



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA

Asmila ¹⁾, Hadi Pajarianto ^{1)*}, Wahyuni Ulpi ¹⁾

¹⁾ Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Palopo
Jl. Jend. Sudirman Km. 3 Binturu, Palopo 91959, Indonesia.

*E-mail: hadipajarianto@umpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui Alat Permainan Edukatif (APE) ular tangga raksasa di kelompok B TKIT Insan Madani Kota Palopo. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilakukan sebanyak dua siklus pembelajaran. Subjek penelitian berjumlah 12 orang yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan pada rentang usia 5-6 tahun. Analisis data pada siklus 1, sebanyak 8,33% peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH), dan 25% kategori berkembang sangat baik (BSB), atau 33% yang memenuhi indikator keberhasilan. Pada siklus 2, sebanyak 33,33% peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH), dan 58,33% masuk kategori BSB, sehingga total mencapai 91,66% anak memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Kata kunci: kemampuan, lambang bilangan, permainan, ular tangga raksasa.

IMPROVING KIDS' ABILITY TO RECOGNIZE NUMBER SYMBOLS THROUGH 'GIANT LADDER SNAKE GAME'

Abstract

This study aims to improve the kids' ability to recognize number symbols through the educational game tool (APE) of the giant ladder snake in group B TKIT Insan Madani Palopo City. This research was a Classroom Action Research conducted in two learning cycles. The research subjects were 12 people consisting of 6 boys and 6 girls in the age range of 5-6 years. Data analysis in cycle 1, as many as 8.33% of students categorized as developed based on Expectation (BSH), and 25% as very well developed category (BSB), or totally 33% who met the indicators of success. In cycle 2, as many as 33.33% of students developed based on expectations (BSH), and 58.33% were included in the BSB or very well developed category, so that a total of 91.66% of children met the established success indicators.

Keywords: ability, number symbol, game, giant snake and ladder game.

PENDAHULUAN

Masa depan suatu bangsa ditentukan oleh pengembangan sumber daya manusia yang dilakukan sejak dini (Hudsi, 2010). Kategori anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun adalah masa yang kritis dan strategis terhadap proses pendidikan di tahap berikutnya. Maka pendidikan harus dapat memberikan fasilitasi terhadap pertumbuhan secara fisik, perkembangan emosi anak dan seluruh komponen yang terkait dengan kepribadian anak secara menyeluruh dan berkelanjutan (Walujo & Listyowati, 2017).

Optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak, tidak dapat dilakukan secara parsial, tetapi dilakukan dengan melibatkan semua pihak dengan program pendidikan yang sesuai (Martinis & Sanan, 2013). Pendidikan taman kanak-kanak sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3: "merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif,

bahasa, fisik motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.”

Beberapa ahli menyepakati bahwa anak usia dini ialah anak yang berada dalam rentang umur 0-6 tahun. Pada masa ini, 80 persen pertumbuhan otak ditentukan. Maka masa ini paling fundamental untuk dibentuk karakter dan kepribadian anak. Setelah masa ini, maka 20 persen perkembangannya ditentukan kehidupan setelah masa kanak-kanak (Martinis & Sanan, 2013).

Menurut (Istiqamah, 2018) perkembangan kognitif pada anak memiliki posisi penting dan fundamental bagi tumbuh kembang anak. Oleh sebab itu, perkembangan kognitif berpengaruh terhadap proses berpikir anak dalam menyikapi dan merespon lingkungannya. Masa inilah yang disebut dengan *golden age*, atau masa keemasan dalam perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mengembangkan pola pikirnya. Orang tua harus mengetahui tahapan tumbuh kembang anak, sehingga dapat mendeteksi jika anak sudah memasuki masa peka dapat memberikan pendampingan secara tepat, sehingga anak dapat mempercepat penguasaan tugas perkembangan pada usianya.

Perkembangan kognitif diindikasikan melalui tiga aspek utama, yakni: (1) belajar dan pemecahan masalah, mulai dari yang sederhana dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.; (2) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan (3) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar (Setyaningtyas, Wahyuningsih, & Syamsuddin, 2019). Piaget dalam teorinya menyakini bahwa anak harus dipandang sebagai seorang ilmuwan yang sedang mencari jawaban saat melakukan eksperimen terhadap lingkungannya, dan terdapat hubungan fungsional antara tindakan fisik dan tindakan mental dan perkembangan berfikir logis anak-anak (Ibda, 2015). Dengan demikian, aspek kognitif sangat penting dan berperan dalam perkembangan anak.

Jean Piaget dalam (Susanto, 2011) mendefinisikan perkembangan kognitif sebagai kemampuan untuk secara lebih cepat mempresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam mempresentasikan konsep yang berdasar pada kenyataan. Teori ini membahas

muncul dan diperolehnya *schemata*, tentang bagaimana anak mempresentasikan informasi secara mental. Sedangkan Vygotsky dalam (Istiqamah, 2018) mengatakan bahwa ketika anak mengajak bermain mereka mulai memisahkan cara berpikir dari tindakan dan objek serta mengadopsi perilaku mengatur diri (*self-regulated*). Bermain adalah landasan penting dalam melibatkan pengalaman sosial anak secara simbolik.

Teori Vygotsky sebagaimana dalam (Santrok, 2007) memiliki fokus pada bantuan terhadap perkembangan kognitif anak. Menurut Vygotsky, kognitif anak tumbuh tidak hanya ditentukan oleh tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa, teman sebaya dan lingkungannya. Anak yang baru lahir memiliki fungsi mental relatif dasar seperti kemampuan untuk memahami dunia luar dan memusatkan perhatian (Sumanto, 2013).

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, salah satu dari program pengembangan kognitif anak adalah difokuskan pada kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu: Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya, indikator untuk anak umur 4-5 tahun adalah Menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1- 10. Sedangkan untuk umur 5-6 menunjukkan bahwa anak mampu; (1) menyebutkan bilangan 1-10; (2) menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya; (3) menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung. Pengenalan bilangan pada anak usia dini minimal 1-10 dan dapat dikembangkan hingga 1-20, sebagaimana dijelaskan dalam (Sudaryanti, 2006). Kurikulum nasional tersebut bersifat rujukan yang harus dikembangkan menjadi kurikulum operasional oleh satuan pendidikan agar sesuai dengan kondisi dan kekhasan potensi daerah (Suminah, Nugraha, & Lestari, 2015).

Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TKIT) Insan Madani kota Palopo, diperoleh gambaran bahwa secara umum 80% peserta didik umur 5-6 tahun baru memiliki kemampuan menyebutkan bilangan 1-10, untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 masih ada yang mengalami kesulitan, sedangkan untuk kemampuan menulis lambang bilangan, sebagian besar baru mampu menuliskan

lambang bilangan 1-5. Dengan demikian penulis memandang perlu dilakukan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media dan strategi yang lebih variatif, sehingga kemampuan anak dalam aspek kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan bisa meningkat.

Secara umum, media permainan ular tangga dapat diberikan kepada anak pada usia 5-6 tahun. Permainan ular tangga secara teoritik dan beberapa hasil riset dapat menstimulasi berbagai bidang pengembangan anak seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan sosial yang terkandung dalam permainan ini diantaranya taat dan patuh pada prosedur dan aturan permainan, dan budaya antri karena bergiliran. Sedangkan keterampilan kognitif-matematika dapat dikembangkan dalam permainan ular tangga berupa menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep berhitung (Sukmawati & Wahjusaputri, 2017).

Media permainan ular tangga yang dikembangkan dengan model Dick dan Carey, dapat dipakai dengan beberapa persiapan dan catatan, yakni (1) guru harus menyediakan dan memfasilitasi peserta didik seperti penyediaan kartu soal yang disesuaikan tema atau bahasan serta memperhatikan kecukupan alat permainan dengan rasio jumlah siswa; (2) strategi pembelajaran tidak dilakukan secara konvensional, tetapi dengan pendekatan yang dapat meningkatkan aktivitas dan antusiasme siswa dalam belajarnya; dan (3) semua prosedur dan aturan dalam penggunaan media pembelajaran ini harus memperhatikan kebutuhan dan kondisi siswa (Chabib, Djatmika, & Kuswandi, 2017).

Efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan lambang bilangan telah dibuktikan oleh beberapa riset. Penelitian yang dilakukan oleh (Ratna Dewi, Semara Putra, & Wirya, 2016) menemukan adanya peningkatan perkembangan kognitif pada anak perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,00%. Permainan ular tangga sebagai salah satu metode yang dapat merangsang anak untuk belajar bilangan dan melatih anak mengasah kemampuan kognitif untuk belajar sportivitas, mampu memecahkan masalah, serta menciptakan suasana senang di dalam kelas.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Astuti, Nirwana, & Alaby, 2019), juga menemukan adanya peningkatan rata-rata

kemampuan kognitif pada siklus 1 sebesar 55,7 sedangkan pada siklus 2 rata-ratanya sama dengan 86,8. Dari pengamatan, dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa bermain ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan bagi siswa PAUD.

Sementara itu, (Chabib, Djatmika, & Kuswandi, 2017) dalam penelitiannya berhasil memanfaatkan permainan ular tangga untuk pembelajaran tematik, dengan perolehan nilai KKM dari 27 siswa di kelas IV SDN Sentul 1 sebesar 87,77, di atas nilai KKM sekolah sebesar 75. Nilai tersebut memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian teoritik dan data riset diatas, permainan ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, bahkan dapat diterapkan pada pembelajaran tematik pada anak SD, tentunya berdasarkan karakteristik siswa pada masing-masing sekolah. Diperlukan penelitian lanjutan agar permainan ular tangga dapat dieksplorasi dan dimanfaatkan secara luas di sekolah-sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) menguji efektivitas permainan ular tangga raksasa dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun; dan (2) menemukan strategi terbaik penerapan permainan ular tangga raksasa untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun sesuai dengan karakteristik anak di sekolahnya.

METODE

Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan atau *Classroom Action Research*, peneliti terlibat langsung dalam setiap siklus, sebagai bagian dari upaya memperbaiki pelaksanaan pembelajaran oleh guru dengan melakukan tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan tersebut (Arikunto, 2009). Prosedur penelitian dimulai dengan siklus I setelah dilaksanakan tes awal. Hasil tes awal diteliti dan diketahui kesulitan peserta didik dalam memahami simbol/lambang bilangan. Subjek penelitian ini berjumlah berjumlah 12 orang yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan pada rentang usia 5-6 tahun pada TKIT Insan Madani Kota Palopo

Penelitian ini akan dilakukan di TKIT Insan Madani Kota palopo, dengan subjek penelitian adalah terdiri atas 12 peserta didik di kelas B umur 5-6 tahun, tahun ajaran 2019-

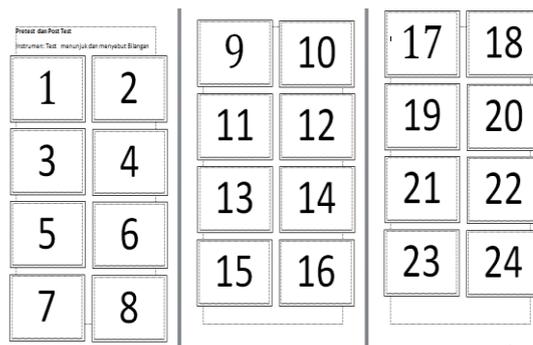
2020. Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan analisis data yang akan dianalisis secara deskriptif. Data menyangkut kemampuan lambang bilangan akan ditabulasi dan dipaparkan dalam bentuk tabel frekuensi, sedangkan data menyangkut hasil observasi menyangkut keaktifan peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran juga akan ditabulasi dan dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini akan dianggap berhasil jika memenuhi dua indikator sebagai berikut: (1) mayoritas anak didik atau sekitar 80% (10 peserta didik) memperoleh nilai keberhasilan mengenal bilangan (Menyebut, Menunjuk dan Menulis) 1 s.d 20 minimal nilai 80; dan (2) hasil pengamatan menunjukkan minimal 80% anak berkembang sesuai harapan (BSH)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada TKIT Insan Madani yang berada di bagian selatan kota Palopo, bangunannya berada di kawasan perumahan yang cukup padat. Keberadaan TKIT tersebut dianggap cukup strategis karena ada cukup banyak keluarga di sekitar TK yang butuh untuk menyekolahkan anak-anak mereka di tingkatan taman kanak-kanak. TK tersebut memiliki 2 Gedung dengan 4 ruangan. Ukuran keseluruhan bangunan adalah 80 meter persegi. Setiap ruangan berukuran 20 meter persegi. Selain Gedung TK tersebut juga memiliki ruang untuk bermain berupa halaman dengan ukuran 42 meter persegi yang dilengkapi dengan alat permainan seperti ayunan, luncuran, jungkitan dan sebagainya.

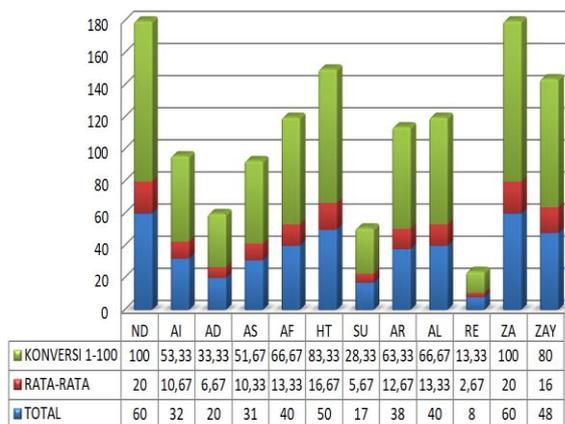
Kegiatan pra siklus dilakukan dengan melakukan pre-test untuk mengenal kemampuan awal peserta didik menyebut, menunjuk dan menulis bilangan 1 sampai dengan 20 terhadap 12 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tersebut. Test yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik menyebut nama bilangan, menunjukkan gambar bilangan serta menuliskan gambar bilangan 1 sampai dengan bilangan 20.

Peneliti menyiapkan dan menggunakan instrumen dan meminta peserta didik untuk menyebutkan angka secara acak sebagaimana yang ditunjuk oleh peneliti, selanjutnya peserta didik juga diminta menunjukkan angka pada instrumen yang digunakan sebagaimana yang disebutkan oleh guru. Instrumen pre-test dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Instrumen Pre-Test dan Post-test Menyebut dan Menunjuk Bilangan

Berikut ini hasil pre-test yang dilakukan kepada 12 peserta didik, dengan menggunakan nama inisial, untuk menjaga kerahasiaan subjek penelitian. Dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Nilai Pre-Test Peserta Didik

Pada gambar 2 dapat dijelaskan, konversi nilai pre-test peserta didik yang memenuhi indikator keberhasilan terdapat 3 orang (25%), yakni HT dengan nilai 83,33, ZA dengan nilai 100, dan ZAY dengan nilai 80.

Dari data tersebut dapat diinterpretasi bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan siswa kelompok B TKIT Insan Madani masih sangat minim, dan belum memenuhi kriteria dan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan sebanyak 2 aspek, yakni; (1) sebanyak minimal 80% (10 peserta didik) memperoleh nilai keberhasilan mengenal bilangan (menyebut, menunjuk dan menulis) 1 sampai dengan 20 minimal nilai 80; dan (2) hasil pengamatan menunjukkan minimal 80% anak berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan memperoleh data kemampuan awal ini, maka akan mudah diketahui sejauhmana efektivitas penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan lambang bilangan.

Setelah melakukan rangkaian pre-test dan mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti mempersiapkan tahapan siklus 1. Peneliti akan melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan, dengan mengembangkan kemampuan menyebut, menunjukkan dan menuliskan lambang bilangan. Pada pertemuan ini peserta didik diajarkan menyebut, menunjuk dan menuliskan lambang bilangan dengan menggunakan media Ular Tangga Raksasa.

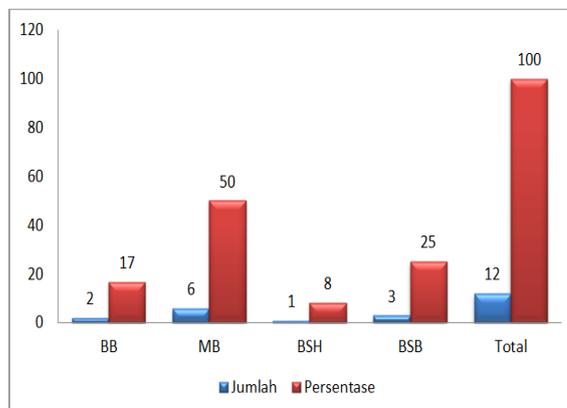
Setelah dilakukan persiapan yang matang dan pembukaan pembelajaran sebagaimana biasanya dengan berdoa, bernyanyi dan bergembira, serta dilakukan tanya jawab sederhana dengan peserta didik, Peserta didik diajak bermain Ular Tangga Raksasa. Permainan ini terdiri atas papan ular tangga berukuran besar (raksasa) 240 cm x 300 cm, beserta dadu dengan ukuran kubus 15 cm x 15 cm x 15 cm.



Gambar 3. APE Ular Tangga Raksasa

Pada siklus 1, peneliti menggunakan Ular Tangga Raksasa dengan prosedur sebagai berikut: (1) guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar; (2) guru mengajak anak berhitung hingga angka 20, menggunakan papan angka; (3) guru mengajak peserta didik bermain Ular Tangga Raksasa. Tiga peserta didik bertindak sebagai pemain, lainnya duduk di samping ular tangga memberikan dukungan. Pemain pertama melemparkan dadu, dan melangkah sesuai jumlah angka pada dadu, diikuti pemain kedua dan ketiga. Jika akhir langkah jatuh pada tangga, maka pemain melangkah sesuai tangga, sebaliknya jika berada pada ular, maka akan turun sesuai dengan arah ular. Guru bertanya tentang angka berapa sesuai dengan akhir langkah peserta didik. Jika sudah ada juara, selanjutnya diganti dengan 3 pemain lainnya; dan (4) Setelah bermain, peserta didik diminta duduk melingkar dipinggir ular tangga sambil

belajar angka. Guru berdiri pada kotak angka, dan meminta peserta didik menyebutkan nama angka, secara bersama atau secara bergilir.



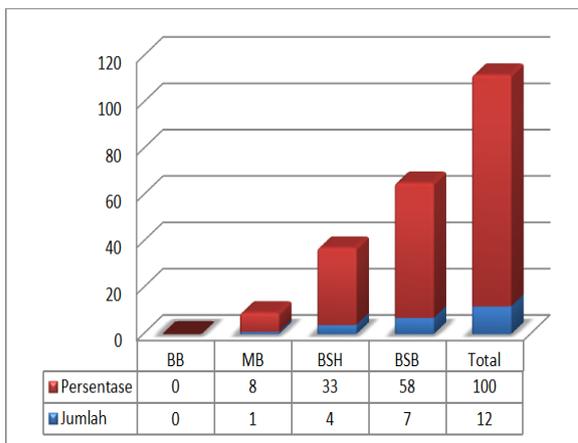
Gambar 4. Kemampuan Menyebut, Menunjuk, dan Menulis Lambang Bilangan Siklus 1

Pada gambar 4, sebanyak 2 orang (17%) masih belum berkembang, 6 orang (50%) mulai berkembang, 1 orang (8%) berkembang sesuai harapan, dan 3 orang (25%) berkembang sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dengan tema kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan menggunakan ular tangga raksasa menunjukkan peningkatan, namun masih belum memenuhi indikator yang ditetapkan.

Dari hasil refleksi dan pengamatan, hal ini disebabkan oleh beberapa kekurangan di siklus 1 yang perlu diperbaiki pada siklus 2, yakni; (1) beberapa peserta didik masih ada yang kurang aktif karena kurangnya kesempatan yang diberikan; (2) jumlah peserta didik sebanyak 12 orang cukup banyak, sehingga saat mengantri bermain nampak ada peserta didik yang justru mengganggu dan membuat keributan; (3) ukuran ular tangga raksasa yang terlalu besar menyulitkan peserta didik, sehingga mereka nampak sulit melangkah dan kurang semangat, demikian pula ukuran dadu terlalu besar sehingga sulit dipegang dan dilemparkan oleh peserta didik; dan (4) jumlah gambar ular terlalu banyak (tiga ekor) sehingga peserta didik terlalu sering kembali ke langkah sebelumnya dan menyulitkan tiba ke garis finish, akibatnya peserta didik menjadi bosan.

Berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus 1 yang masih belum memenuhi indikator, dan beberapa kekurangan secara teknis dalam pembelajaran, serta memperhatikan hasil observasi dan hasil wawancara dengan peserta didik, hasil diskusi dengan kolaborator dalam penelitian ini, penulis melakukan beberapa perbaikan dan dibuat dalam perencanaan siklus 2

sebagai berikut: (1) menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH); (2) menyiapkan Lembar Observasi Anak; (3) menyiapkan lembar wawancara; (4) menyusun perbaikan prosedur kegiatan dalam menerapkan Ular Tangga Raksasa; (5) menyiapkan media untuk kegiatan kelompok lain, saat peserta didik dibagi dalam pembelajaran dua kelompok dan dua tahap; dan (6) adapun RPPH yang telah disusun mengacu pada RPPH yang telah dibuat oleh TKIT Insan Madani, kemudian disesuaikan dengan media yang digunakan. Tema yang dipilih adalah yang muatannya menyangkut lambang bilangan.



Gambar 5. Kemampuan Menyebut, Menunjuk, dan Menulis Lambang Bilangan Siklus 2

Pada gambar 5, kategori BB sebanyak 0 orang (0%), 1 orang (8%) mulai berkembang, 4 orang (33%) berkembang sesuai harapan, dan 7 orang (58%) berkembang sangat baik. Dari hasil ini, maka peneliti melanjutkan pada siklus 2. Jika ditotal, terdapat 91,66% anak memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Peningkatan dan perbaikan pembelajaran sebagaimana data pada pre-test, siklus 1, dan siklus 2 dapat terwujud setelah dilakukan penambahan jumlah media serta revisi media tersebut dengan mengurangi jumlah ular pada media ular tangga. Pada awalnya, ularnya berjumlah 3 dan dikurangi menjadi hanya 1. Hal ini dilakukan agar pemain tidak berulang-ulang turun kembali ke kotak bawah, yang menyebabkan pemain menjadi lelah dan bosan sebagaimana sebelumnya terjadi di siklus 1.

Hasil penelitian ini, sejalan dengan beberapa riset terdahulu. Diantaranya riset yang dilakukan oleh (Yuliarti, 2018) yang meneliti penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan lambang bilangan 1-10. Pada kondisi awal, kemampuan mengenal angka pada anak yang mendapat nilai

berkembang sangat baik pada kondisi awal 0%, sedangkan pada siklus I mengalami kenaikan 31% dan mengalami kenaikan yang sangat bagus pada siklus II menjadi 82%. Ini menandakan bahwa dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

Penelitian dengan tema penggunaan ular tangga juga dilakukan oleh (Swastrini, Aditya, & Tirtayani, 2016) dengan pendekatan kuantitatif dan analisis statistik. Fokusnya pada kemampuan kerjasama siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kerjasama anak kelompok B1 TK Widya Sesana Sangsit, setelah diterapkan metode bermain menggunakan media ular tangga sebesar 14,84%. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan kerjasama anak pada siklus I sebesar 67,38% yang berada pada kategori sedang dan siklus II sebesar 82,22% yang berada pada kategori tinggi.

Penelitian dengan tema serupa dilakukan oleh (Soeptyanto, 2018) menemukan bahwa peningkatan kemampuan mengenal angka tidak hanya dapat dilakukan melalui permainan ular tangga saja, tetapi permainan lain secara variatif yang menggabungkan permainan gelas pintar, jepit angka dan ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman anak tentang lambang bilangan 1-20 meningkat. Keberhasilan ini ditentukan oleh beberapa faktor antara lain dari faktor guru, siswa, sarana/prasarana, maupun pembelajaran itu sendiri.

Dari penelitian terdahulu dan hasil riset ini, dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh strategi dan cara terbaik penerapan permainan ular tangga diperlukan perbaikan secara terus menerus, dan memperhatikan karakteristik siswa di kelas. Karena setiap siswa di berbagai wilayah memiliki kekhasan tersendiri yang mengharuskan guru terus memperbaiki penggunaan media pembelajarannya. Perbaikan ini penting sebagaimana ini merupakan salah tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas (Ginjar, 2020). Juga sebagaimana Arikunto mengatakan bahwa PTK adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan tersebut (Arikunto, 2009). Melalui intervensi berupa tindakan secara terus-menerus, maka kualitas dan hasil pembelajaran dapat ditingkatkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan, melalui penggunaan alat permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan yang meliputi; menyebut, menunjuk, dan menulis. Hal ini ditunjukkan dengan analisis data pada siklus 1, sebanyak 8,33% peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH), dan 25% kategori berkembang sangat baik (BSB), atau 33% yang memenuhi indikator keberhasilan. Pada siklus 2, sebanyak 33,33% peserta didik berkembang sesuai harapan (BSH), dan 58,33% masuk kategori BSB, sehingga total mencapai 91,66% anak memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Saran

Peneliti memberikan saran kepada pendidik di lembaga PAUD agar memperhatikan ketersediaan dan kemampuannya dalam menggunakan alat permainan edukatif, khususnya ular tangga raksasa. Pendidik dituntut aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Aksara.
- Astuti, F., Nirwana, & Alaby, M. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1-10. Bogor: STKIP Kusuma Negara.
- Atkinson, R. L. (2005). *Pengantar Psikologi*. Batam: Pustaka Setia.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Ginanjari, A. (2020). *Tujuan Dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas*. Retrieved 27 Juli, 2020, from <https://www.tripven.com/penelitian-tindakan-kelas/#>
- Hudsi, H. (2010). Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini yang berbasis Perkembangan Otak. *Journal Bulletin Psikologi*, 18(2), 91-111.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27-38.
- Istiqamah, S. (2018). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sriwijaya Lampung Timur. *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. (UIN Raden Intan Lampung).
- Martinis, Y., & Sanan, J. S. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ratna Dewi, A. I., Semara Putra, D. K., & Wirya, I. N. (2016). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Kelompok A. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1-11.
- Santrok, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Setyaningtyas, P., Wahyuningsih, S., & Syamsuddin, M. (2019). Efektifitas Brain Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendikia*, 7(3), 244-256. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i3.36440>
- Soepyanto, S. I. (2018). Permainan Variatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka: Studi pada Anak di RA Masyithoh Bantul pada Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 444-457.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukmawati, W., & Wahjusaputri, S. (2017). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 85 Legoso Ciputat Timur. *ISTIQRA, Jurnal Penelitian Ilmiah*, 5(2), 231-244.
- Sumanto. (2013). *Teori Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Caps.

- Suminah, E., Nugraha, A., & Lestari, G. D. (2015). *Kurikulum 2013, Apa, Bagaimana dan Mengapa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Swastrini, K. C., Aditya, P., & Tirtayani, L. A. (2016). Penerapan Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 di TK Widya Sesana Sangsit. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1-11.
- Walujo, D. A., & Listyowati, A. (2017). *Kompedium Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok: Prenada Media Group.
- Yuliarti. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Sadar Bakti Sungai Aur Pasaman Barat. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 101-106.
<https://doi.org/10.29210/300327800>