

PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA

Nurlailly Badriah¹, Fifiet Dwi Tresna Santana²

¹ Kober Hidayatul Mubtadiin, Cicalengka

² IKIP Siliwangi Bandung, Jalan Terusan Jendral Sudirman

¹nurlaillybadriah@gmail.com, ²fifiet@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve mathematical logic intelligence through learning to play snakes and ladders, early childhood is in a golden age (Golden Age) in its growth and development and needs to be facilitated and stimulated with various things to support the six aspects of development in early childhood. Early childhood can be stimulated through creativity with the support of teachers and parents at home. Researchers carry out activities to stimulate children to improve mathematical logic intelligence by playing with snakes and ladders, with this can help children in introducing the symbols of numbers with fun play, so that children do not feel bored and bored when learning is taking place in counting. This study uses a qualitative descriptive method that this method is carried out directly with various natural contexts, then the researcher describes and describes the events in the field like the learning process, and the focus of research is assisted by using a camera, children are understood as a whole as individuals who interact with the environment, and researchers describe everything that happens in the field. The data analysis techniques used were data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of research in the field show that there is an increase in mathematical logic intelligence. Based on the results of the study, it can be concluded that learning the game of snakes and ladders can develop mathematical logic intelligence in early childhood.

Keywords: Snake And Ladder Game, Intelligence Math Logic

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui pembelajaran permainan ular tangga, anak usia dini berada pada masa keemasan (*Golden Age*) dalam pertumbuhan dan perkembangannya serta perlu difasilitasi dan distimulus dengan berbagai hal untuk mendukung enam aspek perkembangan pada anak usia dini. Pada dasarnya anak usia dini dapat dirangsang melalui kreativitasnya dengan dukungan dari guru dan orang tua dirumah. Peneliti melakukan kegiatan untuk menstimulus anak dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika dengan permainan ular tangga, dengan ini dapat membantu anak dalam mengenalkan lambang bilangan dengan bermain yang menyenangkan, sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran sedang berlangsung dalam berhitung, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif bahwasannya metode ini dilakukan secara langsung dengan berbagai konteks alamiah, maka peneliti mendeskripsikan dan menggambarkan kejadian yang ada dilapangan seperti apa proses pembelajarannya, dan fokus penelitian yang dibantu menggunakan kamera, anak dipahami secara utuh sebagai pribadi yang berinteraksi dengan lingkungan, dan peneliti menuangkan semua yang terjadi dilapangan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian dilpangan menunjukan bahwa adanya peningkatan kecerdasan logika matematika. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran permainan ular tangga dapat meumbuh kembangkan kecerdasan logika matematika pada anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Kecerdasan Logika Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk dasar kearah pendidikan sikap dan perilaku serta kemampuan dasar yang di butuhkan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan perkembangan serta pertumbuhan seluruh aspek perkembangan. Aspek-aspek perkembangan dicapai meliputi enam aspek perkembangan, yaitu perkembangan nilai moral dan agama, social emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni, (Permendikbud, 2014).

Semua dapat dilihat saat kegiatan dilakukan anak dalam proses pendidikan yang dirancang dengan menggunakan tematik yang menarik minat anak, tema sebagai alat/ sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak. Kemampuan anak yang dikembangkan salah satunya, kemampuan kognitif anak, dengan melakukan permainan berhitung.

Permainan berhitung pada anak usia dini diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial emosional anak usia dini serta pelaksanaannya dilakukan secara menarik dan bervariasi yang dapat menarik minat belajar anak. Menurut Wiyani (2012) perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak usia dini. Anak dengan kemampuan berpikirnya, dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, sebagai orang lain, serta berbagai benda yang ada disekitarnya, sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan seseorang dengan berbagai minat dalam berhitung, anak belum mampu mengurutkan dan memasangkan jumlah benda dengan

angka, sehingga ada beberapa indikator yang belum tercapai. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai prinsip “Bermain Sambil Belajar atau belajar seraya bermain”. Oleh sebab itu seorang pendidik diharapkan kreatif dan inovatif dan anak merasa tenang, aman, senang selama proses belajar mengajar.

Banyaknya teman sejawat lebih menggunakan media yang sederhana belum adanya pengembangan, guru juga menampilkan pembelajaran yang kurang aktif dan anak hanya menonton, metodepun sangat berpengaruh terhadap berhasil tidaknya anak dalam belajar dan kebanyakan guru kurang bervariasi, sehingga tidak berkembangnya kemampuan logika berhitung anak. Maka melalui latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian dengan melatih dan memperkenalkan kemampuan kecerdasan logika matematika anak melalui permainan ular tangga.

Dalam permainan ular tangga ini terdapat manfaat yang dapat mengembangkan aspek perkembangan, salah satunya perkembangan kognitif, sosial emosional serta motorik halus anak. Tujuan yang ingin dicapai dalam permainan ular tangga ini salah satunya agar anak mampu menyebutkan dan mencocokkan bilangan.

METODOLOGI

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dimana pada metode ini dengan menggunakan gambaran atau fakta yang ada dan seadanya. Menurut Moleong (2014), penelitian deskriptif kualitatif berusaha mendeskripsikan keadaan yang ada yaitu keadaan gejala menurut apa adanya saat penelitian dilakukan, dengan tujuan untuk lebih

mudah dalam memecahkan masalah yang ada dilapangan.

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini observasi, wawancara, dan menggunakan buku-buku untuk mencari referensi bagi peneliti ini. Pengumpulan data yang kami dapat yaitu dengan pengamatan didalam kelas saat pembelajaran sedang dimulai, serta wawancara dengan beberapa orang tua dan tambahan dari informasi dari buku buku yang berhubungan dengan penelitian ini, untuk membantu mengumpulkan informasi. Data yang terkumpul kemudian dilakukan analisis data. Metode analisis deskriptif kualitatif bahwa data yang dinyatakan dalam bentuk verbal kemudian dianalisis tanpa menggunakan metode statistik. Langkah yang dilakukan dalam tahap pemrosesan melalui analisis data deskriptif kualitatif, yaitu: 1) Reduksi data, 2) Penyajian data, dan 3) Penarikan kesimpulan

Observasi yang dilakukan untuk mencari masalah yang terdapat pada masyarakat terutama keluhan orang tua dan sebuah lembaga. Masalah ini merupakan bahan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan hasil dari masalah itu sendiri, pada awal melakukan penelitian dengan observasi ini saat proses belajar, serta melakukan wawancara dengan guru dan orang tua terhadap kemampuan kecerdasan logika matematika. Adapun observasi ini dilakukan selama delapan kali pertemuan.

Adapun subjek yang dilakukan adalah anak-anak kelas B Kober Hidayatul Mubtadiin Cicalengka yang berjumlah 15 anak. Adapun langkah analisis data dilakukan dalam tahap pemrosesan melalui metode analisis deskriptif kualitatif, yaitu: a. Reduksi data, b. Penyajian

data, dan c. Penarikan kesimpulan, (Sugiyono, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Wawancara dengan guru

Pada saat penelitian, pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode monoton dari tahun ketahun terutama dalam mengenalkan konsep berhitung kepada anak-anak di lembaga dengan cara menggunakan jari 1,2,3,4,5,..... sehingga ada beberapa anak menjadi lebih cepat bosan.

B. Wawancara dengan orang tua

Awalnya pengetahuan orang tua terhadap perkembangan anak, dan orang tua hanya mempunyai harapan agar anak anaknya pintar, dapat membaca serta berhitung saat anak masuk ke sekolah dasar, sehingga kebanyakan orang tua lebih menekankan kepada lembaga di padud untuk mengenalkan konsep berhitung tanpa peduli terhadap pembelajaran anak-anaknya.

1. Pertemuan Ke-1

Observasi pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 05 Maret 2020 yang dilaksanakan di kelompok B diikuti oleh 15 siswa, dengan 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan, pada pertemuan pertama ini anak mulai dikenalkan dengan permainan ular tangga, dengan terlebih dahulu sudah dikenalkan angka, warna juga bentuk dari permainan ular tangga tersebut, bahwasannya anak-anak rentan lebih berkonstrasi dan mudah bosan, akan tetapi ketika guru telah memberikan percobaan dengan menggunakan permainan ular tangga rasa ingin tahu anakpun tinggi, permainan ular tangga ini dilaksanakan di kegiatan pengaman setelah kegiatan inti berlangsung, percobaan pertama ini anak dipanggil ke kegiatan pengaman dipo-

jokan, dengan pembelajaran permainan ular tangga anak anak mampu bermain sendiri setelah diajarkan terlebih dahulu bagaimana cara memainkannya, dan anak sudah mengetahui beberapa lambang bilangan.

Berdasarkan hasil dari observasi pertemuan pertama ini perkembangan kecerdasan logika matematika melalui permainan ular tangga menunjukkan reaksi yang baik seperti menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengamati permainan ular tangga, beberapa reaksi anak sudah terlihat perkembangannya dan dapat disimpulkan dari keseluruhan perkembangan logika matematika melalui permainan ular tangga ini masih belum berkembang. Karena dengan sekali observasi belum ditemukan hasil yang menunjukkan kecerdasan logika matematika pada anak dengan menggunakan permainan ular tangga

2. Pertemuan Ke-2

Dipertemuan kedua ini dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2020, pertemuan ke dua ini anak mulai berimajinasi dengan hal yang ada disekitarnya serta anak melihat bahan bahan dimeja yang akan menjadi penilaian guru salah satunya penilaian dengan bentuk bintang, guru mendapat beberapa pertanyaan dari anak, kapan mau bermain ular tangga, dan ingin segera mencoba. Setelah itu guru menjelaskan kembali bagaimana langkah pertama dari permainan tersebut. Guru membebaskan anak untuk bermain dengan siapa aja yang anak inginkan.

Dari hasil penilaian anak seimbang yang berkembang sangat baik hanya beberapa orang anak saja, dan yang lainnya, anak terhambat dengan belum tahu lambang bilangan, serta ada beberapa anak yang harus di bantu tidak bisa menyelesaikan tugasnya dengan tuntas.

3. Pertemuan Ke-3

Pada percobaan ke tiga ini dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2020, guru menyiapkan bahan permainan ular tangga, ada perubahan setelah dilakukannya percobaan ketiga ini, perubahan pada anak dalam aspek kognitif ini hasil dari percobaan pertama dan kedua sudah relevan, pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan kecerdasan logika anak layak diterapkan dilembaga untuk menstimulus perkembangan aspek kognitif nya.

Kegiatan yang sama yaitu dengan pembelajaran permainan ular tangga dipercobaan ketiga ini anak menjadi lebih bisa diatur serta anak mau berbagi dengan temannya saat melempar dadu, dan anak akan mampu bermain sendiri, karena anak sudah paham dalam mengenal lambang bilangan.

Dari hasil observasi ke ketiga ini menunjukkan anak yang berkembang (BB) sebanyak 0% anak yang mulai berkembang (MB) berkurang menjadi 20% anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) menjadi 30% dan untuk anak yang berkembang sangat baik (BSB) menjadi 50%. Berdasarkan hasil observasi di atas ini dapat diketahui bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dengan bertambahnya perkembangan kemampuan kognitifnya serta dapat meningkatkan 6 (enam) aspek perkembangannya seperti sosial emosional dan motorik halus nya.

Pembahasan

Dari hasil penelitian ini yang dimana menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan hasil observasi yang dijabarkan sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan, hasil dari perkembangan kecerdasan logika matematika anak sesu-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.2 | Maret 2021

dah dan sebelum di stimulus dengan menggunakan permainan ular tangga menunjukkan peningkatan yang baik, dengan permainan ini anak tidak hanya dilatih untuk mengenal angka saja akan tetapi rasa ingin tahu anak lebih tinggi, anak anak antusias dan semangat saat permainan ini sedang berlangsung, dengan permainan ini juga enam aspek perkembangan anak berkembang secara menyeluruh dan bagus salah satunya perkembangan kognitif, dapat membantu menyebutkan angka angka, bentuk dan warna pada permainan ular tangga, motoriknya dapat mekoordinasikan mata dan tangan dan melatih konsentarsi anak. dan sosial emosionalnya dapat melatih kesabaran nak seperti menunggu giliran pada saat melempar dadu.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas B KB Hidayatul Mubtadiin Cicalengka tentang perencanaan pembelajaran (RPPH) untuk penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun serta pandangan terhadap permainan ini. dan hasil dari wawancara dengan wali kelas B dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga ini sangat membantu, karena dengan permainan ular tangga ini tidak hanya dapat membantu perkembangan kecerdasan logika matematika saja akan tetapi dapat membantu perkembangan 6 (enam) aspeknya.

Kegiatan permainan ini dicantumkan dikegiatan pengaman tidak menjadi kegiatan inti, serta kegiatan pengaman setiap minggunya berbeda beda untuk meningkatkan 9 kecerdasan yang anak punya. salah satunya dengan kecerdasan logika matematika. Sejalan dengan teori Amstrong (2002), kecerdasan logika matematika adalah kemampuan dalam

menyelesaikan masalah terkait penalaran dan angka. Sedangkan Gardner (2003) berpendapat bahwa kecerdasan logika-matematika adalah kemampuan untuk menangani relevansi atau argumentasi serta mengenali pola dan urutan. Dalam kegiatan pengaman dilampirkan di (RPPH) akan tetapi kegiatan ini tidak disesuaikan dengan tema yang berlaku pada hari itu, seta guru membebaskan anak untuk mengikuti atau tidak dihari yang sudah ditentukan dan anak diperbolehkan mengikuti dilain hari. Sejalan pula dengan Putri, Nurinayah, Santana dan Elshap, (2019) bahwa salah satu yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif yaitu dengan mengenalkan lambang bilangan, aspek perkembangan bilangan ini distimulasi melalui permainan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika. Dari pendapat ahli di atas sudah sangat jelas bahwa perkembangan aspek kecerdasan logika matematika di atas adalah satu aspek yang dapat dikembangkan melalui sebuah permainan yaitu permainan ular tangga.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan ular tangga sangat berpengaruh untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, tidak hanya aspek kognitif saja namun semua aspek dapat menstimulus perkembangannya melalui pembelajaran permainan ular tangga ini, serta permainan ini memang layak diterapkan dilembaga paud.

DAFTAR PUSTAKA

Armstrong, T. (2002). *Sekolah Sang Juara ; Menerapkan Multiple Intelligence di Dunia Pen-*

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.4 | No.2 | Maret 2021

- didikan 2nd*. Terjemahan. Bandung: Kaifa.
- Gardner, H. (2003). *Kecerdasan Majemuk*. Batam: Interaksara.
- Moleong, L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Karya.
- Permendikbud, (2014). *Permendikbud nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Putri, D. E., Nurinayah, S., Santana, F. D. T., & Elshap, D. S. (2019). MENGEMBANGKAN KECERDASAN LOGIS MATEMATIK PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE CERITA BERGAMBAR MODEL POP UP KELOMPOK B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 382-387.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiyani. (2012). *Format PAUD, Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.