ARTIKEL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN ANGKA MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK-ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BENDUNGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

OLEH:

MUSINAH

NPM : 13.1.01.11.0340

Dibimbing Oleh:

1. Veny Iswantiningtyas, M.Psi
2. Rosa Imani Khan, M.Psi.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama lengkap	:	MUSINAH
NIM	:	13.1.01.11.0340
Telepon/Hp	:	082141679379
Alamat Surat (email)	:	musinah@gmail.com
Judul artikel	:	Mengembangkan Kemampuan Mengurutkan Angka melalui Permainan Ular Tangga pada Anak-Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Bendungan Kabupaten Tulungagung
Fakultas – Program Studi	:	FKIP – Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Nama Perguruan Tinggi	:	Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	:	Jalan Kyai Haji Ahmad Dahlan Nomor 76 Mojoroto Kota Kediri Propinsi Jawa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh dosen pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, aya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 11 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis
Veny Iswantiningtyas, M.Psi NIDN. 0704118202	Rosa Imani Khan, M.Psi NIDN. 0705068602	Musinah NPM. 13.1.01.11.0340

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGURUTKAN ANGKA MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK-ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BENDUNGAN KABUPATEN TULUNGAGUNG

MUSINAH
NPM : 13.1.01.11.0340
FKIP – PG PAUD
musinah@gmail.com
Veny Iswantiningtyas, M.Psi dan Rosa Imani Khan, M.Psi.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti terhadap anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Bendungan, bahwa dalam proses pembelajaran pengembangan kemampuan mengurutkan angka, guru tidak menggunakan media atau permainan yang menarik bagi anak didik. Akibatnya anak didik masih sering salah dalam mengurutkan angka, sehingga kemampuan anak didik dalam mengurutkan angka menjadi rendah. Permasalahan penelitian ini adalah dapatkah mengembangkan kemampuan mengurutkan angka melalui permainan ular tangga pada anak-anak kelompok A TK Dharma Wanita Bendungan? Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Bendungan yang berjumlah 20 anak. Data yang dikumpulkan adalah data kemampuan mengurutkan angka dan data pelaksanaan pembelajaran. Teknik pengumpulan datanya adalah unjuk kerja dan observasi. Hasil penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan ular tangga terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengurutkan angka pada anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Bendungan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari pra-tindakan sampai dengan siklus III yaitu pra-tindakan sebesar 40%, siklus I sebesar 60%, siklus II sebesar 70% dan siklus III sebesar 95%.

KATA KUNCI : Mengurutkan Angka, Permainan, Ular Tangga

I. LATAR BELAKANG

Anak adalah harapan bagi orang tua dan di tangan orang tualah anak-anak tumbuh dan berkembang. Usia lima tahun pertama merupakan masa emas tumbuh kembang seorang anak yang disebut sebagai *golden age* (usia emas). Masa ini akan sangat menentukan perkembangan bagi seorang anak. Pada usia ini, aspek kognitif, fisik, motorik dan psikososial seorang anak berkembang secara pesat. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi-stimulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek tersebut, agar seorang anak mampu menjadi pribadi yang matang, bertanggung jawab dan mampu menghadapi segala permasalahan dalam hidupnya. Salah satu cara mengoptimalkan kemampuan kognitif, fisik, motorik dan psikososial seorang anak adalah dengan menstimulasinya. Salah satu alat atau sarana menstimulasinya adalah dengan mainan atau permainan (Mutiah, 2010).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki sekolah dasar dan kehidupan tahap berikutnya. Pendidikan usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak (Depdiknas, 2013).

Pendidikan anak usia dini itu penting, karena di usia inilah anak membentuk pendidikan yang paling bagus. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa (Hasan, 2009: 10).

Angka merupakan hal yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Angka sangat identik dengan berhitung. Dengan mengenal angka, anak akan pandai berhitung maupun menghitung. Mengenal urutan angka merupakan salah satu aspek kemampuan kognitif. Tujuan pengembangan aspek kognitif dalam penelitian ini adalah agar anak didik mampu memahami konsep sederhana yaitu mengenal urutan angka dari 1 sampai dengan 10 (Kurnia, 2011).

Kegiatan pengembangan kemampuan kognitif khususnya kemampuan mengurutkan angka di TK Dharma Wanita Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung masih mengalami kendala yaitu sebagian besar anak didik belum mampu mengurutkan angka dengan benar. Dalam mengurutkan angka sering loncat-loncat (satu, dua,

empat), terbalik (satu, tiga, dua) ataupun bolak-balik (satu, dua, tiga, dua). Hal ini diketahui berdasarkan proses dan evaluasi pada akhir kegiatan (Rahayu, 1991).

Dalam proses pembelajaran mengurutkan angka di TK Dharma Wanita Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung, anak didik hanya diminta menghafal angka-angka. Contoh angka hanya ditulis di papan tulis, sehingga anak didik seringkali lupa atau terbalik ketika diminta mengurutkan angka. Hal ini menggambarkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik bagi anak dan kurang mendapat respon dari anak didik.

Permainan merupakan sarana pembelajaran yang memegang peranan yang penting dalam kelangsungan proses pembelajaran. Menurut Schramm (dalam Eliyawati, 2005), media adalah sarana teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan. Dengan alat permainan, anak didik banyak mendapat informasi, sehingga materi akan semakin jelas dan mudah dimengerti. Selain itu, alat permainan juga dapat mengurangi keterbatasan guru atau buku dan meningkatkan daya tarik terhadap materi yang sedang diajarkan sehingga anak didik lebih berminat untuk belajar (Mutiah, 2010).

Menurut Rahman (2010) permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar sejumlah tangga yang menghubungkan dengan kotak lain. Dalam kotak tersebut terdapat angka-angka. Permainan ini juga menggunakan dadu untuk bermain. Dadu dilempar, kemudian angka yang muncul tersebut digunakan untuk memulai permainan ular tangga. Angka yang terakhir ditunjukkan, itulah angka yang harus disebut oleh anak didik. Dengan demikian, melalui permainan ular tangga ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak didik dalam mengurutkan angka.

Hamalik (2004) mengemukakan bahwa kemampuan adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang ditanyakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Angka adalah satuan-satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan ditambah atau dikalikan (Tajudin, 2008). Angka-angka ini mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang angka.

Menurut Tadkirotun (2012), mengurutkan (*ordering*) adalah kemampuan yang dikuasai anak dalam menyusun dan menghitung setiap objek hanya satu kali secara berurutan, sehingga terdapat proses keteraturan. Angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka.

Dengan permainan ular tangga, kemampuan kognitif anak didik dalam memahami konsep bilangan 1 sampai dengan 20 pada anak didik Taman Kanak-Kanak. Peningkatan ditandai dengan meningkatkan kelancaran menyebutkan urutan bilangan 1 sampai dengan 20, menunjukkan benda untuk bilangan 1 sampai dengan 20, memasangkan lambang bilangan dengan benda sampai dengan 20.

Penggunaan alat permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Alat permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, dan sosial.

Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik turun, maju mundur, ke atas ke bawah, dan lain sebagainya. Kemampuan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemampuan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif matematika (berhitung) yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan.

II. METODE

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok A Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Bendungan Gondang Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Proses pelaksanaan penelitian, bersifat kolaboratif parsipatori. Dalam penelitian ini, penulis berkolaborasi dengan guru atau teman sejawat yang juga bekerja sebagai pengajar di TK Dharma Wanita Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung yang bernama Istikomah. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan langkah-langkah model Penelitian Tindakan Kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Kriteria penilaian: (a) Anak didik yang mendapat bintang satu artinya Belum Berkembang (BB), apabila anak didik belum mampu mengurutkan angka meski sudah mendapatkan bimbingan dan atau dicontohkan oleh guru; (b) Anak didik yang mendapat bintang dua artinya Mulai Berkembang (MB), apabila anak didik dalam mengurutkan angka masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru; (c) Anak didik yang mendapat bintang tiga atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), apabila anak didik dalam mengurutkan angka dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau

dicontohkan oleh guru; (d) Anak didik yang mendapat bintang empat atau Berkembang Sangat Baik (BSB), apabila anak didik dalam mengurutkan angka sudah dapat melakukannya secara mandiri dan bahkan sudah dapat membantu temannya yang belum mampu mengurutkan angka.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

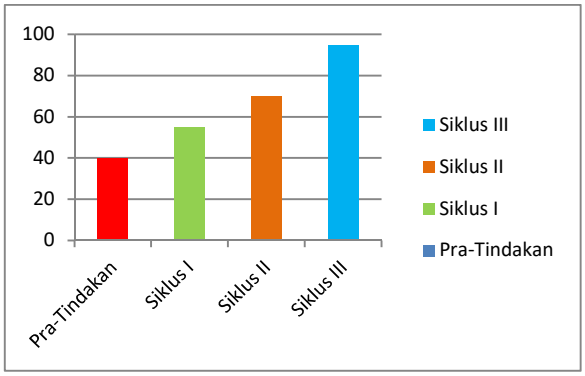
Hasil penelitian tindakan tentang upaya peningkatan kemampuan mengurutkan angka melalui permainan ular tangga pada anak didik kelompok A Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam tiga siklus dan tiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Hasil analisis data disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1
Hasil Penilaian Kemampuan Mengurutkan Angka melalui Permainan Ular Tangga

No	Hasil Penilaian Perkembangan Anak Didik	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Anak	%	Anak	%	Anak	%
1	★	3	15	1	5	-	-
2	★★	6	30	5	25	1	5
3	★★★	11	55	11	55	12	60
4	★★★★	-	-	3	15	7	35

Tabel di atas menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar kemampuan mengurutkan angka melalui permainan ular tangga yaitu pra-tindakan anak didik yang tuntas belajar sebesar 40% dan anak didik yang belum tuntas belajar sebesar 60%. Pada siklus I, anak didik yang tuntas belajar sebesar 55% dan anak didik yang belum tuntas belajar sebesar 45%. Pada siklus II, anak didik yang tuntas belajar sebesar 70% dan anak didik yang belum tuntas belajar sebesar 30%. Pada siklus III, anak didik yang tuntas belajar sebesar 95% dan anak didik yang belum tuntas belajar sebesar 5%.

Untuk memperjelas peningkatan kemampuan mengurutkan angka anak didik melalui permainan ular tangga ini disajikan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 1
Diagram Peningkatan Persentase Kemampuan Mengurutkan Angka melalui Permainan Ular Tangga

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Hasil analisis data pada siklus I, daya serap anak didik dalam pembelajaran sudah baik, guru sudah berusaha melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, namun masih banyak kelemahan-kelemahan antara lain: anak didik masih banyak yang berlari-lari ke depan kelas untuk melihat benda apa yang dipegang oleh guru (permainan ular tangga) dan

anak didik belum memahami cara kemampuan mengurutkan angka dengan menggunakan permainan ular tangga.

Hasil belajar pada siklus I, persentase ketuntasan belajar anak sebesar 55% artinya pembelajaran yang dilakukan belum mencapai ketuntasan belajar (≥75%). Hasil belajar anak didik belum sesuai dengan harapan atau pembelajaran yang dilakukan belum mencapai ketuntasan belajar dan pelaksanaan tindakan perlu diperbaiki dan dilanjutkan ke siklus yang kedua.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

Pada siklus II diketahui bahwa daya serap anak didik dalam pembelajaran sudah meningkat, guru berusaha semaksimal mungkin dalam kegiatan pembelajaran, namun masih juga ditemukan kelemahan-kelemahan yaitu: anak didik sudah mampu kemampuan mengurutkan angka dengan benar, tetapi masih sering salah dalam mengurutkan angka. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 70% artinya pembelajaran yang dilakukan belum mencapai ketuntasan belajar (≥75%). Pada siklus ini, hasil belajar anak didik belum sesuai dengan harapan atau pembelajaran yang dilakukan belum mencapai ketuntasan belajar dan pelaksanaan tindakan perlu diperbaiki dan dilanjutkan ke siklus yang ketiga.

Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

Pada siklus III keadaan pembelajaran sudah menunjukkan peningkatan yang memuaskan. Anak didik mampu kemampuan mengurutkan angka dengan benar, lancar dan cepat. Anak didik tertarik dengan penggunaan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran. Persentase ketuntasan belajar pada siklus III sebesar 95% artinya pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai ketuntasan belajar yaitu 95% atau ≥75%. Pada siklus ini, hasil belajar anak didik sudah sesuai dengan harapan atau pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai ketuntasan belajar dan pelaksanaan tindakan dihentikan sampai pada siklus ini.

Berdasarkan hasil uraian di atas diketahui bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemmapuan mengurutkan angka pada anak didik kelompok A Taman Kanak-Kanak. Dalam proses pembelajaran mengurutkan angka di Taman Kanak-Kanak, permainan merupakan sarana pembelajaran yang penting. Hal ini sesuai dengan pendapat Schramm (dalam Eliyawati, 2005) bahwa media adalah sarana teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan. Dengan alat permainan, anak didik banyak mendapat informasi, sehingga materi akan semakin jelas dan mudah dimengerti. Selain itu,

alat permainan juga dapat mengurangi keterbatasan guru atau buku dan meningkatkan daya tarik terhadap materi yang sedang diajarkan.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran mengurutkan angka pada anak didik kelompok A Taman Kanak-Kanak. Penggunaan alat permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Alat permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa, dan sosial.

Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik turun, maju mundur, ke atas ke bawah, dan lain sebagainya. Kemampuan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemampuan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran.

Keterampilan kognitif matematika (berhitung) yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan. Manfaat permainan ular tangga antara lain: (1) memberikan keterampilan kepada anak, (2) memberikan ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, (3) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik, (4) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, (5) meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional, dan (6) dapat mengembangkan kreatifitas, kemandirian siswa, menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.

Berdasarkan hasil pembahasan siklus I, siklus II, dan siklus III menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar anak didik dalam pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengurutkan angka pada anak didik kelompok A Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017.

Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 60%, siklus II sebesar 70%, dan siklus III sebesar 82,5%. Artinya permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan angka pada anak didik kelompok A Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017, sehingga hipotesis yang

diajukan dalam penelitian ini adalah **Diterima**.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengolahan data, dan pengujian hipotesis selanjutnya dikemukakan simpulan yang sesuai dengan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah pembelajaran melalui permainan ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan angka pada anak didik kelompok A TK Dharma Wanita Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2016/2017.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2013. *Pedoman Pembelajaran Bidang Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Hamalik, Umar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Hasan, Maimunah. 2009.*Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.

Kurnia, Rita. 2011. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Rineka Cipta

Mutiah, Diana. 2011. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

Rahayu. 1991. *Kemampuan Kognitif*. Jakarta: Rineka Cipta

Rahman. 2010. *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Diva Press

Tadkirotun, Mudfiroh. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang: Universitas Terbuka

Tajudin. 2008. *Peningkatkan Pemahaman Bilangan Pada Anak Melalui Alat Peraga Pesona Bilangan.* Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan. Jakarta: TKI Al Izhar Pondok Labu