

Received 04 Juli 2024; Accepted Juli 2024; Published Agustus 2024

Ja-MES
Journal of Mathematics Education Studies
www.journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/ja-mes



Analisis Peran Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Fokus Pembelajaran Operasi Bilangan Pada Anak Usia Dini

Rizal Saefullah*¹

Pendidikan Matematika, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia¹

ABSTRACT

The snakes and ladders game is one of the traditional games that has been known for a long time. This game is very fun and attracts the interest of students when applied in the learning process in the classroom. The purpose of this research is to conduct a literature review on the use of "snakes and ladders" game media in mathematics learning. This descriptive research aims to analyze the role of snakes and ladders media in improving the focus of learning number operations in early childhood. Snakes and ladders media was chosen because it is considered capable of attracting children's attention and making the learning process more interactive and fun. This research uses a classroom action approach with observation method. The data collected was analyzed descriptively to describe the effectiveness of using snakes and ladders media in learning. The results showed that snakes and ladders media can increase children's focus and motivation in learning calculation operations. Children become more enthusiastic and actively involved during the learning process. Teachers also recognize that this media helps children understand the concept of calculation better. In conclusion, snakes and ladders media plays a significant role in improving the focus and learning outcomes of calculation operations in early childhood, so it is recommended to be used as a tool in learning at the early childhood education level. The implementation of this research can be used by teachers.

Keywords: Math Number Operations; snakes and ladders media; early childhood.

ABSTRAK

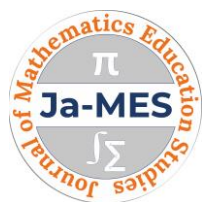
Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang telah dikenal sejak lama. Permainan ini sangat menyenangkan dan menarik minat peserta didik ketika diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk melakukan kajian literatur tentang penggunaan media permainan "ular tangga" pada pembelajaran matematika. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk menganalisis peran media ular tangga dalam meningkatkan fokus pembelajaran operasi bilangan pada anak usia dini. Media ular tangga dipilih karena dianggap mampu menarik perhatian anak dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan metode observasi. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan efektivitas penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan fokus dan motivasi anak dalam belajar operasi bilangan. Anak-anak menjadi lebih antusias dan terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Guru juga mengakui bahwa media ini membantu anak-anak memahami konsep perhitungan dengan lebih baik. Kesimpulannya, media ular tangga berperan signifikan dalam meningkatkan fokus dan hasil belajar operasi perhitungan pada anak usia dini, sehingga direkomendasikan untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini. Implementasi penelitian ini dapat digunakan oleh guru TK atau PAUD ketika mengenalkan konsep operasi bilangan pada anak usia dini.

Keywords: Operasi Bilangan matematik; media ular tangga; anak usia dini



OPEN ACCESS





Received 04 Juli 2024; Accepted Juli 2024; Published Agustus 2024

Ja-MES
Journal of Mathematics Education Studies
www.journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/ja-mes



Copyright © 2024 Rizal Saefullah

Corresponding Author: Rizal Saefullah, Pendidikan Matematika, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

Email: rizalsaefullah01@gmail.com

How to Cite: Saefullah, R. (2024). Analisis Peran Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Fokus Pembelajaran Operasi Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Ja-MES: Journal of Mathematics Education Studies*, 1(1), 25-31.

Authors' Contribution: a – Study Design

PENDAHULUAN

Proses pendidikan untuk anak usia dini sedang berada dalam proses pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis secara kontinum. Kondisi ini mendukung mereka dapat merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Rasmani et al., 2023). Pendidikan sebagai upaya untuk memajukan pertumbuhan nilai moral yang mencakup kekuatan batin dan karakter, pikiran, dan tumbuh anak yang antara satu dan lainnya saling berhubungan agar dapat memajukan kesempurnaan hidup, yakni kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras (Fransisca et al., 2020). Pendidikan anak usia dini juga merupakan awal pembentukan karakter pada anak menuju proses beranjak dewasa.

Pendidikan biasanya terkonsentrasi pada tiga bidang, yaitu kognitif, afektive dan psikomotorik. Menurut (Hoffman, n.d.), konsep bilangan merupakan salah satu materi yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif. Anak usia 5-6 tahun dapat membilang secara ritmik (misalnya dengan bernyanyi), membilang sesuai dengan urutan angka, memahami prinsip kardinalitas, menyebutkan angka selanjutnya, memahami prinsip abstraksi, dan mengenal angka. Anak usia lima tahun dapat menyebutkan angka 1-10 baik ketika membilang maupun ketika menghitung benda.

Menurut (Indah Suciati, 2021), Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik sejak bangku sekolah dasar. Hal ini bisa memperkuat bagi anak usia dini dalam memahami konsep numerasi mengenai operasi bilangan yang bertujuan untuk memudahkan anak usia dini di jenjang selanjutnya.

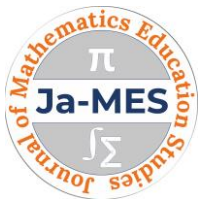
Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika adalah ular tangga (Ismawati Haris & Nurjannah, 2022). Permainan ular tangga ini secara tidak langsung memiliki unsur karakter kognitif dan numerasi. Dalam peraturan ular tangga dapat melakukan pengembangan bagi seorang guru. Didalamnya anak usia dini bisa belajar operasi penjumlahan dalam menjumlahkan mata dadu untuk meloncatkan pionnya.

Hakikat penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak usia dini adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Anak-anak pada usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan antusiasme yang besar terhadap kegiatan bermain. Oleh karena itu, menggunakan permainan sebagai media pembelajaran dapat membantu mereka dalam mengembangkan kognitif mereka dengan lebih baik (Rasmani et al., 2023).

Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting bagi bangsa (Irawan & Wardani, 2016). Oleh karena itu, matematika memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan dan perlu di ajarkan di jenjang anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran kelas. Penelitian dimulai dari



Received 04 Juli 2024; Accepted Juli 2024; Published Agustus 2024

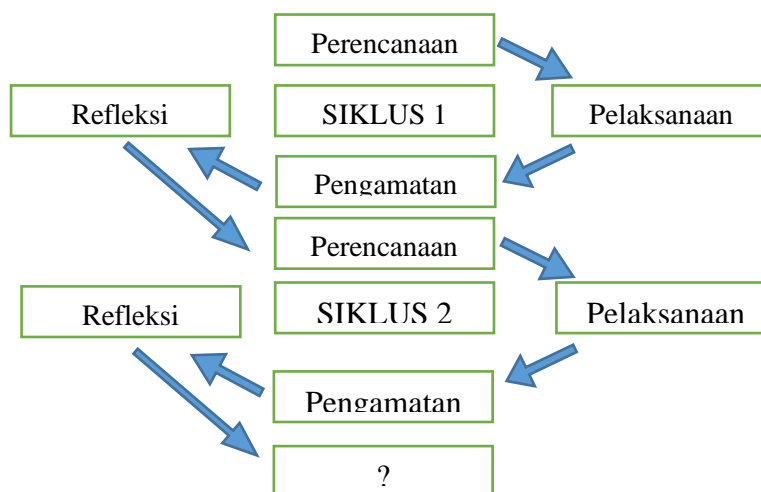
Ja-MES
Journal of Mathematics Education Studies
www.journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/ja-mes



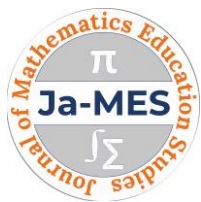
permasalahan pembelajaran nyata dan praktis sehari-hari dihadapi oleh guru dan anak di kelas. Setelah itu, peneliti mengkaji berbagai referensi untuk menemukan solusi yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, peneliti mengimplementasikan solusi tersebut dalam proses siklus untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Proses ini tidak dilakukan sendiri oleh guru, Mereka harus melakukan kolaborasi dengan rekan sejawat.

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Metode pengumpulan dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Instrumen berupa lembar observasi. Observasi dilakukan secara objektif agar hasil dari penelitian ini dapat dideskripsikan secara rinci sehingga dapat disimpulkan apakah peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak menunjukkan hasil yang signifikan. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan dokumen hasil penilaian beserta foto-foto kegiatan. Hasil penilaian observasi didokumentasikan menjadi hasil penilaian yang dilakukan secara berulang - ulang sehingga diperoleh gambaran bagaimana dampak bermain ular tangga terhadap konsep matematika anak.

Lokasi penelitian dilakukan di TK Triwala yang bertempat di Perum pesona , blok B no. 4 , Desa Ancaran, Kab. Kuningan. Penelitian ini dilakukan dengan observasi beberapa kali dengan menggunakan pretest dan posttest dalam keaktifan deskriptif. Adapun tahapan – tahapan yang dilakukan adalah observasi, pengamatan, tindakan, pelaksanaan tindakan.

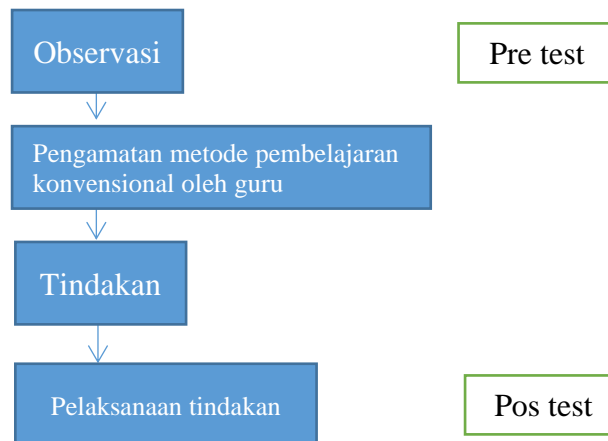


Gambar 1. Proses Penelitian



Received 04 Juli 2024; Accepted Juli 2024; Published Agustus 2024

Ja-MES
Journal of Mathematics Education Studies
www.journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/ja-mes



Gambar 2. Proses Penelitian 2

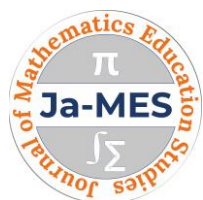
Media yang digunakan adalah berupa permainan ular tangga. Peneliti membawa ular tangga untuk dijadikan metode penyampaian materi operasi bilangan pada anak usia dini. Media ular tangga juga dilengkapi oleh pion dan dadu. Peneliti memodifikasi peraturan permainan ular tangga dengan menambahkan sebuah beberapa kertas untuk dijawab oleh anak usia dini, apabila pionnya mendarat dibagian nomor yang terdapat gambar ularnya. Di dalamnya anak usia dini akan menjawab soal yang telah di berikan mengenai operasi bilangan penjumlahan dan pengurangan yang mana apabila dalam menjawab pertanyaan tersebut jika anak bisa menjawab maka akan tetap bertahan dan apabila tidak bisa menjawab akan turun sesuai skema ular yang ada di dalam permainan ular tangga tersebut. Ketika siswa bermain akan terjadi stimulasi tanpa adanya tekanan-tekanan yang berakibat negatif. Stimulasi ini akan membuat siswa mengembangkan kecerdasannya, sehingga siswa dengan mudah dapat memahami konsep dan pengetahuan angka secara alamiah.

Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan kriteria penilaian yang terdiri atas 4 kriteria yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi dan rendah. Adapun kriteria menurut Arikunto (2006) tingkatan tersebut yaitu sebagai berikut: (1) 76 - 100 tergolong sangat tinggi dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), (2) 56 – 75 tergolong tinggi dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (3) 41 – 55 tergolong cukup tinggi dalam kategori Mulai Berkembang (MB), (4) 0–40 tergolong rendah dalam kategori Belum Berkembang (BB). Ketuntasan siklus ditentukan oleh kategori tersebut. Siklus dapat dikatakan tuntas apabila kemampuan anak sudah berada dalam kategori BSH.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan bantuan media ular tangga mengenai materi operasi bilangan dalam meningkatkan fokus pembelajaran pada anak usia dini mengalami peningkatan. Dalam proses ini mereka belajar berhitung, fokus, disiplin, tanggung jawab, dan mengapresiasi teman sebayanya. Anak – anak juga menjadi lebih interaktif dan tidak individualis di dalam pembelajaran. sehingga anak – anak bisa bermain sambil belajar. Dengan tidak adanya tekanan yang dilakukan dalam pembelajaran membuat anak merasa nyaman dan bisa mengembangkan kreativitasnya. Semuanya bekerjasama dengan menunggu giliran dalam permainan ular tangga. Sehingga tidak disadari mereka telah belajar tentang kedisiplinan dan tanggung jawab.

Dalam implementasi media ular tangga dalam pembelajaran pada anak usia dini di TK Triwala, Perum pesona ancaran, Desa. Ancaran, Kab. Kuningan mengalami peningkatan yang sangat signifikan dalam pembelajaran, anak – anak mengenal hal baru atau permainan baru yang dapat menjadi daya tarik



Received 04 Juli 2024; Accepted Juli 2024; Published Agustus 2024

Ja-MES
Journal of Mathematics Education Studies
www.journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/ja-mes



anak usia dini. Dengan anak – anak yang sangat antusias dalam pembelajaran sehingga penyampaian materi bisa di salurkan dengan mudah dan benar kepada anak usia dini.

Penerapan kegiatan media ular tangga dalam pembelajaran di TK Triwala dilihat berdasarkan table berikut:

Table 1. Indikator dalam Penilaian

No	Aspek pembelajaran	Tujuan
1	Fokus	Membangun dasar yang kuat untuk membentuk kebiasaan dan pemahaman dalam penyampaian materi.
2	Disiplin	Membangun etika yang baik untuk masa depan dalam kehidupannya.mereka di arahkan untuk mandiri , sabar, dan bertanggung jawab.
3	Tanggung jawab	Membangun kesaadaran yang telah mereka lakukan dan harus di tuntaskan khususnya di masa yang akan datang.
4	Berhitung	Agar anak dapat memecahkan soal – soal hitungan serta bisa diterapkan dalam hidupnya terutama mengatur kehidupannya secara sistematis.

Dari hasil penerapan media ular tangga pada anak usia dini di TK Triwala didapatkan hasil rata – rata dari setiap anak yaitu

Table 2. Nilai Rata-rata Setelah Pretest

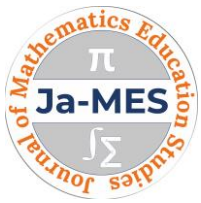
Nama	Fokus	Disiplin	Tanggung Jawab	Berhitung	Rata-rata
Davin	78	76	76	80	77,5
Virza	78	76	76	80	77,5
Ahnab	76	76	76	70	74,5
Dzikri	76	76	76	70	74,5
Arsya	78	76	76	70	75
Skor	386	380	380	370	379
Rata – rata	77,2	76	76	74	75,8

Table 3. Nilai Rata-rata Setelah Posttest Siklus 1

Nama	Fokus	Disiplin	Tanggung Jawab	Berhitung	Rata-rata
Davin	85	90	87	85	86,75
Virza	82	90	85	85	85,5
Ahnab	80	82	83	80	81,25
Dzikri	82	85	80	80	81,75
Arsya	84	80	80	80	81
Skor	413	427	415	410	416,25
Rata – rata	82,6	85,4	83	82	83,25

Table 4. Nilai Rata-rata Setelah Posttest Siklus 2

Nama	Fokus	Disiplin	Tanggung Jawab	Berhitung	Rata – rata
Davin	90	92	90	87	89,75
Virza	85	92	87	87	87,75

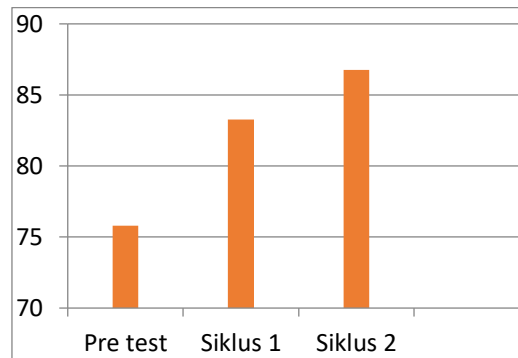


Received 04 Juli 2024; Accepted Juli 2024; Published Agustus 2024

Ja-MES
Journal of Mathematics Education Studies
www.journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/ja-mes



Ahnab	85	85	85	85	85
Dzikri	85	87	85	85	85,5
Arsya	88	85	85	85	85,75
Skor	433	441	432	429	433,75
Rata – rata	86,6	88,2	86,4	85,8	86,75



Gambar 3. Kenaikan Nilai Rata-rata dalam penilaian aspek belajar

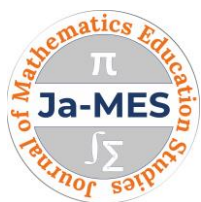
Table 4. Rentang Nilai

Rentang Penilaian	Kategori
76 – 100	BSB
56 – 75	BSH
41 – 55	MB
0 – 40	Tidak Direkomendasikan

Hasil penelitian kami mendukung hasil penelitian terdahulu yang juga melaporkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep dan operasi bilangan anak usia 5-6 tahun. Hasil implementasi yang telah di terapkan dengan media ular tangga pada anak usia dini di TK Triwala, Desa ancaran , Kab. Kuningan, jawa barat berhasil meningkatkan proses pembelajaran dengan kategori “Berkembang sangat baik”. Model pembelajaran dengan media ular tangga ini meningkatkan efektivitas dalam pengaruh positif sesuai dengan indikator – indikator yang ditentukan. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi ataupun acuan guru pengajar pada anak usia dini dengan diteerapkan dalam pembelajaran di kelas.

Penggunaan ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat guru gunakan. Media dapat membantu untuk menyalurkan isi pelajaran, merangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan kemampuan anak (Maghfiroh & Shofia Suryana, 2021). Variasi permainan ular tangga dibuat agar anak terlibat langsung menjadi pion sehingga konsep angka dapat tergambar dengan jelas dalam pikiran anak. Angka yang dikenalkan untuk anak usia 5-6 tahun berkisar dari 1 sampai 20 sesuai dengan kemampuan anak. Konsep angka yang dikenalkan disesuaikan dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak (Misrawati & Suryana, 2021). Lebih lanjut, permainan yang berhubungan dengan matematika dapat mendukung perkembangan kemampuan numerasi pada anak (Cohrsen & Niklas, 2019). Peningkatan kualitas belajar matematika tidak akan berdampak secara signifikan kecuali jika ada dukungan media. Oleh karena itu, media permainan ular tangga dapat menjadi salah satu strategi kegiatan belajar berbasis permainan.

Anak juga secara tidak sengaja berlatih kemampuan berhitung seperti penjumlahan dan pengurangan dalam permainan ular tangga. Lemparan dadu pertama menentukan posisi dimana mereka



Received 04 Juli 2024; Accepted Juli 2024; Published Agustus 2024

Ja-MES
Journal of Mathematics Education Studies
www.journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/ja-mes



akan berhenti meloncat. Lemparan kedua dan seterusnya menuntun anak untuk memahami hasil akhir dari sebuah penjumlahan. Modifikasi peneliti dalam merubah peraturan media ular tangga untuk menjawab pertanyaan mengenai operasi bilangan ketika anak meloncat atau tepat pada kotak yang terdapat ular. Sebagai contoh ketika anak melempar dadu pertama dan muncul mata dadu tiga, anak akan meloncat sampai angka tiga. Lalu di lemparan kedua muncul mata dadu empat. Anak harus meloncat dari angka tiga sebanyak empat kali. Ketika berhenti, anak akan sampai pada angka tujuh. Hal ini didukung oleh studi terdahulu yang menyatakan bahwa materi penjumlahan sudah dapat dipahami anak sejak usia pra sekolah (6 tahun) sebagai dasar dari keterampilan matematika (Soydan & Quadir, 2013). Agar lebih mudah dipahami anak, maka guru perlu merancang strategi pembelajaran yang menarik untuk anak. Dalam studi tersebut, permainan yang digunakan adalah bermain drama penjual dan pembeli. Penggunaan benda nyata selama kegiatan drama mendukung pemahaman anak terhadap materi penjumlahan dan pengurangan.

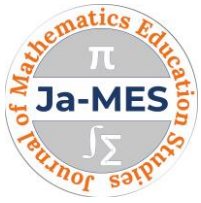
KESIMPULAN DAN SARAN

Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan motivasi untuk anak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Permainan ular tangga dapat meningkatkan kognitif anak seperti sikap disiplin, tanggung jawab, berhitung, dan fokus. Variasi teknik dan strategi pembelajaran diperlukan guru supaya anak tidak mudah bosan. Permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan semua anak mau mencoba mengikuti arahan yang guru berikan. Implikasi hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru PAUD dan TK ketika mengenalkan konsep bilangan kepada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dengan pendekatan media ular tangga pada anak usia dini dapat meningkatkan fokus pembelajaran mengenai operasi bilangan, hanya saja ada beberapa anak yang belum memahami peraturan permainan ular tangga, sehingga guru harus menjekaskan terlebih dahulu bagaimana peraturan ular tangga tersebut. Waktu yang terbatas dalam kegiatan pembelajaran pada jenjang anak usia dini juga menjadi suatu kendala bagi guru untuk merapkan media pembelajaran yang baru. Sehingga sulit untuk di implementasikan pada pembelajaran. Meskipun dalam proses pembelajaran di jenjang anak usia dini selalu menerapkan media, akan tetapi jika media nya yang sudah – sudah terdapat kebosanan pada anak yang nantinya akan menurunkan proses pembelajaran pada sikap anak, sehingga dengan adanya penelitian ini hal – hal baru yang di anggap oleh anak menjadi acuan atau tindakan untuk guru dalam membantu proses penyampaian pembelajaran pada anak usia dini.

REFERENSI

- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hoffman, D. W. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title. 29–50.
- Indah Suciati. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
- Irawan, A., & Wardani, M. A. (2016). *Improving the result of learning Mathematics*. 342–348.
- Ismawati Haris, & Nurjannah. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 1(2), 33–37. <https://doi.org/10.59025/js.v1i2.7>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiati, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan*



Received 04 Juli 2024; Accepted Juli 2024; Published Agustus 2024

Ja-MES
Journal of Mathematics Education Studies
www.journal.firmanaresearchcenter.com/index.php/ja-mes



Anak Usia Dini, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>