

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL ANGKA DI RA AL-IHYA

Lalah Nurjamilah, Tetin Nurfitri, Lukman Hamid

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hidayah Tasikmalaya

e-mail :lalahnurjamilah83@gmail.com, nurfitritetin@gmail.com, lucky.lukmanhamid@gmail.com

ABSTRAK

Setiap sekolah selalu berlomba-lomba dalam melakukan inovasi pembelajaran. Agar peserta didik tidak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang bosan dapat menjadi salah satu penghambat dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dengan di sajkannya media permainan ular tangga dalam melatih kemampuan anak dalam mengenal angka dapat mengatasi masalah kebosanan anak. Penelitian ini untuk mengetahui seberapa efektif media permainan ular tangga dalam melatih kemampuan anak dalam mengenal angka kelompok A di RA Al-Ihya Kawalu Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *reasech and development*. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ular tangga terbukti efektif dalam melatih kemampuan anak mengenal angka.

Kata Kunci : *Media Permainan Ular Tangga, dan Kemampuan Mengenal Angka.*

THE EFFECTIVENESS OF USING THE H SNAKES AND LADDERS GAME MEDIA ON THE ABILITY OF CHILDREN IN RECOGNIZING NUMBERS IN RA (ISLAMIC KINDERGARTEN) AL-IHYA

Lalah Nurjamilah, Tetin Nurfitri, Lukman Hamid

Early Childhood Islamic Education Study Program

Institute of Tarbiyah Sciences Al-Hidayah Tasikmalaya

e-mail :lalahnurjamilah83@gmail.com, nurfitritetin@gmail.com, lucky.lukmanhamid@gmail.com

ABSTRACT

Every school is always competing in making learning innovations. So that students do not get bored quikly in the learning process. A bored learning process can be one of the obstacles in the learning process. For this reason, the presentation of the game of snakes and ladders in training children's abilities to recognize numbers can overcome children's boredom. This study was to determine how the effectivenesss the game of snakes and ladders in training children's ability to recognize numbers in group A RA Al-Ihya Kawalu Tasikmalaya. This study uses research and development research. Data collection techniques by interview and observation. The results showed that snakes and ladders proved effective in training children's ability to recognize numbers.

Keywords: *Snake and Ladder Media and the Ability to Recognize Numbers*

PENDAHULUAN

Raudhatul Athfal (RA) adalah jenjang pendidikan formal pertama ketika anak memasuki usia 4-6 tahun. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2018 tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini meruapakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun, pendidikan dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan di Raudhatul Athfal amatlah penting untuk anak usia dini, karena pendidikan tersebut sebagai modal yang mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Untuk

itu pembelajaran di RA harus sesuai dengan perkembangan dan karakteristik anak didik. Menurut Slamet Suyanto (dalam S Rahmadona, 2012), pembelajaran di RA menggunakan prinsip belajar dengan bermain. Pada dasarnya bermain menekankan pada perkembangan kreativitas dari anak. Pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga dapat menyenangkan anak dan menstimulus anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian anak mampu menikmati proses pembelajaran dan menemukan hal-hal baru dalam proses pembelajaran tersebut. Menurut Catron dan Allen (dalam Feri F.S dan Heri Y.S, 2017 hal 25), terdapat enam aspek perkembangan dasar anak usia dini yaitu kesadaran emosional, personal, sosial, komunikasi, keterampilan motorik dan kognitif.

Aspek pertama yaitu kesadaran personal anak, terjadi ketika anak mampu menyelesaikan masalah secara mandiri. Aspek ke dua yaitu aspek emosional, melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Aspek yang ke tiga yaitu sosial, dengan bermain memberikan jalan untuk perkembangan sosial anak ketika anak berinteraksi dengan anak lain. Aspek ke empat adalah komunikasi, bermain merupakan alat yang kuat untuk membelajarkan anak meningkatkan perkembangan bahasa. Aspek ke lima yaitu pengembangan kemampuan motorik anak. Kesempatan anak untuk bergerak saat bermain, melakukan aktivitas secara tidak langsung merangsang pergerakan otot-otot besar dan kecil yang memungkinkan anak memenuhi perkembangan motorik. Aspek ke enam dalam perkembangan diri anak adalah perkembangan kognitif.

Kognitif dapat diartikan dengan suatu kemampuan belajar atau berpikir atau kecerdasan yaitu suatu kemampuan untuk memperlajari keterampilan konsep belajar baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. (Khadijah, 2016 hal 31) Sedangkan menurut Yusuf, 2012 hal 10 menyatakan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, sehingga anak dapat menguasai pengetahuan umum yang lebih luas dengan berkembangnya kemampuan kognitif sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu ranah kognitif yaitu kemampuan kecerdasan *Logica-mathematics*, dimana kecerdasan ini merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memahami tentang angka dan bilangan. Kecerdasan ini penting untuk anak, karena matematika atau menghitung sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu perlu adanya Solusi yang tepat dengan pengenalan angka sejak usia dini. Maka dari itu pembelajaran anak usia dini diperlukan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak dan mampu menarik perhatian sehingga anak menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan dalam kegiatan bermain sambil belajar.

Melalui bermain anak dapat menemukan hal baru, anak mampu meniru dan mempraktikkan ilmu yang didapatkan ketika bermain ke dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada hari Kamis, 02 Januari 2020, diketahui bahwa RA Al-Ihya mengalami kendala dalam ketersediaan media sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang mengandung unsur visual. Selain itu salah satu kegiatan pembelajaran yang memiliki kendala adalah pembelajaran mengenai pengenalan angka. Anak-anak RA kelompok A masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka. Misalnya ketika guru mengenalkan angka sederhana dengan metode bernyanyi atau menuliskan di papan tulis, anak masih sulit untuk mengingat angka-angka tersebut. Selanjutnya guru kelas kelompok A, menyampaikan bahwa mengenal angka sulit bagi anak karena mereka harus menguasai tiga aspek belajar angka yaitu mengenal bentuk kesulitan, mengenal nilai dan mengenal bunyi. Di RA Al-Ihya ini, pengenalan angka untuk kelompok A dimulai dari yang paling sederhana yaitu angka 1-20. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran untuk pengenalan angka di RA Al-Ihya masih belum memadai. Belum tersedianya media

pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dasar pada diri anak.

Proses pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yaitu dengan metode bernyanyi, Tanya jawab dan penguasaan sesuai buku panduan yang tersedia. Ketika menggunakan metode bernyanyi, guru mengajak anak untuk praktek langsung bernyanyi sambil menggerakkan jari-jarinya sesuai angka yang disebutkan. Untuk metode Tanya jawab, guru menulis angka di papan tulis kemudian meminta anak untuk menyebutkan angka tersebut. Metode yang digunakan oleh guru di RA Al-Ihya belum sepenuhnya mencapai keberhasilan. Hal ini terlihat ketika guru melakukan pengulangan angka yang ditulis di papan tulis. Anak masih sulit membedakan antara satu angka dengan angka lainnya. Anak merasa bingung sehingga tidak dapat menyebutkan angka yang sedang dipelajari. Dalam pengajaran lembar tugas mencocokkan angka dengan jumlah benda, dari 15 anak dalam satu kelas sedikitnya hanya 8 orang anak yang mampu mengerjakan dengan benar.

Maka salah satu cara yang bisa digunakan dalam mengenalkan angka pada anak yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Daryanto (2010 hal 6) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menstimulus perhatian, minat, pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dari berbagai media pembelajaran yang kita ketahui, salah satunya adalah Alat Permainan Edukatif atau yang sering disebut dengan APE. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan jenis permainan yang mengandung nilai pendidikan yang berfungsi untuk merangsang daya imajinasi anak dalam proses perkembangan kognitif. (Sri N, dkk, 2013)

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di RA Al-Ihya, maka perlu adanya inovasi metode pembelajaran yang lebih inovatif, agar kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang edukatif dan sederhana, media tersebut adalah permainan ular tangga. Peneliti memilih media permainan ular tangga karena diharapkan setelah anak menggunakan media tersebut dapat menemukan hal baru sebagai proses belajar. Permainan ular tangga dapat mengefektifkan pelaksanaan proses pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Zoltan P. Dienes seorang ilmuwan matematika yang mengajarkan ilmu matematika dengan menggunakan permainan. Menurut Dienes matematika yang disajikan dalam bentuk konkret dalam tiap-tiap konsep atau prinsip akan dapat lebih dipahami dengan baik. Mengandung arti bahwa jika benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan, akan sangat berperan penting bila di stimulasi dengan baik dalam pembelajaran matematika.

Media permainan ular tangga ini digunakan anak RA kelompok A pada saat mengembangkan aspek kognitif, khususnya kemampuan mengenal angka 1-20. Media ular tangga adalah sebuah mainan papan untuk anak-anak yang dapat dimainkan oleh dua anak atau lebih. Melalui penggunaan media ini, diharapkan anak dapat lebih mengenal angka 1-20 dengan mudah dan cepat. Selain itu diharapkan pula pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan untuk anak dan lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* atau penelitian pengembangan Borg & Gall. Menurut Sugiyono (2012 hal 407) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan.

Produk yang dihasilkan adalah permainan ular tangga sebagai media untuk mengenalkan angka kepada anak RA kelompok A di RA Al-Ihya. Produk ini sebagai sumber belajar untuk memfasilitasi guru dalam pengenalan angka 1-20 kepada anak RA kelompok A.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media permainan ular tangga ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam mengenal angka. Media permainan ular tangga ini dapat berjalan dengan baik, apabila anak memahami langkah-langkah permainan. Langkah-langkah kegiatan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Guru mengkondisikan anak sebelum proses pembelajaran dimulai, kemudian membagi anak menjadi 3 kelompok, tiap-tiap kelompok beranggotakan 5 orang anak.
2. Untuk memfokuskan perhatian anak, guru mengajak anak bernyanyi dan bermain tepuk sebelum permainan dimulai.
3. Guru mengenalkan papan ular tangga beserta perlengkapannya yang dibutuhkan kepada anak, sekaligus menjelaskan tata cara permainan ular tangga.
4. Kelompok 1 mendapatkan giliran pertama untuk memainkan permainan ular tangga, sementara 3 kelompok lainnya diberi tugas seperti : mengurutkan bilangan, serta bermain ular tangga dengan kelompoknya masing-masing.
5. Setelah kelompok satu menyelesaikan permainannya, kemudian giliran kelompok 2 yang mendapatkan giliran main, sementara kelompok 1 mengerjakan tugas sebagaimana yang telah ditugaskan kepada kelompok 2 dan 3.
6. Begitu seterusnya hingga semua kelompok mendapat giliran memainkan permainan ular tangga.
7. Bagi kelompok yang telah menyelesaikan permainannya dengan baik, diberi *reward* berupa bintang.
8. Guru mengevaluasi pembelajaran bersama anak menyebutkan angka yang tertera pada kartu angka yang ditunjukkan oleh guru.
9. Guru memberikan tes lisan kepada tiap anak dengan cara menanyakan kepada anak angka berapa yang tertera pada kartu angka yang ditunjuk oleh guru.

Dari hasil uji coba pemakaian akan diperoleh tanggapan dari anak yang akan digunakan sebagai bahan revisi. Revisi digunakan untuk penyempurnaan produk agar dapat diproduksi secara masal. Berikut ini Peneliti tampilkan bagan alur prosedur pengembangan media permainan *ular tangga untuk anak RA Kelompok A*.

Data Hasil Uji Coba Pemakaian, Uji coba produk penggunaan media permainan ular tangga melibatkan 15 peserta didik kelompok A RA Al-Ihya lembar penilaian dibantu pengisian oleh peneliti, dengan cara observasi dan *interview*. Hasil dari uji coba pemakaian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Nama	Unsur Pertanyaan yang Dinilai						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1.	Adel	1	1	1	1	1	1	6
2.	Aghni	1	1	0	1	1	1	5
3.	Arya	1	1	1	1	1	1	6
4.	Arjuna	1	1	1	1	1	0	5
5.	Ashilla	1	1	0	1	1	1	5
6.	Azqia	1	1	1	1	1	1	6
7.	Erlita	1	1	1	0	1	1	5
8.	Faqih	1	1	1	1	1	1	6
9.	Farel	1	1	1	1	1	1	6
10.	Keyta	1	0	1	1	1	1	5
11.	M.Ziko	1	1	1	1	1	1	6
12.	Ridzki	1	1	1	1	1	1	6

13.	Sya'dan	1	1	0	1	1	1	5
14.	Selviana	1	1	1	1	1	1	6
15.	Vina	1	1	0	1	1	1	5
Jumlah								83
Presentase %								92 %

Keterangan Unsur yang Dinilai:

1. Kemenarikan media
2. Ketepatan penggunaan warna
3. Kemudahan penggunaan media
4. Kejelasan dan kemenarikan gambar
5. Kejelasan tulisan angka
6. Kemudahan memahami materi

Keterangan Nilai Skala Guttman:

Angka 1	artinya setuju
Angka 0	artinya tidak setuju

Perhitungan Penilaian

$$x = \frac{\text{Jumlah Penilaian seluruh anak didik}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\%$$

$$= \frac{83}{90} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan tabel penilaian anak didik hasil uji coba pemakaian media permainan ular tangga dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 83 dari jumlah total maksimal 90. Jumlah skor tersebut dipresentasikan sehingga menjadi 92% dan dapat dikatakan media permainan ular tangga “Layak”. Dari hasil pengamatan pada uji coba pelaksanaan, respon subjek penelitian umumnya sangat suka, antusias dan tertarik terhadap media permainan ular tangga. Para anak didik aktif, tertarik dan tertantang dalam memainkan permainan ular tangga. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam uji coba pelaksanaan ini mendapatkan respon “positif” dari anak didik.

PENUTUP

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 02 Januari 2020 diketahui bahwa RA Al-Ihya mengalami kendala dalam ketersediaan media sebagai sumber belajar yang mengandung unsur visual serta pembelajaran yang mengenai tentang pengenalan angka. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya metode pembelajaran yang inovatif agar kegiatan belajar lebih menarik. Dengan demikian peneliti mengembangkan sebuah media sederhana yaitu media permainan ular tangga. Penelitian ini ditujukan pada anak kelompok A usia 4-5 tahun RA Al-Ihya kawalu Tasikmalaya. Anak dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5 orang anak dari setiap kelompoknya. Sebelum permainan dimulai guru mengenalkan papan ular tangga beserta perlengkapannya, serta menjelaskan tata cara pemakaian media permainan ular tangga kepada anak. Setiap kelompok bergantian untuk bermain sampai kelompok terakhir. Setelah permainan selesai, guru mengevaluasi anak dengan memberikan tes lisan kepada setiap anak dengan cara menanyakan kepada anak angka berapa yang tertera pada kartu angka yang ditunjuk oleh guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dengan adanya media permainan ular tangga ini dapat menghasilkan suatu pengaruh yang positif untuk mengenalkan angka kepada anak. Permainan ular tangga yang telah terbukti keefektifannya dalam proses pembelajaran, hendaknya terus ditingkatkan baik dari segi kualitas maupun variasinya. Agar permainan tersebut betul-betul dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang akan menjadi solusi dalam mengatasi pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Hasanah, Uswatun. (2018). *Efektifitas Permainan Ular Tangga dalam Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Kelompok B di RA Nur Fadilah Desa Wanasaba Lor Kec. Talun Kab. Cirebon*. Skripsi. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAI Bunga Bangsa.
- Yusuf LN. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya
- Anas Sudijono. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Prsada.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : IKAPI
- Feri, F.S. & Heri, Y.S. 2017. Analisis Kebutuhan Anak Usia 4-6 Tahun pada Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Usia Dini. *Analysis of Early Child Hood Needs at Ages 4-6 Years Old Computer-Based Learning Early Child Hood*. Journal Research Fair UNISRI. Vol 1 number 1 Maret 2017 hal 5
- Andang Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta Rajawali Press.
- Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ayu Suryastini. 2014. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak TK jurnal PAUD (Volume 2 No 1), hal 6. Badru Zaman, dkk. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Bambang Sujiono. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- C. Asri Budiningsih. 2003. *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Clarinta Setyo Octaviawati. 2012. Upaya Peningkatan Kecerdasan Emosi Melalui Permainan Puzzle Kelompok B di TK Aisyiyah Cabang Kartasura. *Skripsi*. IKIP-UMS.
- Cucu Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2007. *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE Anak Usia 3-6 Tahun*. Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DivaPres.
- Eko Putro Widyoko. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Firmanawaty Sutan. 2003. *Mahir Matematika Melalui Permainan*. Jakarta: Puspa Suara.
- Hamid Darmadi. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.