

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Bermain Ular Tangga

Diana*, Zahрати Mansoer, Ahmad Syaikhu

STKIP Kusuma Negara

*diana_dian@gmail.com

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan permainan ular tangga pada anak Kelas A semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Metode penelitian ini penelitaian tindakan kelas yang mengikuti model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini mencakup 2 siklus dimana masing-masing siklus mencakup 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian sebanyak 10 anak, sedangkan data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan yang signifikan pada siswa kelompok A. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata kemampuan berhitung permulaan pada setiap siklus meningkat yaitu pada pra siklus=36,8%; siklus 1=53,6%; dan siklus 2=78,75% dan hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa belajar berhitung permulaan dengan permainan ular tangga adalah menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa belajar berhitung permulaan dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar berhitung permulaan siswa.

Kata kunci: berhitung permulaan, ular tangga

PENDAHULUAN

Kemampuan menurut Munandar (Susanto, 2011) adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Menurut Suriasumantri, pengertian matematika, adalah bahwa matematika pada hakikatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika ini seseorang akan dapat mengatur jalan pikirannya, Menurut Nataliya (2016), berhitung sangat penting dalam kehidupan. Pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan matematis. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung.

Menurut Susanto (2011) berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungannya yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Menurut Brewer (dalam Utoyo, 2015), Matematika anak usia dini cara anak memahami bilangan, operasi bilangan, fungsi dan hubungan yaitu kemungkinan dan pengukuran (Susanto, 2011).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disintesis bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan anak berdasarkan pengalaman

memahami konsep bilangan yang dimulai dari lingkungan terdekat dan berkembang memahami bilangan, operasi bilangan, fungsi dan hubungan yaitu kemungkinan dan pengukuran dan pemahaman mengenai jumlah dan pengurangan.

Menurut Sudono (2006) bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Menurut Lazarus (2015), anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari. Sedangkan Beaty (dalam Masnipal, 2015) menyatakan bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini.

Perkembangan kognitif anak usia dini yang ada di lembaga prasekolah berada pada tahap *praoperasional konkret*. Salah satu perkembangan yang dibutuhkan untuk anak usia dini pada aspek kognitif adalah kemampuan berhitung awal atau matematika yaitu diantaranya mengenal konsep, pola warna, bentuk lambang bilangan, pencocokan, dan lainnya. Kemampuan berhitung awal sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena setiap hari selalu berhubungan dengan angka dan berhitung, seperti melihat jam, transaksi jual beli, konsep besar atau kecil suatu benda, berat atau ringan dan hal-hal yang lainnya, kemudian kemampuan berhitung awal juga bertujuan untuk persiapan anak menuju pendidikan selanjutnya dan sebagai bekal matematika pada kehidupan selanjutnya.

Pentingnya mengembangkan kemampuan berhitung permulaan juga dikemukakan oleh Piaget dalam (Utoyo, 2015) yaitu bertujuan sebagai logika pembelajaran matematika, dengan belajar matematika maka diharapkan anak dapat berpikir logis, dan membuat matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk dipelajari sehingga anak dapat penggunaan bahasa matematika untuk berpikir.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dan guru di sekolah Paud Mawar pada tanggal 1 Maret 2019 banyak didapati anak usia 4-5 tahun yang belum mampu berhitung permulaan dengan baik dan benar. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dan guru di sekolah Paud Mawar Putih menyatakan bahwa di kelas A yang berjumlah 10 orang hanya 2 orang yang sudah dapat berhitung permulaan dengan baik dan benar. Maka Peneliti ingin menyelesaikan masalah dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan permainan ular tangga. Karena peneliti berharap dengan permainan ular tangga siswa Paud Mawar Putih Kelas A dapat dengan senang dan gembira belajar berhitung permulaan. Adapun faktor dari masalah berhitung permulaan di Paud Mawar Putih ini dikarenakan mayoritas sibuknya orang tua dalam bekerja sebagai pedagang di pasar lontar, dan anak kurang perhatian dalam hal pendidikan. Akibatnya anak Paud Mawar Putih Kelas A banyak yang belum mampu berhitung permulaan. Yang sangat jauh berbeda dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

Permainan Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain.

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya dengan budaya dan adat istiadat atau kearifan lokal. Salah satu kearifan lokal Bangsa Indonesia adalah permainan

atau yang sering juga disebut dengan dolanan. Permainan tradisional ular tangga bisa menstimulasi kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini.

Menurut Melsi, ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Menurut Ratnaningsih ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak .permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Ular Tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat Arief S. Sadiman, bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Setiap pemain dimulai dengan kotak pertama (biasanya dikotak sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bila pemain mendarat diujung bawah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran jatuh ke pemain selanjutnya. Cara bermain nya juga sangat mudah, tidak membutuhkan tempat khusus ataupun tempat yang luas. Biasanya dilakukan sambil duduk dilantai secara melingkar (apabila dimainkan oleh lebih dari dua orang). Papan permainan diletakkan ditengah pemain atau papan permainnya diletakan di atas meja.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disintesis bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan anak berdasarkan pengalaman memahami konsep bilangan yang dimulai dari lingkungan terdekat dan berkembang memahami bilangan, operasi bilangan, fungsi dan hubungan yaitu kemungkinan dan pengukuran dan pemahaman mengenai jumlah dan pengurangan. Dengan indicator sebagai berikut: 1) Menghitung titik pada dadu, 2) Membilang, 3) Mengenal Simbol, 4) Membandingkan ukuran panjang dan pendek

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di kelas A melalui permainan ular tangga. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis bertujuan untuk mengetahui Peran Bermain Ular Tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung awal anak. Setiap siklus terdiri dari 4 pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan selama 3 jam pelajaran. Penelitian dilakukan dengan 4 tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan 3) Pengamatan tindakan 4) Refleksi tindakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Dokumentasi, 2) Wawancara, 3) Catatan Lapangan, 4) Observasi/Pengamatan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Berhitung Permulaan
Anak usia 4 - 5 tahun

Dimensi/Aspek	Indikator	Subindikator
Berhitung permulaan	Menghitung	Anak mampu menghitung titik pada dadu
	Membilang	Anak mampu membilang maju 1-10 Anak mampu membilang mundur 1-10
	Mengenal simbol	Anak dapat menyebutkan simbol bilangan tanpa dibantu
	Membandingkan panjang-pendek	Anak dapat membandingkan obyek benda berdasarkan panjang-pendek

Kriteria keberhasilan peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dihitung melalui persentase dengan rumus sebagai berikut:

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

Menurut Sujana (2013) yaitu batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak ialah 75-80%. Kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar belajar berhitung awal dengan permainan ular tangga di BKB PAUD Mawar Putih Koja Jakarta Utara sebesar 75% dari jumlah siswa dan rata-rata nilai secara keseluruhan siswa yaitu 75, maka penelitian dapat dikatakan berhasil.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi kemampuan berhitung pada BKB MAWAR PUTIH sebelum dilakukan tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: (1) Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar belum didukung media pembelajaran yang menarik sehingga menyebabkan anak bosan, tidak tertarik belajar berhitung; (2) Selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar; (3) Saat diberi penugasan masih banyak anak didik yang belum dapat mengerjakan tugas dengan baik.

Ketika guru mengadakan evaluasi atau penilaian pada kondisi awal ini, maka didapatkan hasil yang harus ditingkatkan. Keberhasilan rata-rata kemampuan berhitung permulaan anak hanya sebesar 36,8% masih dalam kategori belum berkembang (BB). Hal ini tentu saja masih jauh dari keadaan yang dikatakan berhasil. Untuk itu peneliti dan kolaborator melakukan tindakan agar tercapai standar kemampuan berhitung permulaan sebesar 75%.

Dari hasil observasi pada pra siklus didapati anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 3 anak (30%), yang mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak (60%) dan yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) hanya 1 anak (10%), maka peneliti menyimpulkan dan memutuskan akan melakukan tindakan penelitian yaitu Tindakan Siklus I.

Tabel 2. Perolehan Hasil Nilai Sesuai Indikator Pra Tindakan

Nama Siswa	Total Nilai	Persentase Pengamatan	Hasil yang diharapkan 75%	Keterangan
FZ	6	37,5%	75%	MB
RAQ	8	50%	75%	MB
RGA	5	31,25%	75%	MB
MNA	9	56,25%	75%	BSH
IAK	4	25%	75%	BB
RAS	7	43%	75%	MB
AFH	4	25%	75%	BB
MI	6	37,5%	75%	MB
MUE	4	25%	75%	BB
MSK	6	37,5%	75%	MB
Jumlah	59	368%	750%	
Rata-rata	5,9	36,8%	75%	BB

Pertemuan pertama dilaksanakan hari Selasa, 2 September 2020. Kegiatan awal dimulai dengan memberikan perintah tugas PJJ lewat grup kelas di hp ke orang tua murid. Peneliti lalu berjalan ke rumah siswa yang akan di observasi. Peneliti membuka pertemuan dengan mulai menyebutkan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini dengan menggunakan permainan ular tangga.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus I

Nama siswa	Aspek yang di Observasi				Total Nilai
	Menghitung titik pada dadu	Membilang	Mengenal simbol lambang	Membandingkan panjang-pendek	
FZ	2	2	2	2	8
RAQ	2	3	3	3	11
RGA	3	2	2	2	9
MNA	3	3	4	3	12
IAK	2	2	1	2	7
RAS	3	3	3	2	11
AFH	2	2	1	2	7
MI	2	3	1	2	8
MUE	1	1	1	1	4
MSK	2	3	2	2	9
Total	22	24	20	21	86
Rataan	2,2	2,4	2	2,1	8,6

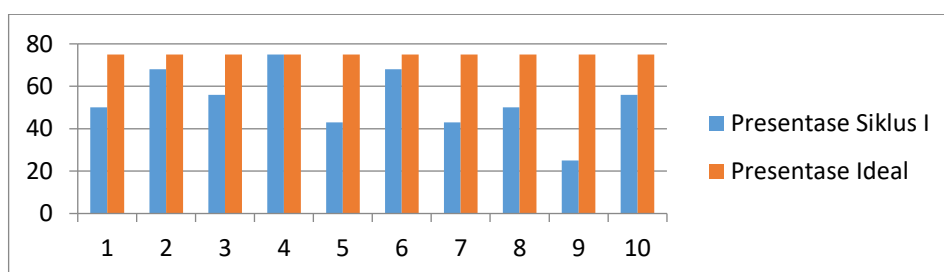
Peneliti mulai mengenalkan ular tangga yang akan dipakai untuk berhitung permulaan. Kegiatan dimulai dengan pembukaan membaca doa mau belajar. Dan siswa pun bermain ular tangga bersama peneliti, peneliti mengobservasi secara langsung satu persatu murid ke rumah siswa sambil memantau PJJ lewat grup wa kelas A. dan anak-anak antusias bermain ular tangga. Ibu guru mengambil nilai dan mengobservasi kemampuan berhitung permulaan siswa dari kegiatan bermain ular tangga. Setelah selesai bermain ular tangga. Dilanjutkan dengan anak-anak mengambil crayon untuk mewarnai gambar pemandangan air terjun.

Bagi anak yang sudah menyelesaikan kegiatan mewarnai anak-anak dilanjutkan dengan kegiatan menyusun kalimat “Air terjun yang indah”. Kemudian orang tua mengirimkan foto kegiatan hari ini kepada ibu guru.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan mencakup pengamatan terhadap proses kegiatan bermain ular tangga dan pengamatan kemampuan berhitung permulaan. Dari hasil pengamatan pada setiap pertemuan di siklus I ini, anak-anak mulai terlihat bersemangat dan memperlihatkan rasa senang saat belajar. Pada setiap kegiatan hampir semua anak terlihat aktif, akan masih ada anak yang tidak mau bermain ular tangga. Berikut adalah hasil observasi siklus I.

Tabel 4. Perolehan Hasil Nilai Sesuai Indikator Siklus I

Nama Siswa	Total Nilai	Persentase Pengamatan	Hasil yang diharapkan	Keterangan
FZ	8	50%	75%	MB
RAQ	11	68,75%	75%	BSH
RGA	9	56,25%	75%	BSH
MNA	12	75%	75%	BSB
IAK	7	43%	75%	MB
RAS	11	68,75%	75%	BSH
AFH	7	43%	75%	MB
MI	8	50%	75%	MB
MUE	4	25%	75%	BB
MSK	9	56,25%	75%	BSH
Jumlah	86	536%		
Rata-rata	8,6	53,6%	75%	MB



Gambar 1. Grafik Perolehan Hasil Nilai Sesuai Indikator Siklus I

Tabel 5. Predikat Penilaian

Interval Nilai	Kategori	
13 – 16	80 – 100%	BSB
9 – 12	60 - 79%	BSH
5 - 8	40 – 59%	MB
0 – 4	20 - 39%	BB

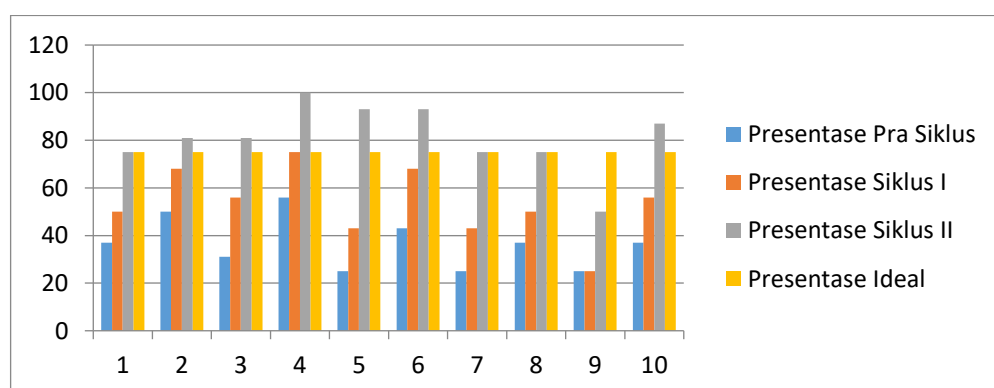
Dari tabel di atas terlihat bahwa masih dalam kategori di bawah presentase ideal baru mencapai 53,6%, ini artinya belum mencapai target yaitu 75 % jadi belum sesuai yang diharapkan. Jumlah anak yang mulai memiliki kemampuan berhitung permulaan pada siklus I ini hasilnya sudah ada perkembangan yang signifikan di banding pada tahap pra siklus, namun belum mencapai target yang di harapkan, terdapat anak yang belum berkembang (BB) 1 anak (10%), mulai

berkembang (MB) sebanyak 4 anak (40%), dan berkembang sesuai harapan (BSH) ada 5 anak (50%), yaitu dengan skor rata-rata 8,6 menunjukkan pencapaian 53,6%. Maka diputuskan untuk melanjutkan pada tahap siklus II agar mencapai jumlah target yang diharapkan yaitu 75%.

Selama kegiatan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan berlangsung, peneliti dan kolabolator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang di rencanakan. Pengamatan di lakukan pada saat kegiatan berlangsung. Hasil pengamatan peneliti dan kolabolator menunjukan bahwa pelaksanaan tindakan yang di lakukan sudah berjalan sesuai dengan rencana meskipun ada beberapa hambatan yang di sebabkan prilaku anak namun hambatan tersebut masih dapat di atasi oleh peneliti dan kolabolator meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak cenderung meningkat, walaupun peningkatan tersebut belum maksimal. Peningkatan setiap anak dapat dilihat pada pedoman observasi yang dilihat pada akhir siklus II, yaitu: (a) Kemampuan berhitung permulaan dengan permainan ular tangga sudah lebih meningkat; (b) Peningkatan tersebut dapat di lihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam berhitung permulaan seperti menghitung titik dadu, membilang, mengenal simbol, dan membandingkan panjang-pendek hal ini terlihat dari anak didik yang merasa senang dan antusias sehingga anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berinteraksi dengan lingkungannya; (c) Peningkatan yang didapat dari siklus I 53,6% meningkat menjadi 78,75% pada siklus II.

Tabel 6. Rekapitulasi hasil dari pra siklus sampai siklus II

Inisial Nama Anak	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
FZ	37,5%	50%	75%
RAQ	50%	68,75%	81,25%
RGA	31,25%	56,25%	81,25%
MNA	56,25%	75%	100%
IAK	25%	43%	93,75%
RAS	43%	68,75%	93,75%
AFH	25%	43%	75%
MI	37,5%	50%	75%
MUE	25%	25%	50%
MSK	37,5%	56,25%	87,5%
Rata-rata	36,8%	53,6%	78,75%



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini di buktikan dari hasil penelitian terdapat peningkatan yang signifikan dari sebelum dilakukan tindakan dengan sesudah di lakukan tindakan bermain ular tangga pada anak di BKB PAUD Mawar Putih, Dari hasil pemberian tindakan yaitu dengan permainan ular tangga dapat dilihat peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dari data pada pra siklus dengan rata-rata 36,8% terjadi peningkatan menjadi 53,6% setelah diberikan tindakan pada siklus I dengan 4 kali pertemuan. Karena belum mencapai target yaitu 75%, maka di lanjutkan tindakan berikutnya pada siklus II dengan 4 kali pertemuan hasilnya terjadi peningkatan menjadi 78,75%. Pada siklus II tercapai target yang diharapkan maka dikatakan penelitian ini berhasil.

Upaya-upaya yang di lakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4–5 tahun dengan permainan ular tangga dengan cara sebagai berikut: (a) Guru mengajak anak-anak bermain ular tangga; (b) Dalam kegiatan permainan ular tangga guru menggunakan ular tangga sebagai alat belajar. Selama bermain permainan ular tangga guru menilai kemampuan berhitung permulaan anak-anak.

REFERENSI

- Hasan. (2012). *Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Masnipal. (2018). *Menjadi Guru Paud Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nataliya, P. (2016). Efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 3(2), 343-358.
- Sudono, A. (2006). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta : Gramedia.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai*
- Utoyo, S. (2015). *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas.