

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN 1-10 MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Fortanata linda Dewi, Purwanti, Indri Astuti
PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak 2014
Email: Fortanata Dewi@yahoo.co.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui informasi tentang proses pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita kecamatan Menukung kabupaten Melawi. Penelitian ini dilatarbelangi kurangnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10. (1) Terdapat 8 anak dari 14 anak atau sekitar 57,14 persen anak yang tidak bisa membilang/menyebut urutan bilangan 1-10; dan (2) Terdapat 10 anak dari 14 anak atau sekitar 71,43 persen anak yang tidak bisa menunjuk dan mengenal lambang bilangan 1-10. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah anak yang berjumlah 14 anak dan guru (peneliti). Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut: (1) Perencanaan pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10 dikategorikan “baik”, (2) Pelaksanaan pembelajaran mengenal konsep bilangan 1-10 dikategorikan “baik”, (3) Peningkatannya anak dapat membilang 1-10 secara berurutan 85%, membilang banyak benda 1-10 85%, menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1-10 85%, membilang dengan menunjuk benda 1-10 85%, dan menunjuk lambang bilangan 1-10 85%.

Kata Kunci: Konsep Bilangan, Metode Bermain Ular Tangga.

Abstract: The purpose of this research is to know the information about the snakes and ladders game learning process in improving children's ability to recognize numeral concept 1-10 on 4-5 years old children in TK Dharma Wanita Menukung District Melawi Regency. This research is motivated by the lack of children's ability in recognizing numeral concept 1-10. (1) there are 8 children of 14 or about 57,14 percent children cannot name numeral concept 1-10; and (2) there are 10 children of 14 or about 71,43 percent children cannot point out and recognize numeral symbol 1-10. The form of this research is classroom action research with descriptive method. The subjects are 14 children and teacher (researcher). Based on the result, it can be seen as follow : (1) the lesson plan of recognizing numeral concept 1-10 is categorized “good”, (2) the learning process of numeral concept 1-10 is categorized “good”, (3) the children's improvement to name 1-10 in series is 85%, naming many objects 1-10 85%, relating numeral symbol with objects 1-10 85%, naming by pointing out objects 1-10 85%, and point out the numeral symbol 1-10 85%. Meanwhile, the children is having fun while playing snakes and ladders and doing the teacher's instruction well.

Keywords : numeral concept, snakes and ladders game method

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan: Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian proses Pembelajaran pendidikan anak usia dini bersifat spesifik didasarkan pada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, berbahasa, kognitif, sains dan motorik. Pendidikan di sekolah khususnya TK merupakan pendidikan dasar bagi anak, karena anak dikenalkan dengan pengetahuan-pengetahuan terutama yang di lingkungan sekitar anak. Mulai dari anak mengenal dirinya sendiri (panca indra) sampai alam semesta, yang dikenalkan melalui tema-tema. Salah satu aspek yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah aspek kognitif yaitu kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 sangat penting bagi anak: (1) melalui kemampuan mengenal konsep bilangan merupakan suatu dasar dari pengenalan angka atau lambang bilangan kepada anak, dimana angka merupakan sesuatu yang paling sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari; (2) anak dapat mengenal angka baik melalui benda konkret ke abstrak; (3) dengan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 membantu proses belajar mengajar anak sehingga apa yang disampaikan guru dapat dimengerti oleh anak; (4) anak dapat memecahkan masalah dalam pelajaran berhitung dan kehidupan nyata lainnya; dan (5) bilangan juga dapat melatih daya ingat anak dan mengajarkan anak untuk berpikir nalar (berpikir kritis dan logis). Proses belajar membilang yang terpenting adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar berhitung, kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, maka semakin tertarik anak pada hitung-menghitung.

Berdasarkan Permen No 58 tahun 2009 yang diharapkan dari anak usia 4-5 tahun adalah: (1) anak sudah bisa membilang banyak benda 1-10; (2) anak bisa membilang dengan menunjuk benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10; (3) Anak dapat membilang/menyebut urutan bilangan 1-10; (4) Anak bisa menunjuk lambang bilangan 1-10; (5) Anak bisa meniru lambang bilangan 1-10; dan (6) Anak dapat menghubungkan/ memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Jika dilihat dari indikator Permen 58 tahun 2009 tentang kemampuan mengenal konsep bilangan, merupakan dasar-dasar yang harus dimiliki anak, sehingga proses belajar mengajar dapat tercapai dengan baik. Sayangnya sedikit anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Dharma Wanita kecamatan Menukung yang belum memenuhi indikator tersebut. Dari pengamatan dan hasil pekerjaan anak di TK Dharma Wanita kecamatan Menukung Kabupaten Melawi pada

semester pertama, ditemukan bahwa penguasaan anak dalam membilang dan mengenal angka 1-10 tergolong rendah. Dari 14 anak (terdiri dari 12 anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan) yang ada pada kelompok A (nol kecil) Siswa belum mampu memenuhi indikator-indikator penilaian. Berdasarkan penilaian guru, bahwa: (1) Terdapat 8 anak dari 14 anak atau sekitar 57.14 persen anak yang tidak bisa membilang/menyebut urutan bilangan 1-10; dan (2) Terdapat 10 anak dari 14 anak atau sekitar 71.43 persen anak yang tidak bisa menunjuk dan mengenal lambang bilangan 1-10. Berdasarkan pengakuan guru tersebut berarti: (1) Terdapat 6 anak atau sekitar 42.86 persen anak yang bisa membilang/menyebut urutan bilangan 1-10; dan (2) Terdapat 4 anak atau sekitar 28.57 persen anak yang bisa menunjuk dan mengenal lambang bilangan 1-10. Dengan demikian, berdasarkan penilaian tersebut pembelajaran di TK Dharma wanita kecamatan Menukung kurang berhasil, karena dalam satu semester hanya 28.57 persen yang bisa mengenal angka 1-10. Data didapat dari hasil kerja anak dan kegiatan tanya jawab yang dilakukan guru pada masing-masing anak. Berdasarkan pengamatan diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 adalah: (1) bahasa tubuh guru yang masih kaku sehingga penyajian kurang menarik; (2) guru kurang kreatif; (3) minimnya alat peraga; (4) kurangnya dukungan dari orang tua kepada anak; dan (5) kurang daya tangkap anak terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran juga masih terpusat pada guru, anak kurang diberi kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya tentang sesuatu hal. Guru lebih banyak ceramah, sehingga pembelajaran kurang bermakna, pengetahuan yang di dapat anak tidak bertahan lama di ingatannya. Dari masalah tersebut penulis tertarik untuk meneliti upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita kecamatan Menukung kabupaten Melawi.

Mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak, kognitif sering diartikan dengan kecerdasan atau berpikir. Kemampuan berpikir adalah kecakapan atau kemampuan menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan, memutuskan, menganalisis, mengkritik untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat berdasarkan pertimbangan atau referensi (Yulianti. 2010:64). Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak, anak usia dini berada dalam tahap praoperasional konkret yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan berpikir intuitif, dimana anak mampu mempertimbangkan besar, bentuk, dan benda-benda didasarkan pada interpsi dan pengalamannya (persepsi sendiri). Piaget (dalam Morrison. 2012:223) mengatakan tahap-tahap praoperasional adalah: (1) anak mengembangkan kemampuan menggunakan simbol, termasuk bahasa; (2) anak belum mampu melakukan pemikiran operasional adalah pemikiran yang dapat dibalik; (3) anak berpusat pada satu pemikiran atau gagasan, seringkali di luar pemikiran-pemikiran lainnya; (4) anak belum mampu menyimpan ingatan; dan (5) anak bersifat egosentris.

Bilangan merupakan bagian dari hidup kita, setiap hari kita selalu menemukan angka atau bilangan dimanapun dan kapanpun. Salah satu unsur matematika adalah bilangan atau angka. Bilangan adalah sebuah konsep dan

pemikiran manusia terhadap perhitungan suatu benda. Misalnya, setelah satu adalah dua, setelah dua adalah tiga, setelah tiga adalah empat, dan seterusnya. Pemikiran inilah yang disebut sebagai bilangan. Kegiatan manusia untuk menghitung suatu benda disebut sebagai membilang. Sedangkan angka adalah bentuk tertulis dari suatu bilangan. (Saleh, 2009:).

Copley (dalam Saridingningsih 2013: 22) mengungkapkan bahwa terdapat kemampuan-kemampuan yang dikemukakan dalam bilangan dan operasi bilangan, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) *Counting* / berhitung adalah kemampuan untuk menyebutkan angka secara urut dari satu, dua, tiga, dan seterusnya. (2) *One to one correspondence* / hubungan satu ke satu merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengurutkan dan menyesuaikan jumlah angka dengan benda, misalnya jika jumlah angka ada 10 maka anak harus menghubungkannya dengan benda yang berjumlah 10. (3) *Quantity* / kuantitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda dalam satu kelompok dengan menyebut bilangan terakhir sebagai perwakilan dari keseluruhan. misalnya anak menghitung banyak buku “1, 2, 3, 4, 5” jadi anak menyebutkan ada 5 buku. (4) *Recognizing and writing* / mengenal dan menulis angka merupakan kemampuan anak dalam memahami 10 simbol dasar (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) dan mengingat dari masing-masing angka tersebut.

Secara etimologi, metode berasal dari kata *method* yang artinya suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Munji N. dan Khalidah (2009:29) mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang sistematis yang melakukan dengan kegiatan pembelajaran yang tujuannya mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir Fadlilah (2012: 168). Permainan ular tangga merupakan permainan yang tidak asing lagi bagi masyarakat kita dan banyak digemari oleh anak-anak, sehingga mudah dalam pengenalan dengan anak-anak. Umumnya permainan ular tangga menggunakan angka-angka, permainannya sederhana dan mudah dimengerti. Media ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini maka, disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak misalnya, untuk anak usia 4-5 tahun berbeda dengan anak yang usia 5-6 tahun. Media ular tangga di buat semenarik mungkin sehingga anak tertarik untuk memainkannya. Jika anak tertarik dengan suatu permainan maka anak dapat dengan mudah mengingatnya, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Anak usia dini mempunyai cara belajar dan karakteristik yang berbeda jika menemukan sesuatu yang baru. Melalui sudut pandang anak, Micklo (dalam Beaty, 2010: 249) menyatakan “*Children learn classification and other mathematical structures the same way that they learn about the rest of the world-by manipulating actual objects and constructing new knowledge after reflecting on their physical and mental actions*”. Anak-anak belajar mengelompokkan dan struktur matematika dengan cara yang sama, mereka belajar dari sekitarnya dengan memanipulasi objek yang nyata dan menyusun

pengetahuan baru setelah mempraktikkan dalam tindakan fisik dan kegiatan mental anak.

Bermain adalah cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak pada usia prasekolah baik dibidang akademik maupun pada aspek fisik dan sosial emosional. Jadi, penelitian ini yang akan memberikan pengalaman kepada anak melalui permainan ular tangga dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini. Hal ini juga disampaikan oleh John Locke (1632-1704), (dalam Morrison 2012:63) dalam teorinya mengatakan perkembangan berasal dari ransangan yang diterima anak dari orang tua dan pengasuh dan lewat pengalaman yang mereka dapat dari lingkungan mereka. Masih dalam Morrison (2012: 66) teori Froebel juga meyakini bahwa perkembangan terjadi sebagian besar lewat kegiatan individual dan permainan. Bermain membantu perkembangan kognitif anak.

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Oleh karena itu, dalam hal pembelajaran media merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik (Anita. 2009: 1). Dalam hal ini guru sebagai sumber/media dan anak sebagai penerima pesan dalam proses belajar mengajar. Melalui media guru dapat menyampaikan dengan mudah pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak. Dengan berbagai macam permainan, media ular tangga merupakan salah satu dari sekian banyak permainan anak yang mengasyikan bagi anak. Media ular tangga dapat membuat siswa lebih aktif dan merasa tidak jenuh ketika belajar, karena pada aplikasinya media ular tangga dikombinasikan dengan bermain. Permainan sebagai media pendidikan sangat dianjurkan oleh para ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatifitas anak didik. Menurut situs http://id.wikipedia.org/wiki/ular_tangga (dalam Maknunah. 2012) Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Disamping itu permainan ini menggunakan dadu. Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak, dan biasa digunakan dalam berbagai permainan anak-anak. Menurut teori Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827) dalam Morrison (2012: 63) meyakini bahwa semua pendidikan berdasarkan pada kesan sensorik dan bahwa lewat pengalaman sensorik yang tepat, anak-anak dapat mencapai potensi alami mereka. Dengan mengembangkan “pelajaran Objek”, alat bantu yang mendukung kegiatan seperti menghitung, mengukur, merasakan, dan meraba. Menurut Sriningsih dalam Pratiwi (2012) mengukapkan secara umum bahwa media permainan ular tangga dapat diberikan pada anak usia dini dalam rangka menstimulasi berbagai bidang perkembangan seperti kognitif, bahasa dan social. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik-turun, maju-mundur, ke atas- ke bawah, dan lain sebagainya. Keterampilan social yang dilatih dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematikayang

terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep berhitung.

Menurut (Nurjatmika, 2012: 104) Berikut ini berbagai manfaat dari permainan ular tangga bagi anak: (1) Melalui media ular tangga dapat mengenalkan bilangan dan lambang bilangan kepada anak, (2) Untuk merangsang anak tersebut belajar matematika, yaitu saat menghitung langkah dan titik yang terdapat pada dadu, (3) Anak dapat mengenal konsep banyak sedikit yaitu melalui gambar yang ada pada media ular tangga, (4) Melatih kesabaran. Ketika anak bermain, tentunya anak bermain bergiliran untuk mendapat kesempatan. Hal tersebut dapat memberikan manfaat baginya untuk melatih kesabaran dan bersosialisasi, (5) Ketika bermain ular tangga, anak-anak akan belajar bekerja sama, mereka mampu berimajinasi dan mengingat peraturan permainan dan mewujudkan dalam langkah-langkah permainan, (6) Mengasah kemampuan kognitif pada anak, dan mengajarkan sportivitas dalam bentuk mengakui kemenangan teman bermain, (7) Membangkitkan motivasi belajar anak, (8) Memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan media ular tangga dan (9) Belajar memecahkan masalah.

Sebelum anak bermain ular tangga guru harus menjelaskan cara dan aturan bermain ular tangga sehingga anak dapat memahami cara bermain ular tangga. Adapun cara bermain ular tangga pada penelitian ini sebagai berikut: (a) Peserta terdiri dari 2 orang anak yang akan menjadi pion secara langsung (anak di ajak untuk menentukan pasangannya masing-masing), (b) Permainan dimulai dari garis star (yang awalnya setiap peserta/anak akan melempar dadu) dan berakhir pada finish, (c) Anak akan melangkah sebanyak jumlah angka yang tertera pada dadu, (d) Jika anak mendarat diujung bawah sebuah tangga, anak langsung naik ke ujung tangga yang pada kotak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut. Bila mendarat di kotak dengan ular, anak harus turun ke kotak di ujung bawah ular tersebut, (e) Saat anak mendarat pada kotak sesuai mata dadu, anak harus menyebutkan diri berdiri pada posisi bilangan berapa. Misalnya angka 5 pada dadu maka anak meyebut 5 dan (f) Anak yang paling cepat sampai pada petak finish akan menjadi pemenang dan akan mendapatkan hadiah/reward dari guru.

METODE

Metode ini menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan gejala berdasarkan fakta yang ada saat penelitian dilakukan. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Hopkins (dalam Muslich, 2011:8) menyatakan, Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Penelitian tindakan ini dilakukan dengan mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart, (dalam Masnur,

2001:40) yang mencakup : (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan (*Action*), (3) Observasi (*observtion*), dan (4) Refleksi (*reflektion*). Siklus penelitian adalah sebuah rangkaian tahap penelitian dari awal hingga akhir. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, siklus pertama tiga kali pertemuan siklus kedua dua kali pertemuan.

Teknik pengumpulan data sebagai berikut: (1) Teknik Observasi: Observasi langsung adalah suatu teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung suatu kegiatan. Teknik yang dilakukan dengan meminta teman guru untuk menjadi observe. Ini dimaksudkan agar baik peneliti dan observe dapat memantau secara langsung apa dan bagaimana keadaan yang sebenarnya pada saat permainan ular tangga dilaksanakan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. (2) Teknik studi Dokumenter adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data hasil belajar anak yang dilakukan, baik sebelum maupun setelah dilaksanakan tindakan kelas. Peneliti mengumpulkan data-data mengenai informasi yang berhubungan dengan permainan ular tangga dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Alat yang dipakai berupa: rapor perkembangan anak dan foto-foto kegiatan anak.

Alat pengumpulan data sebagai berikut: (1) Panduan Observasi merupakan instrument atau alat pengumpul data yang disiapkan dalam memberikan penilaian atas setiap aspek penelitian tindakan kelas. Pencatatan dilakukan dengan daftar cek (*Check list*) dengan mengamati kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak pada saat proses belajar mengajar yaitu dalam kegiatan permainan ular tangga dalam mengenalkan konsep bilangan. Lembar observasi terangkum dalam : analisis siklus 1 dan siklus 2. (2) Dokumentasi yang dimaksudkan adalah data-data yang berhasil diperoleh selama berlangsungnya penelitian. Dokumentasi yang didapat berupa: analisis hasil belajar, lembar observasi, dan foto-foto selama penelitian tindakan kelas. (3) Sumber data penelitian ini adalah anak kelompok Nol Kecil yaitu usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita kecamatan Menukung kabupaten Melawi. Teman sejawat yang menjadi observer. Cara pengambilan data untuk mengetahui situasi pembelajaran pada saat pelaksanaan yaitu melalui lembar observe anak dan guru.

Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data/penyederhanaan, paparan data dan penyimpulan Tim Peneliti Proyek PGSM, (dalam Masnur 2011: 52). Reduksi data adalah proses penyederhanaan data yang diperoleh melalui pengamatan dengan cara memilih data sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dari pemilihan data tersebut, kemudian dipaparkan lebih sederhana menjadi paparan yang berurutan berupa paparan data dan akhirnya ditarik kesimpulan dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat dan padat, tetapi mengandung arti yang luas. Data pada penelitian ini adalah data hasil observasi dan dokumentasi.

1. Reduksi Data

Langkah awal yaitu menyeleksi data, merangkum data, memilah hal-hal pokok yang menyangkut dengan penelitian dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun, observasi dan dokumentasi.

2. Paparan Data

Setelah data di reduksi kemudian menyajikan data, data dikoreksi secara berurutan dan difokuskan pada aspek pengenalan konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

3. Penyimpulan Data

Kesimpulan dalam penelitian deskriptif kualitatif diharapkan mempunyai temuan baru dalam proses pembelajaran khususnya dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak usia dini. Tentunya didukung dengan data-data yang jelas, observasi dan dokumentasi dan lain-lain pada saat melakukan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

a. Siklus ke 1 pertemuan ke 1

Pertemuan pertama pada hari Senin, 03 Juni 2013 menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan anak dalam membilang angka 1-10 secara berurutan sebanyak 1 anak (7.14%) memperoleh kriteria belum berkembang (BB), 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan sisanya 9 anak (64.28%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). (2) Kemampuan anak membilang banyak benda dari 1-10 sebanyak 1 anak (7.14%) memperoleh kriteria belum berkembang (BB), 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan sisanya 9 anak (64.28%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). (3) Kemampuan anak meniru lambang bilangan 1-10 bahwa sebanyak 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 6 anak (42.86%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 6 anak (42.86%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB).

b. Siklus ke 1 pertemuan ke 2

Pertemuan kedua pada hari Selasa, 04 Juni 2013 menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan anak dalam membilang angka 1-10 secara berurutan sebanyak 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan sisanya 9 anak (64.28%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). (2) Kemampuan anak membilang banyak benda dari 1-10 sebanyak 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan sisanya 9 anak (64.28%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). (3) Kemampuan anak menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 bahwa sebanyak 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria belum berkembang, 6 anak (42.86%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB).

c. Siklus ke 1 pertemuan ke 3

Pertemuan ketiga Rabu, 05 Juni 2013 menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan anak membilang dengan menunjuk benda 1-10 sebanyak 1 anak

(7.14%) memperoleh kriteria belum berkembang (BB), 4 anak (28.57%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 8 anak (57.14%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan sisanya 1 anak (7.14%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). (2) Kemampuan anak menunjuk lambang bilangan 1-10 sebanyak 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria belum berkembang (BB), 4 anak (28.57%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 5 anak (35.71%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan sisanya 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). (3) Kemampuan anak menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 bahwa sebanyak 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria belum berkembang, 6 anak (42.86%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB).

d. Siklus ke 2 pertemuan ke 1

Siklus kedua pada Pertemuan pertama pada hari Selasa, 11 Juni 2013 menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan anak dalam membilang dengan menunjuk benda 1-10 sebanyak 4 anak (28.57%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 7 anak (50%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan sisanya 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). (2) Kemampuan anak menunjuk lambang bilangan 1-10 sebanyak 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 6 anak (42.86%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan sisanya 5 anak (35.71%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). (3) Kemampuan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 bahwa sebanyak 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 8 anak (57.14%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 anak (21.43%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB).

e. Siklus ke 2 pertemuan ke 2

Siklus kedua Pertemuan kedua pada hari Rabu, 12 Juni 2013 menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan anak dalam membilang dengan menunjuk benda 1-10 secara berurutan sebanyak 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 5 anak (35.71%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan sisanya 7 anak (50%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). (2) Kemampuan anak menunjuk lambang bilangan 1-10 sebanyak 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan sisanya 10 anak (71.43%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB). (3) Kemampuan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 bahwa sebanyak 2 anak (14.28%) memperoleh kriteria mulai berkembang (MB), 7 anak (50%) memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 5 anak (21.43%) memperoleh kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah terkumpul dan telah disajikan dikemuka, maka peneliti dapat memberikan ulasan sesuai dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) Rencana pembelajaran dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga di TK Dharma Wanita Kecamatan Menukung: Perencanaan ini dimaksudkan untuk mengarahkan pembelajaran supaya dapat berjalan sebagaimana mestinya guna mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut (Muhammad Fadlillah, 2012: 133) ada beberapa asumsi yang melandasi mengapa guru harus membuat perencanaan pembelajaran yang antara lain: (a) Perencanaan pembelajaran dikembangkan atas dasar tesis yang menyatakan bahwa pengajaran dapat didesain secara lebih sistematis dan berbeda dengan cara-cara tradisional, (b) Hasil pembelajaran dapat dirumuskan secara lebih operasional sehingga dapat diamati dan diukur, (c) Tujuan pembelajaran dapat diukur dengan menggunakan instrument yang disebut dengan penilaian acuan patokan (*criterion referenced test*), yaitu tes didasarkan atas criteria tertentu, yang dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran khusus, (d) Untuk menjamin efektifitas proses pembelajaran, paket pembelajaran yang akan digunakan hendaknya valid. Hal ini berarti semua perangkat, alat, media dan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran perlu diujicobakan dahulu secara empiric, (e) Desain pembelajaran didasari oleh teori sistem. Desain pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan teori system terhadap proses pembelajaran dan evaluasinya, (f) Dalam proses perencanaan yang sistematis dikehendaki adanya langkah-langkah tertentu secara urut namun fleksibel. Pada perencanaan siklus 1 peneliti mengalami kesulitan dalam mengembangkan dan menyusun materi dan menentukan cara memotivasi anak. Oleh karena itu disusun rencana perbaikan pada siklus ke-2 dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Tema Tanah Airku dengan sub tema Negeraku dan Kehidupan di desa dan di kota. Aspek yang dinilai (1) kemampuan anak membilang angka 1-10 secara berurutan, (2) kemampuan anak membilang banyak benda dari 1-10, (3) kemampuan anak membilang dengan menunjuk benda 1-10, (4) kemampuan anak menunjuk lambang bilangan 1-10, (5) kemampuan anak meniru lambang bilangan 1-10, (6) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10. Perencanaan pembelajaran dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga sudah dapat terlaksana dengan baik. Adapun perencanaan yang guru lakukan sebagai berikut: (a) Perumusan tujuan pembelajaran, guru menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, memuat hasil pembelajaran yakni konsep bilangan 1-10 serta menentukan tema yang tertuang didalam RKH, (b) Memilih bahan main sesuai dengan tujuan pembelajaran, tema pembelajaran, sesuai kebutuhan anak dan bahan yang aman bagi anak, (c) Menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahap pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu, (d) Penilaian hasil belajar sesuai dengan aspek yang dikembangkan yaitu mengenal konsep bilangan dan memberikan penilaian yang jelas tiap anak.

Pelaksanaan pembelajaran dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga di TK Dharma Wanita

Kecamatan Menukung. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga antara lain: a) Pembukaan/kegiatan awal yaitu berbaris dan salam, berdoa sebelum melakukan kegiatan, menyanyikan lagu-lagu sederhana, apersepsi mengenai materi yang sedang dipelajari, menggali pengalaman-pengalaman anak sesuai tema, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. b) Kegiatan inti yaitu guru bercakap-cakap dengan murid tentang kegiatan hari ini, mengenalkan permainan ular tangga, memberikan penjelasan aturan permainan, dan member kesempatan anak bermain. c) Kegiatan penutup yaitu merangkum inti pembelajaran, meminta anak mengambil manfaat dari permainan ular tangga, bermain diluar ruangan, istirahat, makan bersama dan pulang. Pelaksanaan pembelajaran dengan bermain ular tangga sudah dapat dilaksanakan dengan baik. Pelaksanaan yang guru lakukan yakni: (1) Pra pembelajaran terdiri dari kesiapan ruang, alat dan media pembelajaran yakni media ular tangga, Memeriksa kesiapan anak. (2) Membuka pembelajaran yakni Membuka pembelajaran dengan senyuman dan hasil sayung yang tulus kepada anak, Membuka pembelajaran dengan menyapa anak, menanyakan kabar anak, Melakukan kegiatan apersepsi tentang konsep bilangan 1-10, Menyampaikan tema dan kegiatan yang akan dilaksanakan yakni mendemonstrasikan permainan ular tangga. (3) Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari penguasaan tema, pendekatan/strategi pembelajaran, pemanfaatan bahan main, pembelajaran yang memicu dan memelihara ketertiban anak, penilaian proses dan hasil belajar, dan penggunaan bahasa. (4) Penutup yakni melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan anak.

Respon anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita kecamatan Menukung terhadap pembelajaran melalui permainan ular tangga dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10. Respon anak saat bermain ular tangga pada siklus pertama, anak-anak sangat antusias dengan permainan ular tangga. Untuk melihat respon anak dalam bermain ular tangga dapat dilihat dari langkah-langkah bermain ular tangga. (a) Anak bermain pada bidak pertama, (b) Bermain secara bergiliran, (c) Memainkan bidak sesuai dengan mata dadu yang muncul, (d) Anak langsung naik jika mendarat digambar yang ada tangga, (e) Anak langsung turun ke ujung bawah ular jika mendarat di kotak yang ada gambar ular tangga, (f) Anak semangat dalam bermain ular tangga, (g) Anak sabar menunggu giliran dan (h) Pemenang adalah yang mencapai finish pertama dalam bermain ular tangga.

Hasil pembelajaran dalam mengenalkan konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga di TK Dharma Wanita Kecamatan Menukung. Bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10, adapun kegiatan yang dilakukan yakni: (1) Anak membilang angka 1-10 secara berurutan yang dikategorikan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada siklus ke 1 pertemuan ke 1 sebesar 78.57%, pada siklus ke 1 pertemuan kedua 85.71%. (2) Anak membilang banyak benda 1-10 yang dikategorikan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada siklus ke 1 pertemuan ke 1 sebesar 78.57%, pada siklus ke 1 pertemuan kedua 85.71%. (3) Anak meniru lambang bilangan 1-10 yang dikategorikan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada siklus ke 1 pertemuan ke 1 sebesar 85.71%. (4) Anak membilang dengan

menunjuk benda 1-10 yang dikategorikan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada siklus ke 1 pertemuan ke 3 sebesar 64.28%, siklus ke 2 pertemuan pertama sebesar 71.42%, siklus ke 2 pertemuan ke 2 sebesar 85.71%. (5) Anak menunjuk lambang bilangan 1-10 yang dikategorikan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada siklus ke 1 pertemuan ke 3 sebesar 50%, siklus ke 2 pertemuan pertama sebesar 78.57%, siklus ke 2 pertemuan ke 2 sebesar 85.71%. (6) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-10 yang dikategorikan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada siklus ke 1 pertemuan ke 1 sebesar 35.71%, pada siklus ke 1 pertemuan kedua 35.71%, siklus ke 2 pertemuan pertama sebesar 78.57%, siklus ke 2 pertemuan ke 2 sebesar 85.71%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka secara umum dapat disimpulkan yaitu: penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita kecamatan Menukung kabupaten Melawi. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian siklus I dan siklus II. Mengenai hasil penelitian dari sub masalah penelitian sebagai berikut: (1) Perencanaan pembelajaran dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga, dengan langkah-langkah rencana kegiatan harian (RKH) dengan menggunakan tema Tanah Airku dan sub tema Negaraku dan Kehidupan di desa dan di kota, yang mengacu pada Permen No. 58 tahun 2009 dikategorikan “baik”. (2) Pembelajaran dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga dengan metode bermain dan tanya jawab sudah dilaksanakan dengan maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan observer mengenai pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti (guru) dengan kategori “baik”. (3) Respon anak terhadap pembelajaran melalui permainan ular tangga dalam mengenal konsep bilangan 1-10 mengalami peningkatan ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan observer anak-anak sangat antusias dalam bermain ular tangga. (4) Keberhasilan anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga mengalami peningkatan, ini dapat dilihat dari hasil pengamatan. Adapun aspek yang dinilai adalah: (1) kemampuan anak membilang angka 1-10 secara berurutan dari 78.57% menjadi 85.71%, (2) kemampuan anak membilang banyak benda dari 1-10 dari 78.57% menjadi 85.71%, (3) kemampuan anak membilang dengan menunjuk benda 1-10 dari 64.28% menjadi 85.71%, (4) kemampuan anak menunjuk lambang bilangan 1-10 dari 50% menjadi 85.71%, (5) kemampuan anak meniru lambang bilangan 1-10 85.71%, (6) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 dari 35.71% menjadi 85.71%.

Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan dalam mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga, yaitu: (1) Guru diharapkan selalu memprogramkan kegiatan yang menarik yaitu: materi tentang konsep bilangan 1-

10 sehingga anak tidak mudah bosan dalam belajar dan permainan ular tangga cara bermainnya tidak monoton. (2) Guru dalam perencanaan pembelajaran mengenalkan konsep bilangan 1-10 dapat lebih jelas lagi dalam menentukan alokasi waktu dan materi pembelajaran sehingga anak mudah mengerti yang diperintahkan guru. (3) Guru harus selalu memotivasi anak dalam melakukan kegiatan sehingga anak bersemangat dalam melakukan kegiatan, dan memberikan hadiah pada anak yang melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan baik. (4) Guru diharapkan mampu menjalin komunikasi dengan anak melalui pengembangan tanya jawab agar siswa aktif. (5) Bagi sekolah diharapkan selalu mendukung kegiatan-kegiatan baru dalam proses pembelajaran yang lebih baik. Khususnya dalam metode pembelajaran yang membuat anak senang dan dapat menyerap ilmu pembelajaran yang di sampaikan guru. (6) Bagi sekolah juga diharapkan melakukan penelitian tindakan kelas secara berkelanjutan sehingga permasalahan-permasalahan di TK bisa diselesaikan dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan anak secara holistic.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Beaty, Janice J. 2010. *Observing Development Of the Young Child*. Seventh Edition. Pearson Education Inc.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Pratik*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Cetakan Pertama. Jakarta Barat: PT Ind
- Munji Nasih, Ahmad dan Lilik Nur Khalidah. 2009. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Refika Aditama.
- Muslich, Masnur. 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Cetakan Kelima. Bulan Februari. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurjatmika, Yusef. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Cetakan Pertama. Bulan September. Yogyakarta: Diva Press.
- Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Diaktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Saleh, Andri. 2009. *Number Sense: Belajar Matematika Selezat Cokelat*. Cetakan Pertama. Jakarta: TransMedia Pustaka.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.

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

Sumber Internet:

Maknunah, Lu'luatul. 2012. Makalah Pengembangan Kecerdasan Anak Menggunakan Permainan. Terbentang halaman: <http://lulutiangjawi.blogspot.com/2012/11/makalah-pengembangan-kecerdasan-anak.html>. diakses tanggal 4 mei 2013.

Pratiwi. 2012. Media Pembelajaran Permainan Ular-Tangga. Terbentang dihalaman: <http://pracitra.blogspot.com/2012/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html>. diakses tanggal 05 Oktober 2014.