kurang sekali, hal ini terlihat pada saat guru mengenalkan tentang angka-angka kepada anak banyak anak yang belum mengenal angka dan memasangkan dengan benda sesuai dengan angka. Melihat pentingnya kemampuan berhitung bagi anak Usia Dini, maka sebagai guru PAUD harus

bisa kreatif dalam menyajikan pembelajaran yang berlangsung di PAUD, salah satu metode yang bisa digunakan yaitu dengan metode permainan ular tangga.

TINJAUAN PUSTAKA

Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan berhitung

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berhitung berasal dari kata hitung yang artinya membilang (menjumlahkan, mengurangi, membagi, memperbanyak, dsb). Berhitung sendiri diartikan mengerjakan bilangan (menjumlahkan, mengurangi, dsb). Kemampuan Berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan – bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Imaniar :2021). Namun, untuk anak usia dini dapat menjumlahkan atau menambahkan itu sudah sangat baik. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas sangat memungkinkan jika pendidik memperkenalkan pada anak usia dini tentang pengoperasian bilangan yang dimulai dari yang paling sederhana atau mendasar. Jadi, sejak dini kemampuan berhitung harus ditingkatkan, salah satu metode atau kegiatan yang digunakan adalah kegiatan bermain.

b. Tahap Penguasaan Berhitung di Taman Kanak-Kanak

Menurut (Nurhidayah: 2019) kegiatan berhitung pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui tiga tahapan yaitu penguasaan konsep, masa transisi dan juga lambang.

1) Penguasaan Konsep Pengertian dan pemahaman tentang sesuatu



menggunakan benda dan peristiwa yang konkrit, misalnya pengenalan terhadap warna, bentuk dan menghitung bilangan.

- 2) Masa Transisi Proses berfikir yaitu merupakan masa peralihan dari masa konkrit menuju masa pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan juga sudah mulai dikenalkan bentuk lambang-lambang.
- 3) Lambang Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep, seperti warna biru untuk melambangkan konsep biru, angka 5 untuk menggambarkan konsep bilangan 5, kecil untuk menggambarkan konsep ruang, dan lingkaran untuk menggambarkan konsep bentuk. Setelah anak memahami konsep abstrak maka selanjutnya anak dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan seperti mengerjakan pengurangan maupun penjumlahan.

c. Indikator Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Indikator Kemampuan Berhitung Anak Usia Kelompok B menurut Mudjito dalam buku Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak tahun 2007 adalah sebagai berikut :

- 1) Menyebutkan urutan bilangan 1-20
- 2) Membilang dengan menunjukkan benda
- 3) Menghubungkan lambang bilangan dengan benda
- 4) Menyebutkan hasil penjumlahan waktu
- 5) Menyebutkan hasil pengurangan waktu

Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua

orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “ular” atau “tangga” yang menghubungkannya dengan kotak lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Permainan ular tangga adalah papan permainan yang dimainkan oleh dua anak atau lebih yang berupa kotak-kotak kecil yang di setiap kotaknya ada gambar ular atau tangga yang saling berhubungan antara kotak satu dengan kotak lainnya. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Melsi :2015). Permainan ular tangga ini adalah permainan papan yang hanya dimainkan oleh dua orang atau lebih yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak ada gambar ular atau tangga yang berhubungan kotak satu dengan kotak lainnya (Kristiani :2015).

Ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak (Ratnaningsih :2014). Apabila kita akan bermain ular tangga, maka kita harus melempar dadu dan di tiap mata dadu ada gambar angka 1-6, lalu kita lihat angka yang muncul. Setelah itu kita menjalankan bidak untuk menentukan langkah ke kotak mana yang akan dituju. Permainan ular tangga juga termasuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Permainan ini merupakan permainan dari India yang sudah ada sejak abad ke-2 SM. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, yang mana permainan ini

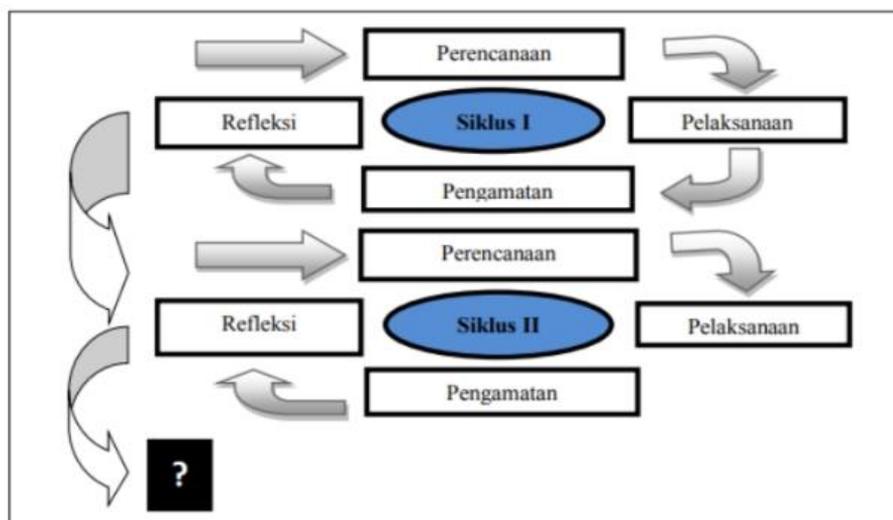


dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak ada gambar tangga atau ular yang berhubungan dengan kotak lainnya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas jenis eksperimental dimana diselenggarakan dengan berupaya menerapkan berbagai teknik atau strategi secara efektif dan efisien di dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Teknik sampling yang akan digunakan oleh peneliti adalah purposive sampling. Dengan menggunakan purposive sampling, sampel ditetapkan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas kriteria atau pertimbangan tertentu sehingga tidak melalui proses pemilihan sebagaimana

yang dilakukan dalam teknik random, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes lisan, observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa panduan observasi. Dalam mengambil data penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Adapun yang digunakan adalah jika data berupa angka yang telah terkumpul maka data digambarkan dalam bentuk statistik deskriptif. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan setelah mendapatkan hasil belajar siswa, observasi guru dan siswa. Data-data tersebut dianalisis dengan membuat tabulasi, interval dan distribusi frekuensi yang dilakukan pada setiap siklus.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc Tagart

Penjelasan siklus di atas adalah:

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya me siswa serta mengamati

hasil atau dampak dari diterapkannya metode eksperimen

3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.

Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berhitung bagi anak usia Dini merupakan suatu kegiatan yang unik dan rumit, sehingga anak tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya. Cara meningkatkan kemampuan berhitung anak tidak harus selalu menggunakan cara – cara lama yaitu dengan menggunakan rumus, karena cara lama ini dapat mengakibatkan kegagalan pada anak jikalau dipaksakan. Kegiatan berhitung diajarkan kepada anak usia dini dengan bermain, karena prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, melalui bermain anak diberikan stimulasi yang dapat merangsang kemampuan anak. Pemberian stimulasi yang tepat pada anak dapat memberikan pengaruh

yang sangat besar terhadap kecerdasan anak. Jadi salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak adalah dengan menggunakan permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Marlinah: 2021). Salah satu permainan tradisional yang mendunia adalah Permainan Ular Tangga (Melsi :2015). Permainan ini merupakan jenis permainan yang interaktif, kreatif, dan edukatif untuk anak usia dini. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai tahap rancangan pembelajaran dan metode yang digunakan yakni metode permainan ular tangga. Adapun rekapitulasi hasil dari pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Rekapitulasi presentase Kemampuan Berhitung

Tahap	Indikator							
	Menyebutkan angka 1-20				Menghitung jumlah Benda			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BB
Pra Siklus	9 anak 39%	9 anak 39%	4 anak 17%	1 anak 4%	7 anak 30%	8 anak 36%	7 anak 30%	1 anak 4%
Siklus I	5 anak 22%	5 anak 22%	10 anak 43%	3 anak 13%	0 anak 0%	8 anak 35%	10 anak 43%	5 anak 22%
Siklus II	1 anak 4%	5 anak 22%	8 anak 36%	9 anak 38%	0 anak 0%	3 anak 13%	7 anak 30%	13 anak 57%

Gambar 2. Hasil Rekapitulasi

Berdasarkan hasil tes lisan kemampuan berhitung yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil yang menunjukan bahwa kemampuan menghitung anak-anak masih rendah, hanya 35 % dari jumlah siswa yang ada dikelas mampu menyebutkan angka hingga 20. Dalam permainan ular tangga terdapat 20

kotak dan di setiap kotak terdapat angka-angka dari 1-20 secara berurutan. Di tahap siklus I pada indikator menyebutkan angka terdapat 12 orang anak (52%) anak yang mampu menyebutkan angka 1-20 dan terdapat 11 orang (48%) anak yang sudah mampu menyebutkan beberapa angka. Sedangkan



pada indikator menghitung benda ,terdapat 13 orang anak(78 %) yang mampu menghitung langkah pion,maupun jumlah mata dadu dan terdapat 5 orang anak (22%) yang tidak dapat menghitung jumlah mata dadu maupun Langkah pion. Selanjutnya pada siklus II pada indikator menyebutkan angka terdapat 20 orang (87%) anak yang mampu menyebutkan angka pada papan permainan maupun angka yang di pijak pion dan terdapat 3 orang (13%) anak yang mampu menyebutkan beberapa angka. Sedangkan pada indikator Menghitung benda, terdapat 17 orang (74%) anak yang dapat menghitung jumlah Langkah pion dan jumlah mata dadu dan 6 orang (26%) yang mampu menghitung beberapa saja.

Meningkatnya kemampuan berhitung anak karena dipengaruhi oleh media yang digunakan. Sebelum adanya penelitian, untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak hanya melalui media ceramah dan penugasan. Sedangkan metode tersebut mudah membuat anak bosan, dan ketertarikan anak untuk mengikuti kegiatan berhitung sangat rendah. Akan tetapi, setelah menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkn kemampuan berhitung, anak-anak antusias dan tertarik. Respon yang mereka berikan berupa berebutan memainkan permainan ular tangga, dan bertanya pada temannya. Untuk tahap siklus I, peneliti menjelaskan tentang permainan ular tangga dan cara memainkannya. Peneliti mendemonstrasikan bersama guru pendamping kelas B, dan berlanjut bersama peserta didik secara bergantian. Dalam pelaksanaan siklus I, anak-anak masih malu-malu dan kurang percaya diri. Selain itu untuk memainkan permainan ular tangga mereka masih mengalami kesulitan. Sedangkan pada di tahap siklus II, anak-anak mulai lancar dan memahami tata cara memainkan permainan ular tangga. selain

itu, saat menghitung jumlah benda dan menyebutkan bilangan, sudah mulai lancar.

SIMPULAN

Penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B RA Al- Khairiyah sudah dilakukan dengan baik melalui permainan ular tangga. Adapun kesimpulan yang bisa didapatkan dari hasil pembahasan penelitian yang sudah dilakukan ialah: Permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B RA AL-Khairiyah, yang sebelumnya rendah atau rata-rata kemampuan berhitungnya masih 50%. Dilihat dari Hasil pada tahap siklus I setiap anak mendapat nilai rata-rata observasi sebesar 2,8, dan hasil rata-rata persentase 67,9%. Sedangkan dalam tahap siklus II mendapatkan nilai rata-rata 3,22 dan hasil presentase 81,52%.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiani, P. 2018. Pengembangan Media Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak.Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol.3 No.2
- Imaniar,C.R. 2021.Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di RA Insan Cendikia Ngujung Maosmati. IAIN Ponorogo.
- Kristiani 2015. Ensklopedia Negriku Permainan Tradisonal. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kurniasih Imas S.PdI. 2009. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Edukasi
- Marlinah. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B Di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi. Jurnal Pendidikan



- Tambusai Universitas Panca Sakti Bekasi .Vol 5(2)
- Melsi, A. 2015. Skripsi Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016.STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Mudjito. 2007. Pedoman Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak.
- Nurhidayah, Wida, and Tiara Astari. 2019. Permainan Bakbelin Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Athfal An-Nuur, Subang-Jawa Barat. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 3 no. 2. Yaa Bunayya.
- Pahwani D .2018. Skripsi Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 4-5 Tahun di TK Anak Bangsa Mandiri Kecamatan Labuhan Deli Serdang T.A. 2017/2018 Universitas Negeri Medan
- Ratnaningsih NN. 2014. Skripsi Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta
- Supiyatun.2019.Skripsi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Perwanida 1 Tlogoanyar Lamongan. .Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Suryadi. 2010 . Psikologi Belajar. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Insan Madani

