

Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Angka pada Anak Kelompok A TK Tunas Mekar Surabaya

Aulia Insani¹

¹ PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya –Jl. Dukuh Menanggal XII Surabaya
E-mail: aulia291@unipasby.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep angka. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan sampel penelitian adalah anak usia dini di kelompok A TK Tunas Mekar Surabaya sebanyak 25 anak. Teknik Pengumpulan data dengan cara observasi dan dokumentasi. Teknik analisis statistik inferensial dengan teknik uji beda pre-test dan post-test dalam satu kelompok yang disebut uji *t paired samples test pre and post test* dengan aplikasi SPSS. Dari hasil perhitungan yang dilakukan terhadap peserta didik kelompok A TK Tunas Mekar Surabaya dengan melakukan pretest dan postes dengan perlakuan penggunaan permainan ular tangga dengan kemampuan mengenal konsep angka disimpulkan bahwa, nilai $\text{sig} (0.000) < 0.05$ maka Hipotesis penelitian diterima jadi ada pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep angka pada anak kelompok A TK Tunas Mekar Surabaya.

Kata kunci : permainan ular tangga, kemampuan konsep angka, anak

ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of the game of ladder snakes on the ability to recognize the concept of numbers. The type of this research is quantitative research, with the sample of the research is early childhood children in group A TK Tunas Mekar Surabaya as many as 25 children. Data collection techniques by observation and documentation. inferential statistical analysis techniques with pre-test and post-test different test techniques in one group called the *t paired samples test pre and post test* with SPSS application. From the results of calculations conducted on group A students of Tunas Mekar Surabaya Kindergarten by doing pretest and posttest with the treatment of using the game of ladder snakes on the ability to recognize the concept of numbers it was concluded that, the value of $\text{sig} (0,000) < 0.05$ then hipotesis is accepted so there is a difference in the ability to recognize the concept of numbers using snakes and ladders.*

Keywords : *the game of ladder snakes, the ability of the concept of numbers, child*

1. PENDAHULUAN

Anak pada dasarnya memiliki potensi dan keunikan sendiri. Pengembangan potensi anak harus diperhatikan, agar potensi anak dapat

berkembang secara optimal. Potensi anak dapat berkembang secara pesat pada lima tahun pertama, sehingga masa ini disebut masa Emas (*The Golden Years*).

Pembangunan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas tinggi adalah pembangunan manusia Indonesia sejak usia dini, sebagai salah satunya adalah meningkatkan kecerdasan anak yang tidak saja dari sisi kecerdasan intelektual tetapi juga melalui kecerdasan kinestetik yang mencakup kemampuan fisik yang cukup spesifik yakni keseimbangan (*balance*), kelenturan (*flexibility*), koordinasi (*coordination*), kekuatan (*streght*), kecepatan (*speed*) dan keakuratan (*accuracy*), anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan cenderung lebih kuat, lebih cepat dan lebih lincah, hal ini sangat penting karena dunia anak identik dengan dunia bergerak sehingga mampu melahirkan gerak fisik yang cerdas yang dinamis selalu menyenangkan dan ceria yang sangat dibutuhkan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pengenalan konsep angka yang merupakan bagian dari matematika, ternyata mengenali angka lebih sulit daripada membilang. Mungkin dikarenakan beberapa faktor yang menghambat perkembangan kemampuan mengenal angka yang diantaranya adalah media pembelajaran yang kurang menarik, cara penyampaian yang dirasa membosankan penerapan materi yang monoton dan tidak sesuai dengan usia perkembangan anak, sarana dan prasarana yang terbatas dan sebagainya. Sehingga anak cenderung enggan atau malas memperhatikan dan konsentrasi pada materi yang disampaikan. Yang akhirnya dalam melakukan kegiatan atau tugas yang diberikan terkesan asal-asalan atau ikut-ikutan. Hal tersebut menjadi pemicu kelemahan kemampuan

mengenal angka yang nantinya akan lebih berat pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Perkembangan kemampuan mengenal angka anak TK memang jauh dari sempurna. Untuk itu perlu adanya Stimulus yang dapat merangsang minat belajar berhitung anak, sehingga potensi yang dimiliki dapat berkembang sesuai yang diinginkan. Dengan demikian kreativitas guru dituntut untuk membuat strategi belajar mengajar yang menyenangkan.

[1] Bermain adalah salah satu kebutuhan anak, dalam bermain ada proses belajar. Melalui bermain seorang anak bisa mendapatkan hal-hal baru yang belum pernah diperoleh atau diketahui, melalui bermain anak dapat menuangkan ide, inspirasi dan menciptakan imajinasi – imajinasi, dengan demikian proses belajar mengajar dapat disampaikan melalui kegiatan bermain yang diharapkan dapat menjadi motivasi belajar anak TK.

[2] Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenal angka di jalur berhitung, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kemampuan mengenal angka di berikan melalui belajar dalam permainan, tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Bentuk permainan berhitung yang sesuai untuk pengembangan kemampuan mengenal angka pada anak TK salah satunya permainan ular tangga.

Permainan Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil yang berisi angka dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga selain mudah dipahami, menarik, aman dan menyenangkan. Oleh karena itu penulis mengangkat judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pada Anak Kelompok A TK Tunas Mekar Surabaya”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. [3] Penelitian kuantitatif adalah penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental One Grup Pretest-Posttest*. Pada penelitian ini, diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sesudah diberi perlakuan *post-test*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 - X - O_2 \quad (1)$$

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Mekar Surabaya dengan subjek penelitian peserta didik kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun sebanyak 25 Anak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara observasi dan dokumentasi. Teknik observasi dalam penelitian ini peneliti mengamati perilaku dan kegiatan belajar pada peserta didik kelompok A Tk Tunas Mekar dalam hal kemampuan mengenal konsep angka baik sebelum perlakuan hingga setelah perlakuan menggunakan permainan ular tangga. Sedangkan teknik dokumentasi peneliti fokus dengan laporan hasil belajar peserta didik di aspek perkembangan kognitif.

Penelitian ini dilakukan dengan 10 tahapan, pertama pemberian pre test kepada peserta didik kelompok A dalam kemampuan mengenal konsep angka. Setelah itu diberikan perlakuan kemampuan konsep angka 1-10 dengan menggunakan permainan ular tangga.

Kemampuan yang menjadi fokus penelitian yaitu menyebutkan urutan angka 1-10, mengenal angka 1-10 menggunakan gambar angka yang ada di bidik permainan ular tangga, menghitung benda sesuai dengan jumlahnya. Menghubungkan angka dengan gambar.

Peneliti menggunakan teknik analisis statistik inferensial dengan teknik uji beda pre-test dan post-test dalam satu kelompok yang disebut uji *t paired samples test pre and post test* dengan aplikasi SPSS untuk menguji hipotesis penelitian.

3. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelompok A TK Tunas Mekar Surabaya setelah di berikan pre test dan dilakukan pembelajaran sebanyak 8 kali. lalu di berikan post test maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Grafik 1. Pretest



Grafik 1 menunjukkan kemampuan mengenal konsep angka sebelum perlakuan peserta didik kelompok A dengan kategori rendah terdapat 15 anak dengan persentase 60%, 10 anak dengan persentase 40 % dengan kategori sedang, sedangkan kategori tinggi tidak ada sama sekali.

Grafik 2. Posttest



Grafik 2 menunjukkan kemampuan mengenal konsep angka setelah mendapatkan perlakuan menggunakan permainan ular tangga peserta didik kelompok A dengan kategori rendah

terdapat 0 anak dengan persentase 0%, 7 anak persentase 28 % dengan kategori sedang, sedangkan kategori tinggi 18 Anak dengan persentase 72%.

Hasil pretest dan posttest peneliti didapatkan melalui perhitungan uji t dengan melihat taraf signifikan.

Tabel 1. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	5.880	1.364	.273	6.443	5.317	-21.557	24	.000

Hasil perhitungan Tabel 1 yang dilakukan terhadap peserta didik kelompok A TK Tunas Mekar Surabaya dengan melakukan pretest dan postes dengan perlakuan penggunaan permainan ular tangga disimpulkan bahwa, sig (0.000)<0.05 maka Hipotesis penelitian diterima jadi ada perbedaan kemampuan pengenalan konsep angka dengan menggunakan permainan ular tangga.

4. PEMBAHASAN

Pembahasan ini dimaksud untuk mencegah terjadinya salah satu pengertian terhadap hasil analisis data serta untuk menambah kejelasan dalam

menelaah permasalahan. Dari data yang terkumpul dan dari hasil perhitungan data setiap perlakuan dapat diketahui atau menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep angka anak melalui permainan ular tangga.

Proses belajar yang diterapkan melalui metode bermain lebih berjalan lancar dan menyenangkan bagi anak daripada pembelajaran konvensional. Metode bermain salah satu pendukung dengan permainan ular tangga untuk mengenalkan konsep angka pada peserta didik kelompok A TK Tunas Mekar Surabaya.

Permainan ular tangga tidak hanya sekedar bermain tetapi anak usia dini belajar secara konkrit dan mendapatkan stimulasi untuk mengenal konsep angka.

Permainan Ular tangga sangat diperlukan pada anak didik dalam mengikuti pembelajaran merupakan suatu media pengajaran yang penyajiannya secara visual dengan menggunakan lambang-lambang, untuk mendapatkan informasi tentang konsep angka. Anak akan diberi pengalaman yang akan dirasakan langsung oleh anak. Maka dalam proses belajar mengenal konsep angka, pendidik mengenalkan secara langsung terhadap angka 1-10 agar anak dapat melihat dan berhitung secara langsung dengan mengenal lambang bilangan dengan benar.

[4]Bermain merupakan cara yang bagi anak untuk melatih masuknya rangsangan, baik dari dunia luar maupun dari dalam. Laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam semakin optimal jika keadaan emosi menyenangkan yang dapat diperoleh saat anak sedang bermain. Artinya, bermain membuat anak tidak

merenung dan bosan yang disebabkan kurangnya stimulasi rangsangan. Bermain juga memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, merasakan objek-objek dan tantangan dalam menemukan sesuatu dengan cara-cara yang baru, serta menemukan hubungan yang terpadu antara sesuatu dengan sesuatu yang lain. Seseorang anak harus diberi kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya.

Proses bermain akan menciptakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dalam hal ini pendidik diharapkan menggunakan strategi, metode, materi, atau bahan, dan media yang menarik agar mudah diikuti anak. Dalam kegiatan bermain, anak diajak mengenal dunia dan lingkungannya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengujian uji t hitung diperoleh hasil yang dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep angka pada anak kelompok A TK Tunas Mekar Surabaya.

Saran yang perlu disampaikan dalam penelitian ini, kepada guru diharapkan agar mau meningkatkan inovasi dan kreatifitas dalam membuat permainan yang menarik untuk anak usia dini dalam kegiatan belajar dan selalu memperhatikan kebutuhan aspek perkembangan anak. Saran juga diberikan kepada peserta didik agar mau mengenal konsep bilangan dengan semangat melalui permainan ular tangga.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Keluarga Besar TK Tunas Mekar Surabaya terutama peserta didik Kelompok A yang sudah mau menjadi subjek penelitian, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya memberikan kesempatan penelitian dalam rangka meningkatkan kinerja dosen sebagai salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi serta

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- [2] Depdiknas, *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta, 2000.
- [3] Sugiyono, *Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [4] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak*. Jakarta: Kencana Perdana Group, 2012.