

# **MENINGKATAN KEAKTIFAN BERBICARA DAN KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK MELALUI MEDIA ULAR TANGGA**

**Titin Faridatun Nisa**

**Indri Wulan Suryani**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Trunojoyo Madura

email: *titinfaridatunnisa@gmail.com*

**Abstract: Enhance The Activity of Speaking and Math Skills of Children Through The Medium of Snakes and Ladders.** Language and cognitive development of children is necessary grown. So that learning becomes interesting and fun needed instructional media that holds the principle of learning while playing. Media snakes and ladders is a medium transport adapted from a game of snakes and ladders. This game can be used to foster language skills and mathematics children. This research aims to enhance the activity of speaking and improve math skills in children through a simple snakes and ladders media transport. This type of research is a action research. This research was conducted in TK Pertiwi 1 Getas Tanjunganom Nganjuk District of as many as 25 children. The results showed an increase in the activity of speaking and math skills of children. Improving the ability of the child looks at prasiklus that the average child is capable of 11 children (44%) and an increase in the first cycle the average to 19 children (76%). In the second cycle there was an increase of 16% from the first cycle the average ability of children to 23 children (92%). Based on research conducted it can be concluded that learning by using snakes and ladders media transport can enhance the activity of speaking and simple math skills of children.

**Key Words:** Snakes and Ladders Media Transport, The Liveliness Of Speech, The Ability Of Simple Math

**Abstrak : Meningkatkan Keaktifan Berbicara dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga.** Perkembangan bahasa dan kognitif anak sangat perlu ditumbuhkan. Agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan dibutuhkan media pembelajaran yang memegang prinsip belajar sambil bermain. Media ular tangga transportasi merupakan media yang diadaptasi dari permainan ular tangga. Permainan ini dapat digunakan untuk menumbuhkan kemampuan berbahasa dan matematika anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan berbicara dan meningkatkan kemampuan matematika sederhana pada anak melalui media ular tangga transportasi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi 1 Getas Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk sebanyak 25 anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan berbicara dan kemampuan matematika anak. Peningkatan kemampuan anak terlihat pada prasiklus yang rata-rata anak yang mampu sebesar 11 anak (44%) dan terjadi peningkatan pada siklus I rata-rata menjadi 19 anak (76%). Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 16% dari siklus I yakni rata-rata kemampuan anak menjadi 23 anak (92%). Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga transportasi dapat meningkatkan keaktifan berbicara dan kemampuan matematika sederhana anak.

**Kata Kunci:** Media Ular Tangga Transportasi, Keaktifan Berbicara, Kemampuan Matematika Sederhana

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Perkembangan anak meliputi aspek fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Hal ini sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal di sekolah maupun secara nonformal.

Sejak usia dini, anak-anak sudah mengenal bahasa. Bayi memperoleh pengetahuan bahasa selama beberapa bulan pertama, jauh sebelum mereka dapat mengenal kata pertama. Bahasa dipelajari oleh anak-anak melalui interaksi sosial dengan orang lain, melalui kesempatan mendengarkan dan menguji coba suara dan kata.

Bahasa anak berkembang, dari sederhana ke kompleks dalam pola yang dapat diramalkan pada rata-rata individu. Anak-anak mengembangkan sintak (arti kata), menggunakan kata dalam kalimat, dan membuat pengertian. Perkembangan bahasanya merupakan kombinasi dari interaksi sosial, perkembangan emosinya, kemampuan kognitif dan perkembangan fisik. Semuanya dikombinasikan dengan apa yang terjadi. Melalui gerakan dan interaksi dengan lingkungan maka terjadi perluasan bahasa yang tidak hanya dalam kosa kata, tetapi juga dalam penggunaannya.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang berada pada jalur Pendidikan formal, sebagai lembaga Pendidikan Prasekolah. Kegiatan pembelajaran di TK dilaksanakan melalui kegiatan bermain. Bermain adalah dunia bagi anak. Melalui bermain anak dapat mengasah kekuatan dan keterampilan fisik, imajinasi, berpikir, dan bersosialisasi.

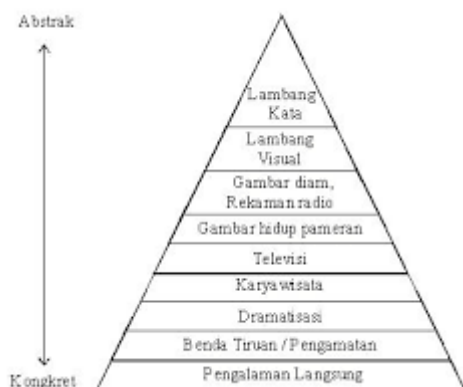
Sistem belajar dan mengajar di TK tentunya memerlukan media atau alat peraga yang berfungsi untuk memudahkan anak dalam belajar dengan konsep bermain. Mengingat pada usia ini anak belum mampu berpikir secara abstrak sehingga dibutuhkan alat peraga atau media dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan haruslah mudah digunakan oleh pengajar, nyaman bagi anak, mudah diperoleh dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti temui dilapangan, tepatnya dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Getas, pelaksanaan kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan bagi anak. Dalam proses pembelajaran kebanyakan menggunakan majalah atau lembar kerja siswa yang kurang dapat digunakan untuk mengetahui keaktifan anak berbicara (bercerita) dan kemampuan konsep matematika pada anak. Motivasi yang diberikan pengajar kepada anak dalam melaksanakan kegiatan juga belum maksimal.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Gerlach & Ely (1971, dalam Arsyad, 2009) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) (Dale, 1969). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan

seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



**Gambar 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di Taman Kanak-kanak semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di TK adalah kekonkretan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian, pembelajaran di TK harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip kekonkretan tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan dari guru kepada anak didik agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik. Dengan demikian, diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Keaktifan dalam mengungkapkan pengalaman atau bercerita sangat penting untuk mengembangkan perkembangan bahasa anak. Pada usia 5-6 tahun anak telah menguasai lebih dari 2500 kosakata serta dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Perkembangan bahasa penting untuk dikembangkan karena bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada yang lain.

Kelompok TK B merupakan anak-anak dengan rentang usia 5-6 atau 7 tahun. Menurut teori Piaget mereka terletak pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian lemah, serta keyakinan terhadap hal yang magis terbentuk. Pemikiran praoperasional dari masa tunggu yang longgar bagi pemikiran operasional konkret (7-11 tahun).

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007). Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia dini adalah pengembangan kepekaan pada bilangan, berarti lebih dari sekedar menghitung, kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu.

Untuk mengajar matematika di TK, selain penampilannya di depan kelas harus menarik, sebaiknya guru mampu juga menggugah niat dan minat belajar anak terhadap matematika. Minat ini tidak mungkin digugah, kalau guru bersikap angker, sukar ditanya, dan tidak simpatik.

Sikap tersebut tidak hanya mematikan minat (yang mungkin sudah ada, sedikit-sedikit), tapi juga mendorong anak untuk memandang matematika sebagai momok, seperti gurunya juga, yang pelit senyum itu.

Selain guru mesti bersikap menarik, minat anak terhadap matematika juga dapat digugah dengan matematika ria (permainan matematika). Salah satu bentuk permainan ria (permainan matematika) yaitu permainan ular tangga yang sudah dikembangkan menjadi media dalam proses pembelajaran.

Media Ular Tangga Transportasi merupakan media yang didasarkan pada teori kognitif Jean Piaget dimana dalam proses belajar perlu adaptasi yang membutuhkan keseimbangan antara dua proses yang saling menunjang, yaitu asimilasi dan akomodasi.

Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang. Sedangkan akomodasi adalah mengubah struktur seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dalam realitas.

Media ular tangga merupakan media yang diadaptasi dari permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.

Media ular tangga ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan bercerita bagi anak dalam mengungkapkan pengalamannya dan digunakan untuk meningkatkan konsep matematika pada anak dalam mengenal angka, menghitung jumlah benda dan penjumlahan sederhana.

Media ular tangga transportasi merupakan media atau alat peraga yang digunakan untuk menjelaskan pembagian alat transportasi baik transportasi darat, laut maupun udara sehingga anak dapat menceritakan pengalaman mengenai transportasi yang ditunjukkan. Selain itu media ini juga dapat digunakan untuk mengajarkan konsep matematika pada anak dalam mengenal angka, menghitung dan menjumlahkan secara sederhana. Dengan adanya media ini diharapkan anak lebih bersemangat mengeluarkan pendapat dan lebih mampu memahami konsep matematika yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul dalam peningkatan keaktifan bercerita dan kemampuan konsep matematika anak karena kurangnya alat/media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan bagi anak dan kurangnya motivasi guru dalam mengembangkan media edukatif bagi anak.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah agar terjadi peningkatan terhadap keaktifan bercerita dan konsep matematika anak melalui media ular tangga transportasi Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Getas, dengan penelitian ini di harapkan dapat menjadi acuan dalam pengelolaan strategi pembelajaran selanjutnya.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, penelitian ini berangkat dari masalah yang di dapat di lapangan, kemudian direfleksikan dan dianalisis berdasarkan teori yang menunjang, kemudian dilaksanakan tindakan di lapangan. Kesimpulan yang diperoleh tidak dapat digeneralisasikan pada ruang lingkup yang lebih luas, karena untuk kondisi dan situasi yang berbeda hasilnya dapat berbeda.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi 1 Getas Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur pada semester II tahun pelajaran 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok B di Taman kanak-kanak Pertiwi 1 Getas dengan jumlah murid 25 orang yang terdiri 13 orang anak laki-laki dan 12 orang anak perempuan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara bersiklus, dimulai siklus pertama. Hasil siklus pertama menentukan hasil siklus kedua. Setiap siklus terdiri dari beberapa langkah. Penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yaitu : menyusun rencana tindakan (*plan*), melaksanakan tindakan (*action*), melakukan pengamatan (*observation*), membuat analisis dilanjutkan refleksi (*reflection*).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat hasil penerapan pembelajaran dengan menggunakan Media Ular Tangga Transportasi. Dalam pembuatan media ini didasarkan pada RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan berdasar pada Tema pada waktu proses pembelajaran tersebut berlangsung. Tema pada waktu itu yaitu rekreasi dimana juga menerangkan mengenai alat transportasi yang digunakan untuk menuju tempat rekreasi yang dituju. Selain peserta didik memahami kendaraan tersebut, peserta didik juga dapat mengkoordinasikan gambar dan kartu alat transportasi yang akan dipegang dan menceritakan pengalaman yang pernah dialami. Disini keaktifan anak dapat terlihat.

Media ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan konsep matematika pada anak seperti mengenal konsep bilangan, cara melafalkan angka dengan benar, menghitung jumlah titik pada dadu dan dapat mengembangkan konsep penjumlahan yang sederhana. Dalam hal ini peneliti turut aktif menyanyakan pemahaman anak mengenai konsep bilangan dan penjumlahan sederhana.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Pada studi awal sebelum menggunakan media ular tangga kemampuan anak masih dirasa kurang, hal ini ditunjukkan dari data yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Kemampuan Awal Peserta Didik**

No.	Aspek yang diamati	Hasil
1.	Menyebutkan nama kendaraan	17 anak (68%)
2.	Mengklasifikasikan jenis kendaraan	9 anak (36%)
3.	Menceritakan pengalaman mengenai kendaraan yang ada	12 anak (48%)
4.	Mengenal dan melafalkan angka 1-20 dengan benar	11 anak (44%)
5.	Menghitung jumlah benda	9 anak (36%)
6.	Menjumlahkan sederhana	7 anak (28%)
Rata-rata		11 anak (44%)

Berdasarkan hasil pada tabel 1 di atas menunjukkan kurangnya kemampuan anak akibat kurangnya minat belajar anak dengan keterbatasan media yang digunakan. Guru memberikan materi melalui majalah atau LKS (Lembar Kerja Siswa) yang cenderung membuat siswa kurang bersemangat. Selain majalah atau LKS (Lembar Kerja Siswa) guru juga menggunakan penghitungan sederhana yang ditulis di papan dan siswa diminta untuk menebak hasil penjumlahan tersebut. Mengingat pentingnya kemampuan bercerita dan matematika sederhana bagi anak maka kiranya diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran yang lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa.

Pada siklus I, pembelajaran menggunakan media ular tangga dengan diadakan review dan tes yang dilakukan untuk mengetahui pengetahuan anak. Hasil yang diperoleh pada siklus ini relatif meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media ular tangga. Hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Hasil pengamatan yang dilakukan selama tindakan pada tahap I di TK Pertiwi 1 Getas Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur terlihat bahwa kondisi awal siswa sebelum menggunakan media ular tangga siswa cenderung bosan dan tidak antusias dalam pembelajaran, sementara gurunya hanya menggunakan majalah atau LKS (Lembar Kerja Siswa) dan menulis materi di papan yang membuat anak menjadi kurang berminat dalam belajar.

**Tabel 2**  
**Hasil Siklus I**

No.	Aspek yang diamati	Hasil
1.	Menyebutkan nama kendaraan	22 anak (88%)
2.	Mengklasifikasikan jenis kendaraan	18 anak (72%)
3.	Menceritakan pengalaman mengenai kendaraan yang ada	19 anak (76%)
4.	Mengenal dan melafalkan angka 1-20 dengan benar	19 anak (76%)
5.	Menghitung jumlah titik pada dadu	19 anak (76%)
6.	Menjumlahkan angka sederhana melalui media ular tangga	15 anak (60%)
Rata-rata		19 anak (76%)

Pemahaman konsep matematika khususnya dalam mengenal angka, menghitung jumlah benda dan menjumlahkan bilangan masih terlihat kurang dikarenakan cara penyampaian yang masih terpusat pada guru dan anak-anak hanya dijadikan objek saja. Sehingga anak cenderung menghafalkan materi yang disampaikan dan kurang memahami konsep materi yang diajarkan. Situasi duduk anak-anak yang terdiri dari kelompok-kelompok membuat perhatian guru terpecah dan kadangkala hanya memperhatikan satu kelompok dan terabaikannya kelompok anak-anak yang lain. Kondisi tersebut semakin memungkinkan bagi anak yang tidak diperhatikan untuk bermain sendiri dan mengganggu teman-temannya.

Pada siklus I ini terdapat beberapa kekurangan, diantaranya:

Dari siswa

1. Siswa sulit diatur untuk mengantri dan bergantian dengan anak yang lain.
2. Siswa asyik bermain dan terkadang tidak mendengarkan instruksi
3. Siswa yang belum mendapat giliran untuk bermain ikut menyebutkan atau menjawab pertanyaan guru yang ditujukan kepada siswa yang melakukan permainan
4. Kurangnya konsentrasi akibat suasana kelas yang sedikit ramai

Dari guru

1. Guru kurang mampu mengatur kelas karena jumlah siswanya sebanyak 25 siswa.
2. Guru masih terlihat kaku dalam mengaplikasikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap tindakan pertama maka dilakukan musyawarah dan evaluasi bersama antara tim peneliti dengan guru untuk menentukan langkah perbaikan pada tindakan kedua.

## Siklus II

Hasil yang diperoleh pada siklus I telah menunjukkan peningkatan keaktifan dan kemampuan siswa dibandingkan sebelum menggunakan media ular tangga. Tetapi dalam aspek yang ingin diteliti belum berkembang sesuai harapan (hanya satu aspek yang telah mencapai 80%). Hal ini peneliti mengharapkan semua kemampuan yang ingin dikembangkan

dapat mencapai 80%. Siswa mengajak guru untuk memainkan permainan ular tangga kembali sehingga perlu diadakan siklus berikutnya untuk meningkatkan kemampuan siswa mencapai harapan yang ingin dicapai.

Melihat hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan maka perlu dilakukan siklus II. Pada siklus ini kegiatan yang dilakukan hampir sama dengan kegiatan pada siklus I, karena adanya siklus II adalah untuk memperbaiki hasil yang diperoleh dari siklus I.

Pada siklus kedua kemampuan anak lebih meningkat dibandingkan siklus pertama. Data yang diperoleh dari siklus II yaitu sebagai berikut:

Data yang diperoleh diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan mengenai kemampuan anak dengan pembelajaran menggunakan media ular tangga. Disamping hal itu masih terdapat adanya kekurangan dari siklus II ini yaitu: konsentrasi anak kurang maksimal dan dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar guru masih kurang terampil mengelola kelas.

**Tabel 3**  
**Hasil Siklus II**

No.	Aspek yang diamati	Hasil
1.	Menyebutkan nama kendaraan	25 anak (100%)
2.	Mengklasifikasikan jenis kendaraan	22 anak (88%)
3.	Menceritakan pengalaman mengenai kendaraan yang ada	22 anak (88%)
4.	Mengenal dan melafalkan angka 1-20 dengan benar	22 anak (88%)
5.	Menghitung jumlah titik pada dadu	23 anak (92%)
6.	Menjumlahkan angka sederhana melalui media ular tangga	21 anak (84%)
Rata-rata		23 anak (92%)

Di TK Pertiwi 1 Getas Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur, tindakan kedua dilakukan pada hari berikutnya dengan topik pembahasan yang sama yaitu mengenai alat transportasi, tetapi dalam pelaksanaannya guru tidak terlalu dominan dan memberikan kesempatan yang luas pada anak untuk bereksplorasi memainkan permainan ular tangga untuk menceritakan pengalaman yang berhubungan dengan gambar yang terdapat pada media ular tangga dan mengenal matematika sederhana dalam mengenal bilangan, menghitung jumlah benda dan menjumlahkan bilangan sederhana dengan cara menyentuh dan memperagakannya sendiri yang dipantau oleh guru. Guru-guru juga mengajak anak untuk bernyanyi dengan bentuk tema alat transportasi untuk membuat riang suasana kelas.

Pada tindakan putaran kedua ini terlihat anak-anak lebih antusias dan bergembira mengikuti kegiatan yang dipandu guru. Adanya rasa antusias dan semangat pada siswa, mereka cenderung ingin saling berebut untuk memainkan yang pertama. Bahkan ketika guru menanyakan pengalaman mereka mengenai kendaraan yang terdapat pada gambar, mereka berantusias menceritakan pengalamannya dengan menghubungkan dengan tempat rekreasi yang pernah didatangi. Anak-anak menganggap permainan ini mudah dilakukan karena

Anak-anak dengan riangnya berusaha mencari letak papan yang dituju menggunakan dadu yang sudah dilempar dan mereka menghitung jumlah dadu dengan suara yang keras. Sementara guru terlihat tidak terlalu lelah dalam mengarahkan anak karena semua anak dengan sukarela dan riang mengikuti kegiatan tersebut.

Tindakan kedua ini cukup berhasil menanamkan disiplin khususnya dalam mengantri, berbagi dan saling membantu sesama teman. Hal tersebut terbukti ketika dilakukan evaluasi. Anak-anak dengan antusias mampu bermain secara bergantian dan membantu menghitung jumlah dadu yang dilemparkan temannya. Semua anak mampu menjawab dengan benar ketika ditanyakan kepadanya nama kendaraan yang ada pada papan media ular tangga. Tetapi dalam

pembagian kendaraan yang ada masih sedikit yang belum dapat memahaminya.

Sementara di TK Pertiwi 1 Getas Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur, tindakan kedua dilakukan satu hari setelah tindakan putaran pertama. *Setting* dirancang pada kegiatan membentuk duduk melingkar didalam kelas. Saat anak dieksplorasi kembali mengenai konsep pembagian kendaraan dan konsep matematika sederhana, ternyata anak menunjukkan respon yang positif, karena sebagian besar anak masih mengingatnya dan mampu mendemonstrasikan kembali materi yang didapat.

Melalui tindakan pada putaran kedua tersebut, secara tidak langsung guru ingin “menguji” kembali pemahaman anak tentang konsep pembagian kendaraan dan konsep matematika sederhana yang pernah mereka perkenalkan pada anak. Walaupun sepiintas *setting*-nya tampak tidak berkaitan dan bahkan telah berselang satu hari, ternyata hal itu justru membantu anak menyegarkan kembali ingatannya dan anak mampu mengaplikasikan kembali konsep pembagian kendaraan dan konsep matematika sederhana yang pernah mereka dapatkan.

### **Eksplorasi Reaksi Siswa dan Guru**

Berdasarkan daftar cek aktivitas siswa, observasi interaksi guru dan siswa serta hasil catatan anekdot, diperoleh data bahwa selama putaran I masih dirasakan beberapa kendala dalam mengimplementasikan media ular tangga transportasi di TK Pertiwi I Getas Getas Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur, baik yang berasal dari siswa maupun yang dirasakan oleh guru.

Dari sisi siswa, kendala yang teramati adalah.

- a. Siswa sulit diatur untuk mengantri dan bergantian dengan anak yang lain.
- b. Siswa asyik bermain dan terkadang tidak mendengarkan instruksi
- c. Siswa yang belum mendapat giliran untuk bermain ikut menyebutkan atau menjawab pertanyaan guru yang ditujukan kepada siswa yang melakukan permainan
- d. Kurangnya konsentrasi akibat suasana kelas yang sedikit ramai

Sementara dari sisi guru, kendala yang teramati antara lain:

- a. Guru kurang mampu mengatur kelas karena jumlah siswanya sebanyak 25 siswa.
- b. Guru masih terlihat kaku dalam mengaplikasikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penggunaan media ular tangga ini dirasa masih baru sehingga guru belum mampu mengaplikasikan secara keseluruhan kepada siswa. Guru masih banyak memperkenalkan aturan penggunaan media ular tangga ini dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan perbaikan pada putaran tindakan kedua, maka berbagai kendala tersebut mulai berkurang. Pada tindakan kedua, antusiasme siswa dan guru terlihat lebih meningkat. Proses pembelajaran tidak lagi didominasi oleh guru dan siswa pun mulai mampu menunjukkan inisiatifnya dalam memainkan permainan, dalam bercerita pengalamannya kepada guru dan dalam mengaplikasikan matematika sederhana melalui media ular tangga.

Di sisi lain, masih berdasarkan hasil wawancara terhadap guru, terdapat beberapa manfaat yang dirasakan guru dan siswa dari pengimplementasian media ular tangga di TK. Manfaat tersebut antara lain:

- a. Guru memperoleh “pencerahan” dan penambahan wawasan tentang penggunaan media edukatif ular tangga dalam pembelajaran
- b. Guru merasa tertantang untuk mempelajari dan mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam mengimplementasikan media ular tangga di TK.
- c. Siswa tidak lagi berada dalam posisi *passive receiver* atau objek pembelajaran namun terlibat lebih aktif dan menjadi subjek pembelajaran.
- d. Kemampuan berbicara pada anak juga ikut meningkat dengan adanya menceritakan pengalamannya.

Pemahaman siswa tentang berbagai konsep matematika sederhana yang meliputi mengenal lambang bilangan, menghitung jumlah benda dan menjumlahkan bilangan

sedehana menjadi lebih baik dan “bertahan lama” serta dapat diaplikasikan dalam lingkup kehidupan yang lebih luas.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media ular tangga transportasi di TK Pertiwi 1 Getas Getas Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur ini terjadi peningkatan dalam keaktifan bercerita dan kemampuan matematika pada anak. Peningkatan kemampuan anak terlihat pada prasiklus yang rata-rata kemampuan anak sebesar 11 anak (44%) dan terjadi peningkatan pada siklus I rata-rata menjadi 19 anak (76%). Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 16% dari siklus I yakni rata-rata kemampuan anak menjadi 23 anak (92%). Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga transportasi dapat meningkatkan keaktifan berbicara dan kemampuan anak.

Dengan menggunakan media ular tangga transportasi dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak dan meningkatkan kemampuan matematika sederhana (menyebut bilangan, menghitung benda dan menjumlahkan bilangan sederhana).

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Balitbang
- Lusi D., M. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain dengan Media Ular Tangga pada Anak*. Jurnal BELIA Vol. 2 (2).
- Nugroho, A., P. (2015). *Pengertian Media, Landasan Teoritis dan Ciri Media Pembelajaran*. (Online), (<http://aripristiantonugroho.blogspot.com/2015/04/pengertian-media->



landasan-teoritis-dan.html, diakses 21  
Maret).

Wikipedia. (2013). *Permainan ular tangga*.  
(Online).  
([http://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_tangga](http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga), diakses 21 Maret 2015)