



## **Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B PAUD Barunawati Kota Ternate**

**Wa Epi La Dode<sup>1</sup>, Rosita Wondal<sup>2</sup>, Nurhamsa Mahmud<sup>3</sup>**

Universitas Khairun Ternate

Jl. Bandara Babullah Kampus 1 Unkhair, Kelurahan Akehuda Kota Ternate Kode Pos 97728

Email: waepiladode97@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui metode bermain ular tangga pada anak di kelompok B PAUD Barunawati. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Subjek penelitian ini anak kelompok B yang berjumlah 11 anak yang terdiri dari 5 perempuan dan 6 laki-laki. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil Penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di PAUD Barunawati Kota Ternate. Hal ini dapat di buktikan dengan meningkatnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada siklus I dengan besar peningkatan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 56,25% meningkat pada siklus II sebesar 78,41% jadi terjadi peningkatan sebesar 22,16%.

**Kata kunci :** *Konsep Bilangan, Permainan Ular Tangga, Anak*

**Abstract:** This study aims to improve the ability to recognize the concept of numbers in children through the snake and ladder playing method for children in group B PAUD Barunawati. This research is a class action research (classroom action research). The subjects of this study were group B children, totaling 11 children consisting of 5 girls and 6 boys. Methods of data collection using observation sheets and documentation. The data analysis technique was carried out in a qualitative descriptive manner. Research result obtained can be concluded that through the game of snakes and ladders can improve the ability to recognize the concept of numbers in group B children in PAUD Barunawati City of Ternate. This can be proven by increasing the ability to recognize the concept of children's numbers in the first cycle with a large increase in classical completeness in the first cycle of 56.25%, increasing in the second cycle of 78.41% so there is an increase of 22.16%.

**Keywords:** *Number Concept, Snakes and Ladders Game, Child*

### **A. Pendahuluan**

Anak usia dini adalah individu yang memiliki banyak potensi yang harus dikembangkan melalui stimulasi dan bimbingan. Mereka adalah individu unik yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat sehingga sering disebut dengan masa *golden age* atau masa keemasan. Pada triwulan pertama kehamilan, organ yang paling cepat berkembang ialah otak. Otak janin yang berada di kandungan seorang ibu mengalami perkembangan yang sangat cepat. Setiap menitnya, sel saraf yang berada di otak janin bertambah hingga 25.000 sel.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelektual, kecerdasan. Taman kanak-kanak dapat dipilih sebagai lembaga yang mampu mengembangkan potensi dan aspek anak usia 4-5 tahun.

Taman Kanak-kanak menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Dengan adanya lembaga TK maka, potensi dan seluruh aspek perkembangan anak dapat dioptimalkan dengan cara membimbing dan menstimulusnya.

Permainan ular tangga adalah permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Seorang anak akan meletakkan poin sesuai dengan banyak angka yang diperolehnya. Jika poin mereka berada di tangga maka poin tersebut akan menaiki tangga namun sebaliknya jika berada di ekor ular maka harus turun kebawah, jadi mereka menggunakan proses matematika dalam permainan ini yaitu penjumlahan dan pengurangan. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah tangga atau ular digambar dibeberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, dan perguruan tinggi.

Terkait dengan masalah tersebut, perlu adanya perbaikan didalam kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Karena anak lebih mudah belajar dan mendapat pengetahuan dari hasil pengalaman yang nyata. Anak cenderung suka melakukan hal-hal yang menyenangkan, salah satunya bermain. Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan ular tangga guna meningkatkan minat dan daya tarik anak dalam proses pembelajaran. Permainan ular tangga ini diharapkan agar dapat menarik rasa antusias anak dan memudahkan anak dalam memahami konsep bilangan. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul tentang Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B PAUD Barunawati Kota Ternate.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Pengertian Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada PAUD**

Kemampuan dibutuhkan setiap orang untuk melaksanakan sesuatu. Tanpa kemampuan, apa yang dilakukan tidak akan maksimal. Kemampuan berasal dari kata dasar "mampu" yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya. Mempunyai, harta berlebihan) dalam Nur Latifah dkk (2011 : 11).

### **2. Ruang Lingkup Permainan Ular Tangga**

Permainan ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan oleh dua atau sampai empat orang siswa. Menurut Askalin (2013 : 46) menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah permainan menggunakan 3 peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Dadu berfungsi sebagai penentu langkah setiap saat bidak. Bidak adalah poin yang akan dijalankan oleh pemain. Sedangkan papan ular tangga berupa kotak-kotak bergambar itu terdapat gambar ular tangga.

Arsyad (2013: 103), bahwa dalam proses penataan media visual harus memperhatikan desain – desain tertentu, yaitu :

- a. Kesederhanaan, secara umum kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual.
- b. Keterpaduan, mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara Bersama – sama
- c. Penekanan, meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian.
- d. Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

Alat permainan edukatif ular tangga sangat menarik. Salah satu kelebihan pokok adalah pada visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera anak sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna, anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya. Permainan edukatif stimulasi ular tangga bertujuan untuk membentuk kemandirian, karena merupakan media pembelajaran yang memiliki pola *learning by doing*. Berdasarkan pola tersebut anak sebagai pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi, Indriasih (2015 : 129).

### C. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PT). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui metode bermain ular tangga pada anak di kelompok B PAUD Barunawati. Penelitian ini dilakukan di PAUD Barunawati Kota Ternate dan dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B PAUD Barunawati Kota Ternate, dengan jumlah siswa 11 anak (5 perempuan dan 6 laki-laki).

### D. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga

#### 1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Barunawati Kota Ternate. PAUD Barunawati merupakan sekolah swasta yang beralamat di Kelurahan Tanah Tinggi,

Kecamatan Kota Ternate Selatan. PAUD Barunawati memiliki tenaga pengajar atau guru sebanyak 6 orang dengan 1 guru merangkap menjadi kepala sekolah. Permasalahan yang terjadi di PAUD Barunawati adalah masih rendahnya pemahaman anak terhadap konsep bilangan. Dalam penelitian ini kemampuan anak yang akan ditingkatkan ialah kemampuan anak dalam berhitung 1-20, dan mampu mencocokkan simbol angka sesuai dengan jumlah benda, dengan kegiatan bermain ular tangga.

2. Refleksi Siklus I

Tabel 1. Lembar Penilaian Kemampuan Konsep bilangan Siklus I

No	Nama Anak Didik	Indikator 1		Indikator 2		Total	Rata-Rata	%	Kriteria	Ket
		P1	P2	P1	P2					
1	Aditia	3	3	3	3	12	3	75%	<b>BSH</b>	<b>T</b>
2	Fiqri	2	2	3	2	9	2,25	56,25%	MB	TT
3	Aziza	3	2	3	3	11	2,75	68,75%	MB	TT
4	Dilla	2	2	2	2	8	2	50%	MB	TT
5	Nabil	2	2	3	2	9	2,25	56,25%	MB	TT
6	Evan	2	1	2	2	7	1,75	43,75%	BB	TT
7	Amelia	2	2	2	2	8	2	50%	MB	TT
8	Putra	2	2	3	2	9	2,25	56,25%	MB	TT
9	Adelia	1	1	2	2	6	1,5	37,50%	BB	TT
10	Nur. azizah	2	1	2	2	7	1,75	43,75%	BB	TT
11	Dzaki	3	3	4	3	13	3,25	81,25%	<b>BSH</b>	<b>T</b>
Jumlah		24	21	29	25	Rata-rata akhir siklus 1		56.25	MB	TT
Rata-rata Per-pertemuan		2,18	1,91	2,64	2,27					
Rata-rata Per-perindikator		2,05		2,46						

Keterangan Indikator :

I. Mampu berhitung 1-20

II. Mampu mencocokkan simbol angka sesuai dengan jumlah benda

Keterangan Penilaian :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan pada siklus I tergambar bahwa jumlah perolehan nilai tiap indikator dari 11 anak, skor terendah 1 dan skor tertinggi 4, namun data empirik di lapangan saat penelitian terbukti bahwa untuk indikator 1 yakni “mampu berhitung 1 sampai dengan 20” memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,05, Indikator 2 yakni “Mampu mencocokkan simbol angka sesuai dengan jumlah benda” memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,46.

### 3. Pembahasan

Pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua anak belum paham tentang kegiatan bermain ular tangga. Terlihat ada beberapa anak tidak sabaran menunggu giliran, anak-anak pada umumnya masih bersifat egosentris ini sesuai dengan pernyataan Hartanti (Rita, 2015:67) yang menyatakan anak usia dini masih memikirkan egonya tanpa memikirkan orang lain. Misalnya dalam hal bermain ular tangga ada beberapa anak kurang aktif dan cenderung diam serta masih ada anak yang harus di ingatkan, di bimbing serta di contohkan dalam menjalankan permainan ular tangga dan beberapa anak tidak mengikuti aturan yang telah disampaikan oleh pendidik.

## E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat di ambil kesimpulan bahwa melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B di PAUD Barunawati Kota Ternate. Hal ini dapat di buktikan dengan meningkatnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada siklus I dengan besar peningkatan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 56,25% meningkat pada siklus II sebesar 78,41% jadi terjadi peningkatan sebesar 22,16%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, I., Dadang Sudrajat. 2014. *Pengembangan Permainan Ular Tangga pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN Majalengka Wetan VII. Jurnal Online ICT – STMIK IKMI Vol. 11 – No. 1. Halaman 43 – 50.*
- Abidin, Y. ( 2011 ). *Penelitian pendidikan dalam gamintan pendidikan dasar dan paud.* Bandung : Rizqi Press
- Azizah, Nurul, Tantut Susanto, Latifa Aini S. 2015. *Pengaruh Terapi Bermain SCL ( Snake, Cards, and Ladders ) terhadap Keterampilan Mencuci Tangan Siswa Kelas I dan II di SDN Pakusari II Kabupaten Jember. e- Jurnal Pustaka Kesehatan, vol. 3 ( no. 2 ).*
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta : RajaGrafindo Persada.

- Askalin. 2013. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta : CV Andi Offset
- Endrasthi. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Kelompok A Di TK KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Fadillah, M. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Fitriyani. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 dengan Media Asosialitif Dikelompok B TK Budi Rahayu*.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Hurlock, Elizabeth B. 2018. *Perkembangan Anak (Penerjemah: dr. Med Meitasari Tjandra dan Dra. Muslichah Zarkasih)*. Jakarta: Erlangga
- Indriasih, A. 2015. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD*. *Jurnal Pendidikan, Volume 16, Nomor 2 halaman 127-137*.
- Iva, Rifa. 2012. *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Irfatul, Ulum. 2014. *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A Di Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Latifah, N., Arie S., Khusul L. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Pohon Hitung Flannel*. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Magelang*.
- Maykes, S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta : Grasindo
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak – Kanak* . Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Satiadrama, P. Monty. 2008. *Fungsi Terapeutik Bermain Bagi Anak Usia Sekolah*. <http://downloadgate.com/downlaod.php?file=psikologi>.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta.
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini Bandung* : Pustaka Sebelas

Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Surparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius

Watik. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengurungkan Bilangan 1 – 10 Menggunakan Media Pohon Hitung Pada Anak Kelompok A PAUD PPK Kalimpang*.

Yuvitasari. 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A TK Sinar Melatih Seriharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Universitas negeri Yogyakarta