MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK A TK SERUNI CARAGWULUNG

NURHAYATI
(bunur83hayati@gmail.com)
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ROHITA, S.Pd., M.Pd
(ita_oracle@yahoo.co.id)
Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan di TK Seruni Carangwulung. Pada kenyataannya, dari 17 anak hanya 5 anak yang bisa mengenal lambang bilangan dengan benar dan 12 anak kemampuan mengenal lambang bilangan masih rendah. Permasalahan ini disebabkan anak lebih sering diberi lembar kerja untuk menulis lambang bilangan. Salah satu upaya mengatasi permasalahan ini dengan menerapkan permainan ular tangga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Seruni Carangwulung

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 17 anak terdiri dari 11 anak laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif.

Hasil analisis menunjukkan pada siklus I diperoleh hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sebesar 52,94%, hasil ini belum sesuai dengan kriteria tingkat pencapaian pada anak sebesar 75%, maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak meningkat menjadi 88,24%. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di TK Seruni Carangwulung.

Kata kunci : Mengenal lambang bilangan 1-10, permainan ular tangga.

ABSTRACT

This research happen because the lack of children ability to know numeric symbol at TK Seruni Carangwulung. In the real life, from 17 children, there are only 5 children that capable to understand the numeric symbol and the rest 12 children still lack of knowing numeric symbol. This problem happen because children always given by the teacher a paper sheets to do their task. One of the way to solve it are playing snake and ladder games. The purpose of this research is to know if the snakes and ladder games can increase children ability to know numeric symbol 1-10 at TK Seruni Carangwulung.

This study uses action research consisting of 2 cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation phase, and the phase of reflection. Subjects in this study amounted to 17 children comprising 11 boys and 6 girls. Techniques of data collection using observation and documentation, while the analysis is descriptive statistics.

The analysis shows the results obtained in the first cycle of observation ability to know the number of children emblem of 52.94%, this result does not meet the criteria of the level of achievement in children by 75%, then this research continues on the second cycle. The results of the study on the second cycle showed that the ability to know the symbol of number of children increased to 88.24%. Based on these studies it can be concluded that through the game of snakes and ladders can increase children ability to know numeric symbol 1-10 at TK Seruni Carangwulung.

Keyword: Knowing Numeric Symbol 1-10, Snake and Ladder game

LATAR BELAKANG

Taman kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar. Pendidikan pada Taman Kanak-kanak ini dianggap penting karena usia ini merupakan usia emas (*golden age*) yang merupakan "masa peka" dan hanya datang sekali. Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi yang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal (Kemendiknas, 2009: 3).

Salah satu kegiatan pembelajaran yang diberikan di Taman Kanak-kanak dalam mengembangkan aspek kognitif yaitu pembelajaran mengenal lambang bilangan. Pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK menurut Sriningsih (2008: 120) yaitu untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasinya melalui proses eksplorasi, melalui benda-benda konkrit dan memberikan pondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika dalam tahap selanjutnya. Anak dapat di katakan mengenal lambang bilangan jika anak dapat membilang/menyebut bilangan 1-10, anak juga dapat menunjukan bilangan 1-10, serta anak dapat menghubungkan benda dengan bilangan. Berdasarkan observasi peneliti pada saat proses pembelajaran di kelompok A TK Seruni Carangwulung yang berjumlah 17 anak menunjukkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih rendah dan mengalami kesulitan, dari 17 anak hanya 5 anak yang mencapai indikator. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran, yaitu ketika anak disuruh untuk menunjukkan urutan benda dan memasangkan lambang bilangan 1-10 masih terbolak balik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikam di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Seruni Carangwulung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Seruni Carangwulung. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, manfaat yang bisa diperoleh secara praktis yaitu : Bagi peneliti, menjadikan permainan ular tangga sebagai kegiatan yang menarik dan lebih efektif dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak. Bagi guru yaitu : 1) dapat dijadikan bahan masukan dalam menerapkan jenis permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, 2) untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan anak dengan melalui permainan ular tangga, dan 3) memotivasi peranan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak dengan permainan ular tangga.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Menurut Sudaryanti (2006: 1) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan (*underfined term*). Sementara itu, menurut Kasmina, dkk (2008: 2), bilangan atau angka adalah alat bantu untuk menghitung pada kehidupan sehari-hari. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis, dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu idea yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran, serta bersifat abstrak sebagai gambaran banyaknya anggota suatu himpunan.

Pengertian kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan yang di miliki seseorang dalam mengenal atau mengetahui simbol atau lambang yang mewakili jumlah benda yang dapat di hitung.

Menurut Hans Daeng (dalam Ismail, 2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya, Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian yaitu : Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang atau kalah.

Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah "tangga" atau "ular" digambar dibeberapa kotak yang menghubungkannya

UNESA Universitas Negeri Surabaya

dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870.

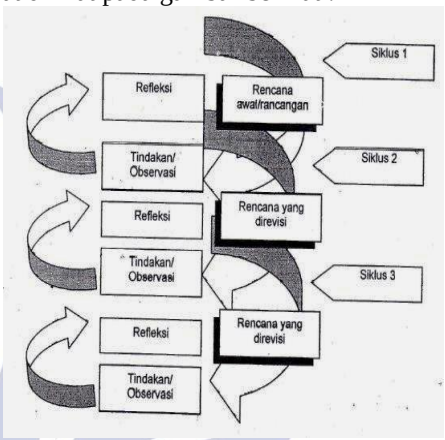
Media yang perlu disiapkan diantaranya : papan permainan berukuran 1 m x 1 m terbuat dari *banner* dan dadu berukuran 6 cm x 6 cm terbuat dari kardus yang dilapisi kain flanel sedangkan bidak/pion menggunakan botol bekas susu/ minuman yang juga dilapisi kain flanel, peneliti juga menambahkan satu mangkok kelereng dan sembilan gelas bekas minuman yang masing-masing gelas ditempeli nomor dari kain flanel.

Cara bermain permainan ular tangga dalam penelitian ini diantaranya:

a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 9.
b. Terdapat dua jumlah ular dan dua tangga pada papan permainan,terletak pada petak tertentu.
c. Terdapat satu buah dadu dan beberapa bidak/ pion. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, disini peneliti menambahkan satu mangkok kelereng dan sembilan gelas yang sudah diberi nomor 1-9.
d. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
e. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat melangkah kekotak sesuai dengan nomor hasil lemparan dadu, kemudian anak mengambil kelereng sesuai dengan berhentinya bidak/ pion dan dimasukkan kedalam gelas yang nomornya sama dengan berhentinya bidak/ pion.
f. Jika bidak/ pion pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak naik sampai pada petak yang ditujukan oleh puncak dari tangga tersebut.
g. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak nomor 9.
h. Bagi anak yang memenangkannya akan diberi hadiah.
i. Secara berurutan anak disuruh menyebutkan lambang bilangan yang ada pada papan ular tangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research)* karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di TK Seruni Carangwulung, yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat tentang kegiatan belajar dengan menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di sekolah tersebut. Desain dari penelitian ini, dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1.
Model Alur PTK
(Arikunto 2008: 105)

Menurut Arikunto (2008: 58) PTK adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom action research)* yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Seruni Carangwulung, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Jombang. Tahun ajaran 2013 / 2014 dengan jumlah 17 anak yang terdiri dari 11 laki-laki dan 6 anak perempuan.

Penelitian ini dilakukan di TK Seruni Carangwulung. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2014 .

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi. Teknik observasi merupakan teknik yang paling mungkin untuk digunakan pada penelitian anak usia TK. Pada usia TK perubahan-perubahan yang terjadi hanya dapat diketahui melalui pengamatan atau observasi.

Instrumen penelitian yang digunakkan dalam penelitian ini merupakan instrumen penelitian untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Seruni Carangwulung. Adapun

UNESA Universitas Negeri Surabaya

instrumen penelitian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 disajikan dalam tabel.

Tabel 1.
Kisi-kisi penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan.

No	Indikator	Butir item	Penilaian		
			1	2	3
1	Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10	a Anak mampu membilang tanpa benda dengan menghitung titik-titik yang ada di dadu b Anak mampu membilang dengan benda, dengan menghitung kelereng.			
2	Menghubungkan lambang bilangan	c Anak mampu menghubungkan titik-titik yang ada di dadu dengan memindahkan pin (bidak)			
3	Menunjukkan lambang bilangan	d Anak mampu mengambil kelereng sesuai jumlah nomor yang ada didadu kemudian memasukkan ke dalam gelas yang noomornya sesuai dengan titik-titik didadu			

(Sumber: Permendiknas No. 58 Tahun 2009)

Selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\ \%$$

Winarshunu, (2002: 22)

Keterangan
P = Angka prosentase
f = Kemampuan yang di capai
N = Jumlah Kemampuan Maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklus ada 2 pertemuan, tiap siklus penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi 4) Refleksi.

Dalam tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian sebagai pedoman pelaksanaan. Berikutnya mempersiapkan lembar observasi pedoman pelaksanaan pengamatan, serta mempersiakan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan data hasil kondisi awal diperoleh keterangan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Seruni Carangwulung dari 17 anak, sebanyak 5 (29,42%) anak dinyatakan tuntas atau mencapai indikator. Setelah melaksanakan siklus I hanya mendapatkan 9 anak (52,94%) yang mencapai indikator, maka peneliti melanjutkan pada siklus II ternyata 15 anak sudah mencapai indikator. Dengan demikian penelitian pada siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu adanya perbaikan lagi karena sudah mencapai target keberhasilan yaitu 15 anak dari 17 yang sudah mencapai indikator.

Tabel 2.
Rekapitulasi hasil kegiatan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10.

No	Hasil Penilaian	Data Anak					
		Kondisi awal	%	Siklus I	%	Siklus II	%
1	Nilai Baik (B)	5	29,42 %	9	52,42 %	15	88,24 %
2	Nilai Cukup (C)	3	17,64 %	5	29,42 %	2	11,76 %
3	Nilai Kurang (K)	9	52,94 %	3	17,64 %	0	0%
	Jumlah	17	100 %	17	100 %	17	100 %

(Sumber:Hasil perhitungan kegiatan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan).

Berdasarkan tabel diatas, pada siklus I data pengamatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga, hanya 9 dari 17 anak yang mencapai indikator. Setelah dilaksanakan siklus II ketercapaian indikator meningkat menjadi 15 dari 17 anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Seruni Carangwulung

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan 2 siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A TK Seruni Carangwulung.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah:

1) Sesuai hasil penelitian permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, sebaiknya permainan ular tangga ini bisa lebih bervariasi lagi untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.
2) Gunakan benda yang mudah dipegang seperti sedotan.
3) Sebaiknya permainan dilakukan di lantai agar anak lebih rilek dan tidak capek berdiri.
4) Guru harus kreatif didalam melakukan setingan kelas.

KAJIAN PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Sinar Grafika

_____ . 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Eliyawati, Cucu. 2008. *Media dan Sumber Belajar di TK*. Bandung: Bahan Ajar PLPG Universitas Pendidikan Indonesia

Ismail, Andang. 2009. *Education Games Panduan Praktik Permainan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Saleh*.

Kasmina, Toali, Suhendra. 2008. *Matematika 1*. Jakarta: Erlangga

Kementrian Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: DepDikNas

Robbins. 2008. *Perilaku Organisasi buku I*. Jakarta: Salemba empat.

Rosmala Dewi. 2005. *Berbagi Masalah Anak Taman Kanak- Kanak.* Jakarta: DepDikBud

Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan AUD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Titik Purwanti. 2012. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka dan Kartu Bergambar. *Skripsi*. Jogyakarta

Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

Winarshunu, Tulus. 2002. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.

Zulkifli. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

http://*id.wikipedia.org/wiki/ular* tangga. [06 Januari 2014]

UNESA Universitas Negeri Surabaya