

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP
PENGENALAN ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK MELATI
IKHLAS NANGGALO KOTA PADANG**

**The Effect of the Game of Snakes and Ladders on Recognition
of Numbers in Kindergarten Children: A Study in Melati Ikhlas
Nanggalo Kindergarten, Padang City**

Winda Desti Kurnia & Rakimahwati

Universitas Negeri Padang

windadesti01@gmail.com; rakimahwati10@yahoo.com

Article Info:

Submitted: Oct 27, 2023	Revised: Oct 31, 2023	Accepted: Nov 3, 2023	Published: Nov 6, 2023
----------------------------	--------------------------	--------------------------	---------------------------

Abstract

This research is motivated by the problem of using monotonous media that often does not even use media in the learning process, this study aims to determine the effect of snakes and ladders games on number recognition at Melati Ikhlas Kindergarten Nanggalo Padang City. This type of research is quantitative with experimental methods in the form of quasy experimental (pseudo-experiment). And the sampling technique uses purposive sampling technique. The study population was 88 children, while the sample was 18 children as a control class. The research instrument consists of five items with score categorization BB (1), MB (2), BSH (3) and BSB (4). The data analysis technique uses normality test, homogeneity test, hypothesis test, with the help of computerized SPSS 25. Based on the results of the study, it shows that the data is normally distributed and homogeneous, so then hypothesis testing is carried out. Hypothesis testing aims to see if there is an effect of treatment in each class. Hypothesis testing was carried out using the independent sample test. There is a difference in the average score increase in the experimental class and control class. The increase in children's scores was higher in the experimental class with an increase of 160 scores, while in the control class the increase was 151 scores. So the results showed that there was an effect of snakes and ladders game on number recognition at Melati Ikhlas Kindergarten Nanggalo Padang City.

Keywords : *Effect, Snakes and Ladders Game, Number Recognition*

Abstrak: Penelitian ini di latar belakang dengan permasalahan menggunakan media yang monoton bahkan sering tidak menggunakan media dalam proses belajar, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap pengenalan angka Di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Nanggalo Kota Padang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasy eksperimental (eksperimen semu). Dan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Populasi penelitian yaitu 88 orang anak, sedangkan sampel sssdengan jumlah 18 orang anak sebagai kelas kontrol. Instrument penelitian berjumlah lima butir item dengan kategorisasi skor BB (1), MB (2), BSH (3) dan BSB (4). Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dengan bantuan komputerisasi SPSS 25. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari treatment pada setiap kelas. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sample test. Terdapat perbedaan rata-rata kenaikan skor di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan skor anak lebih tinggi di kelas eksperimen dengan kenaikan 160 skor, sedangkan di kelas kontrol kenaikan 151 skor. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap pengenalan angka Di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Nanggalo Kota Padang.

Kata Kunci: Pengaruh, Permainan Ular Tangga, Pengenalan Angka

PENDAHULUAN

Usia dini adalah tahap awal dari proses perkembangan individu. Pada usia dini anak akan mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat cepat. Usia dini juga kerap dikenal dengan masa emas (*golden age*) Masa emas hanya akan terjadi sekali dalam kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosial emosional, serta bahasa yang seimbang sebagai penerapan dasar yang tepat guna membentuk suatu pribadi yang utuh (Priyanto, 2014).

Undang-Undang No.20 tahun 2003 Pasal 1 menyebutkan Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak meemiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Melalui proses pendidikan diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ada enam aspek yang harus

dikembangkan anak usia dini yaitu aspek perkembangan moral dan nilai agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif, kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk dan ukuran, dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Pengembangan mengenal angka merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan ini adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu (Yuliarti,2018).

Pengembangan mengenal angka dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain. Bermain adalah salah satu kebutuhan anak, dalam bermain ada proses belajar. Melalui bermain seorang anak bisa mendapatkan hal-hal baru yang belum pernah diperoleh atau diketahui, melalui bermain anak dapat menuangkan ide, inspirasi dan menciptakan imajinasi – imajinasi, dengan demikian proses belajar mengajar dapat disampaikan melalui kegiatan bermain yang diharapkan dapat menjadi motivasi belajar anak TK (Insani, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk merangsang kemampuan pengenalan angka anak usia dini yaitu salah satunya adalah permainan ular tangga. Menurut (Said & Budimanjaya, 2015) permainan ular Tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Terdapat informasi yang didapatkan Permainan ular tangga dengan ukuran yang besar akan menarik perhatian anak dan membuat anak lebih leluasa dalam bergerak dan mengekspresikan diri. Permainan ini biasanya dimainkan dengan melibatkan dadu, bidak dan papan ular tangga (Askalin,2013).

Berdasarkan hasil observasi di TK Melati Ikhlas Nanggalo ditemukan bahwa kemampuan mengenal angka anak masih minim . Hal ini terlihat pada proses pembelajaran mengenal angka dan membilang dengan benda-benda sederhana, dari hasil pengamatan peneliti sementara yang terlihat seperti guru langsung menulis angka di papan tulis dan anak diperintahkan menirukan.

Media yang dipakai dengan menggunakan papan tulis dan jari tangan dapat dikatakan dalam setiap belajar mengenal angka tidak ada media yang mendukung. Guru di TK menggunakan media yang monoton bahkan sering tidak menggunakan media dalam proses

belajar, untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka peneliti menggunakan media ular tangga, media ini akan menarik perhatian anak karena dalam proses belajar disertai dengan bermain. Sehingga selama proses belajar anak merasa senang dan menyenangkan. Berdasarkan penjelasan tersebut media ular tangga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

Melihat permasalahan yang ada maka peneliti ingin meneliti bagaimana pengaruh permainan ular tangga terhadap pengenalan angka, Maka peneliti ingin melihat bagaimana pengaruh pengenalan angka dengan bermain ular tangga agar anak tahu seperti apa angka dan tahu bentuk gambar dari angka, maka permainan ular tangga anak dibuat dengan semanarik mungkin.

Berdasarkan permasalahan yang diatas perlu upaya agar belajar pengenalan angka dapat menarik perhatian anak, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Pengenalan Angka di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Nanggalo Kota Padang”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasi experimental* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang sebanyak 88 orang yang terbagi dalam 5 kelas. Dalam penelitian ini menggunakan teknik Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara *purposive sampling* karena sampel dipilih langsung oleh guru sekolah tersebut. Teknik yang di pakai dalam pengukuran kemampuan anak adalah tes. Sebagai upaya dalam memudahkan peneliti untuk menyusun penilaian maka peneliti menggunakan matrik pengembangan instrument atau kisi-kisi instrument. Teknik penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah RantingScale. Analisis instrumen agar dapat memenuhi ketepatan dan kebenaran harus melalui dua persyaratan yaitu kesahihan (validitas) dan kendala (reliabilitas). Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan bentuk observasi dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengaruh permainan ular tangga terhadap pengenalan angka di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang. Diperlukan pembahasan untuk menjelaskan, memperdalam dan mengetahui kajian dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian tentang yang telah dilakukan, pengaruh permainan ular tangga terhadap pengenalan angka di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang, terlihat pada tes awal yang disebut dengan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol hasilnya tidak jauh berbeda yaitu belum terlihat perkembangan anak sesuai harapan. Rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen 18,00, standar deviasi 1,237, nilai minimum 16 dan nilai maksimum 20. Sedangkan *pre-test* kelas kontrol menunjukkan rata-rata 17,28, standar deviasi 1,127, nilai minimum 16 dan nilai maksimum 19. Kemudian pada uji prasyarat uji normalitas *pre-test* eksperimen menggunakan SPSS 25 diketahui bahwa nilai signifikansi *Shapiro-wilk* sebesar 0,085 dan uji normalitas *pre-test* kontrol sebesar 0,011, uji homogenitas *pre-test* eksperimen dan kontrol dengan sig 0,710, dan pada uji-t *pre-test* eksperimen dan kontrol terdapat nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,076 dengan hasil yang didapatkan maka dapat dikatakan hasilnya valid. Pada *pre-test* ini tidak nampak berbeda pengenalan angka anak dikelas eksperimen maupun kontrol. Hal ini terjadi karena permainan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media yang sederhana baik dikelas eksperimen maupun kontrol, yang mana *pre-test* ini dilakukan untuk melihat sejauh manakah kemampuan awal pada anak di TK Melati Ikhlas Padang. Seharusnya ketika dalam proses belajar seorang guru harus menggunakan media-media yang menarik bagi anak agar perkembangan pengenalan angka pada anak berkembang dengan baik.

sebagaimana sesuai dengan teori menurut Hamalik (2005: 26) yaitu media merupakan suatu objek yang memperlancar interaksi antara guru dan anak, anak dan anak lainnya sehingga kegiatan pembelajaran pada anak lebih efektif dan efisien serta dapat mengembangkan aspek-aspek kemampuan yang ada pada diri anak. Maka dari itu diperlukannya media yang menarik bagi anak

Setelah didapatkan hasil *pre-test* kemudian setiap anak diberikan *treatment* sebanyak tiga kali di kelas eksperimen (permainan ular tangga). *Treatment* yang pertama anak mulai dikenalkan dengan media yang disiapkan yaitu menggunakan permainan ular tangga, kemudian dilakukanlah *treatment* yang kedua beberapa anak mulai terlihat berkembang sangat baik dan ada juga anak yang berkembang sesuai harapan, selanjutnya dilakukan

treatment yang ketiga semua anak sudah berkembang sangat baik, lalu dilanjutkan dengan *post-test* untuk melihat sejauh mana kemampuan anak setelah diberikan *treatment* tersebut. Maka diperoleh hasil *post-test* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 26,89, standar deviasi 0,963 nilai minimum 25 dan nilai maksimum 28. Sedangkan *post-test* kelas kontrol menunjukkan rata-rata 25,67, standar deviasi 1,188, nilai minimum 24 dan nilai maksimum 28. Kemudian pada uji prasyarat uji normalitas *post-test* eksperimen menggunakan SPSS 25 diketahui bahwa nilai signifikansi *Shapiro-wilk* sebesar 0,010 dan uji normalitas *post-test* kontrol sebesar 0,076, uji homogenitas *post-test* eksperimen dan kontrol dengan sig 0,413 dan pada uji-t *post-test* eksperimen dan kontrol terdapat nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,002.

Dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan data *pre-test* dengan data *post-test* setelah dilakukan *treatment* sebanyak tiga kali. Dan signifikan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dari kelas kontrol yang berarti permainan ular tangga yang diterapkan di kelas eksperimen lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan menggunakan kartu angka di kelas kontrol. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh melalui pemberian perlakuan permainan ular tangga berjalan dengan baik. Pemberian *treatment* berupa permainan ular tangga dilakukan berulang-ulang agar anak dapat mengembangkan kemampuan pengenalan angka .

Kemampuan anak untuk mengenal angka memerlukan konsep berfikir tentang objek, benda, atau kejadian. Anak mulai mengenal symbol (kata- kata, angka, gerak tubuh, atau gambar) untuk mewakili benda – benda yang ada di lingkungannya. Karena cara berfikir anak masih tergantung pada objek konkrit serta tergantung pada rentang waktu kekinian dan tempat dimana ia berada, mereka belum dapat berfikir secara abstrak sehingga memerlukan symbol yang konkrit saat guru menanam suatu konsep kepada anak usia dini (Yulistiana, 2016).

Dan permainan ular tangga ini dianggap tepat, menarik dan menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam mengembangkan Hasil penelitian ini di dukung dengan Pendapat (Redjeki, 2012). Bermain ular tangga atau permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah: mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama dan menunggu giliran, mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar pra matematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu. Hal ini terbukti

bahwa terdapat ketertarikan anak pada saat kegiatan menggunakan permainan ular tangga untuk mengenalkan angka dan mengenal symbol sehingga anak mudah dalam memahami angka dan kemampuan berfikir anak semakin meningkat

Berdasarkan hasil penelitian di atas serta beberapa kajian literatur ditemukan hasil bahwa sangat besar pengaruh permainan ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Melati Ikhlas Padang. Terdapat pengaruh permainan ular tangga yang lebih besar dibandingkan dengan menggunakan kartu angka untuk pengenalan angka pada anak. Jadi, dengan menggunakan permainan ular tangga dapat memberikan pengaruh terhadap pengenalan angka pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Melati Ikhlas Padang. Diharapkan kepada guru agar dapat memberikan motivasi belajar anak dengan media-media yang menarik yang dapat menunjang pada kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Penelitian lanjutan, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk sumber bacaan dan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan pengenalan angka pada anak

Diharapkan kepada guru agar dapat memberikan motivasi belajar anak dengan media-media yang menarik yang dapat menunjang pada kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya dalam pengenalan angka. Penelitian lanjutan, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk sumber bacaan dan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan pengenalan angka dengan menggunakan permainan ular tangga.

KESIMPULAN

Berdasarkan tabel uji hipotesis Post-Test diketahui nilai signifikansi (*sig*) pada *level's test of variance* adalah $0,413 > 0.05$. Varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Berdasarkan nilai *sig* (2-tailed) adalah sebesar $0.00 < 0.05$. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga berpengaruh terhadap pengenalan angka pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, D., dkk. (2020). *Metode Penelitian*. Banten: PT. Macananjaya Cemerlang.
- Ardini, P. P & Anik, L. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(16650001), 85-99.
- Elfiandi, E. (2016). Bermain dan permainan bagi anak usia dini. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 7(1), 51-60.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana publisng.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal warna*, 2(2), 15-28.
- Novan Ardy Wiyani dan Barnawi. (2016). *Konsep Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permadi, H. (2018). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Reni Yulistian, (2016) *Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Pada Anak Di Taman Kanak – Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung*. Skripsi.
- Said, Alamsyah dan Budimanjay, Andi. (2015). *9 Strategi Mengajar Multiple Intelligence Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Siti Aisyah, dkk. (2014). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Triharso, Agung. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif Anak Usia Dini 30 Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta: Andi.
- Utoyo, Setyo. (2017). *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Gorontalo: Ideas Publishing.