

**PENERAPAN METODE BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK DAN LOGIS MATEMATIS PADA ANAK
USIA DINI**

(Studi Tindakan Kelas Kelompok B PAUD Negeri Pembina Ketahun)

Marpini Sri Rejeki¹⁾, Nina Kurniah²⁾

¹⁾PAUD Negeri Pembina Ketahun, ²⁾Universitas Bengkulu

[^{1\)}marpinisrirejeki1@gmail.com](mailto:marpinisrirejeki1@gmail.com), [^{2\)}ninakurniah@unib.ac.id](mailto:ninakurniah@unib.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan logis matematis dengan melalui metode bermain menggunakan media permainan ular tangga yang di modifikasi pada anak kelompok B PAUD Negeri Pembina Ketahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini adalah 15 anak kelompok B PAUD Negeri Pembina Ketahun yang terdiri dari 9 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dengan langkah- langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik analisis data menggunakan persentase dan t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dan logis matematis secara signifikan. Berdasarkan dari hasil penelitian ini direkomendasikan kepada guru untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan logis matematis sebagai salah satu alternatif untuk dapat menggunakan metode bermain ini dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: metode bermain, ular tangga, kecerdasan kinestetik, logis matematis

APPLICATION OF PLAYING METHOD USING LADDER SNAKE GAME MEDIA TO IMPROVE INTELLIGENCE OF KINESTETICS AND LOGICAL MATHEMATICS IN EARLY AGE CHILDREN

(Classroom Action Study Group B Year Development PAUD)

Marpini Sri Rejeki¹⁾, Nina Kurniah²⁾

¹⁾PAUD Negeri Pembina Ketahun, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾marpinisirejeki1@gmail.com, ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

Abstract

This study aims to improve mathematical kinesthetic and logical intelligence by using the method of playing through the media of modified snakes and ladders in children of group B of the Pembina Negeri PAUD. This type of research is classroom action research. The subjects in this study were 15 children in the B group of the Year Trustees PAUD PAUD consisting of 9 boys and 6 girls. The data collection method used is observation. Data analysis techniques using percent and t-test. The results showed that the application of the playing method using snakes and ladders playing media significantly increased mathematical kinesthetic and logical intelligence. Based on the results of this study, it is recommended to teachers to improve mathematical kinesthetic and logical intelligence as an alternative to being able to use this play method in learning activities.

Keywords: *play method, snake ladder, kinesthetic intelligence, mathematical logic*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, Bahasa, maupun seni anak. Dari aspek perkembangan tersebut perkembangan kognitif dan motorik kasar harus diperhatikan dan dikembangkan karena dalam kegiatan anak di sekolah perkembangan kognitif khususnya dalam kemampuan berpikir logis matematis dan motorik kasar khususnya kecerdasan kinestetik anak sangat dibutuhkan.

Menurut Gardner (dalam Gunawan 2012:106) kecerdasan merupakan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah, menciptakan masalah baru untuk dipecahkan, mencipta sesuatu atau menawarkan suatu pelayanan yang berharga dalam pelayanan masyarakat. Ada 8 jenis kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan musikal, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, dan kecerdasan naturalis. Di sini peneliti akan meneliti tentang kecerdasan logis matematis dan kecerdasan kinestetik.

Untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif khususnya berpikir logis matematis dapat dilakukan dengan pembelajaran matematika tepatnya pada kemampuan berhitung anak. Kemampuan berhitung sangat penting dikuasai oleh anak meskipun masih anak usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak

bisa terlepas dari berhitung. Memperkenalkan matematika untuk anak usia dini yang berkenaan dengan bilangan nyata dan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan dan pengurangan sungguh sangat mungkin dengan cara guru memperkenalkan pada anak usia dini tentang pengoperasian bilangan yang dimulai dengan menggunakan strategi pembelajaran yang mengaktifkan anak.

Menurut Sujiono (2007:13) kognitif adalah suatu proses berpikir, dimana kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Kemendikbud terdapat satuan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan kecerdasan logis matematis di antaranya Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurangdari"; dan "paling/ter" Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, mengenal sebab akibat, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, Mengenal pola ABCD-ABCD, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini, menurut pendapat Rusman (2010:190) pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang siswanya tidak hanya dituntut untuk mencapai hasil yang baik, tetapi juga dituntut untuk selalu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Perkembangan

Motorik pada umumnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu perkembangan motorik kasar dan motorik halus. motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar, atau seluruh anggota tubuh dengan benar. Seperti menendang, melompat, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya. (Sunardi. 2007:113)

Menurut Semiawan (2009:78) mengemukakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan badan secara terampil, mengatasi masalah, dan menghasilkan prestasi seperti atlet, penari, actor dan sebagainya.

Agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, maka guru harus menguasai strategi, metode, teknik pembelajaran dengan baik. Salah satu metode yang paling banyak digunakan dan tidak boleh ditinggalkan ketika mengajar anak TK adalah metode bermain. Karena bermain dapat menumbuh kembangkan mereka secara patut dan utuh, bahwa masa pendidikan TK merupakan masa emas. Sujiono (2014:1)

Metode bermain selain untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan menggunakan metode ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis matematis anak yang mana berpikir logis matematis termasuk pada perkembangan kognitif. Melalui berpikir logis matematis seseorang melakukan proses penalaran dimana terdapat kegiatan meninjau dan memperhitungkan berbagai aspek dalam menghasilkan keputusan. Seseorang dapat menyelesaikan permasalahan dengan tepat apabila

menggunakan kemampuan berpikir logis dengan baik. Wahyu (2013:2).

Berdasarkan pengamatan pada saat proses pembelajaran di Taman kanak-kanak Negeri Pembina Ketahun tahun ajaran 2018/2019, peneliti menemukan masalah-masalah yaitu rendahnya minat anak untuk belajar berhitung dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar dan kurangnya bergerak anak-anak di Taman kanak-kanak tersebut. Anak-anak di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina hanya menyukai pada saat jam belajar menggambar dan mewarnai, kurang minatnya anak untuk bergerak untuk perkembangan motorik kasar dan berpikir untuk perkembangan kognitif. Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina pembelajaran berhitung dengan benda-benda, menggunakan alat yang sederhana. Para pendidik menggunakan media yang ada di dalam lingkungan sekolah misalnya pensil, spidol, buku, jepitan baju. Hal ini membuat anak merasa bosan. Dengan penggunaan media yang terlalu sederhana dan tidak adanya peningkatan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran anak, anak pada usia dini sangat ingin bergerak demi tumbuh kembangnya agar menjadi lebih baik, bila anak hanya diberikan media yang terlalu sederhana dan hanya duduk diam dikelas itu sangat tidak baik untuk tumbuh kembang mereka dan anak akan merasa bosan dalam belajar dan perkembangan kognitif anak akan menjadi lamban.

Berdasarkan penjelasan di atas guru harus menyiapkan metode bermain yang cocok untuk anak-anak Taman Kanak-Kanak agar mereka tidak merasa bosan dan ingin

belajar. Metode bermain penting untuk menunjang pembelajaran anak agar menjadi lebih baik. Anak mau bergerak dan ingin berpikir logis matematis untuk perkembangan kognitifnya.

Menurut Sujiono (2008:23) Kognitif adalah suatu proses berpikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Kognitif lebih kearah berpikir logis matematis yang mana anak akan diberikan permainan untuk meningkatkan kemampuan penalaran anak dalam berpikir, berpikir logis matematis berhubungan pula dengan kemampuan gerak anak motorik kasar anak. Motorik kasar anak adalah kemampuan siswa untuk bergerak, motorik kasar adalah kemampuan anak mengerakkan otot-otot besar.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas Kunandar (2012:45).

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kecamatan Keta-hun Kabupaten Bengkulu Utara. Dilaksanakan pada awal bulan oktober tahun 2018. Subjek pada penelitian ini adalah Seluruh anak TKNegeri Pembina Kecamatan Keta-hun Kabupaten Bengkulu Utara pada kelompok B2 PAUD Negeri Pembina Keta-hun ajaran 2018/2019 dengan jumlah keseluruhan siswa 50 anak, kemudian diambil subyek

yang akan diteliti yaitu kelompok B2 dengan jumlah 15 orang anak, 9 laki-laki dan 6 perempuan dengan usia 5-6 tahun. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan pada penelitian ini adalah Observasi. Menurut Arikunto (2007:3) observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Menurut Sudjana (2011:45) observasi atau pengamatan adalah sebagai alat penilaian yang banyak digunakan untuk mengatur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya sesuatu kegiatan yang diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Pengolahan data dalam penelitian tindakan kelas ini dianalisis dengan menggunakan statistik rata-rata, persen, dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran yang dilakukan di PAUD Negeri Pembina Keta-hun pada Kelompok B dari hasil pengamatan ditemukan adanya beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajran, guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu metode ceramah, pemberian tugas dan lainnya yang sejenis sehingga membuat pembelajaran monoton. Guru kurang memberikan ide dan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya. Pembelajaran yang dilakukan kurang variatif hanya bersumber dari buku majalah dan buku paket lainnya tanpa diikuti dengan aktivitas yang mengembangkan kecerdasan kinestetik dan logis matematis.

Kecerdasan kinestetik anak terlihat dari hasil studi awal yang menunjukkan bahwa sebesar 80% dari 15 anak masih

dalam kriteria Belum berkembang (BB) dan 20% dalam kriteria Mulai Berkembang (MB). Kecerdasan Logis matematis anak dari hasil studi awal menunjukkan bahwa sebesar 90% dari 15 anak masih dalam kriteria Mulai Berkembang (MB).

Siklus 1

Hasil observasi terhadap kecerdasan kinestetik anak pada siklus pertama dengan rata-rata nilai 2,1 dengan kriteria mulai berkembang

Tabel 1. Ketuntasan klasikal Kinestetik logis matematis anak siklus 1

Kategori	Jumlah anak	Prosentasi
BSB	0	0%
BSH	7	47%
MB	7	47%
BB	1	6%
Total	15	100%
Ketuntasan klasikal = 47%		

Hasil observasi terhadap kecerdasan logis matematis anak pada siklus pertama dengan rata-rata 2,10 Tabel berikut ini adalah hasil ketuntasan klasikal kecerdasan logis matematis anak siklus pertama yaitu 60% dengan kriteria tinggi.

Tabel 2. Ketuntasan klasikal kecerdasan logis matematis anak siklus 1

Kategori	Jumlah anak	Prosentasi
BSB	0	0%
BSH	9	60%
MB	6	40%
BB	0	0%
Total	15	100%
Ketuntasan klasikal = 60%		

Hasil observasi terhadap Kecerdasan kinestetik anak pada siklus kedua dengan rata-rata 2,95 dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Tabel 3. Ketuntasan klasikal Kinestetik logis matematis anak siklus 2.

Kategori	Jumlah anak	Prosentasi
BSB	0	0%
BSH	11	73%
MB	4	27%
BB	0	0%
Total	15	100%
Ketuntasan klasikal 73%		

Hasil observasi terhadap kecerdasan logis matematis anak pada siklus kedua dengan rata-rata 2,10.

Tabel 4. Ketuntasan klasikal kecerdasan logis matematis anak siklus 2

Kategori	Jumlah anak	Prosentasi
BSB	1	7%
BSH	9	60%
MB	5	33%
BB	0	0%
Total	15	100%
Ketuntasan klasikal = 67%		

Hasil observasi terhadap Kecerdasan Kinestetik anak pada siklus ketiga dengan rata-rata 3,55 dengan kriteria Berkembang sangat Baik.

Tabel 5. Ketuntasan klasikal Kinestetik logis matematis anak siklus 3

Kategori	Jumlah anak	Prosentasi
BSB	11	73,4%
BSH	2	13,3%
MB	2	13,3%
BB	0	0%
Total	15	100%
Ketuntasan klasikal 86,7%		

Hasil observasi terhadap

Kecerdasan logis matematis anak pada siklus ketiga dengan rata-rata 3,40 dengan kriteria Berkembang sangat baik.

Tabel 6. Ketuntasan klasikal kecerdasan logis matematis anak siklus 3

Kategori	Jumlah anak	Prosentasi
BSB	6	40%
BSH	7	47%
MB	2	13%
BB	0	0%
Total	15	100%
Ketuntasan klasikal = 87%		

PENUTUP

Simpulan

Penerapan Metode bermain menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan Kecerdasan Kinestetik dan Logis matematis Anak pada kelompok B2 PAUD Negeri Pembina Ketahun, melalui langkah-langkah bermain menggunakan media permainan ular tangga modifikasi yang dikembangkan guru dengan baik dan menarik serta melalui praktek langsung dengan contoh yang jelas dan sistematis. Maka dari itu dapat kita simpulkan bahwa:

1. Metode Bermain menggunakan media Permainan Ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan Logis Matematis anak kelompok B2 PAUD Negeri Pembina Ketahun. Hal ini terbukti peneliti menerapkan setiap langkah-langkah kegiatan bermain dari awal sampai akhir kegiatan dengan selalu melakukan perbaikan di setiap siklus sehingga kemampuan kinestetik anak dapat meningkat dan metode bermain adalah metode yang tepat untuk digunakan dalam permainan ular tangga.
2. Metode Bermain menggunakan media Permainan Ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan Kinestetik anak kelompok B2 PAUD Negeri Pembina Ketahun. Hal ini terbukti saat anak fokus bermain dan tidak menginjak garis setelah dilakukan perbaikan setiap siklus sehingga kemampuan kinestetik anak dapat meningkat dan metode bermain adalah metode yang tepat untuk digunakan dalam permainan ular tangga.

3. Penerapan Metode Bermain menggunakan media permainan ular tangga efektif meningkatkan Kecerdasan Kinestetik dan logis matematis anak kelompok B2 PAUD Negeri Pembina Ketahun. Dalam penelitian ini diperoleh informasi bahwa penerapan metode bermain menggunakan media permainan ular tangga dapat dilihat dari hasil analisis yang dilakukan menggunakan statistik uji-t (penghitungan menggunakan SPSS) untuk mengetahui efektivitas penerapan metode bermain menggunakan media permainan ular tangga dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dari hasil analisis diketahui bahwa semakin baik kemampuan guru dalam menerapkan teknik permainan maka peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran semakin baik.

Saran

Berdasarkan simpulan disarankan agar pendidik dapat menggunakan penerapan metode bermain menggunakan media permainan ular tangga modifikasi sebagai salah satu model pembelajaran yang bervariasi dan kreatif agar anak tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang ada selama ini. Untuk lembaga disarankan agar dapat menyediakan media yang dibutuhkan pada saat proses belajar mengajar terlaksana. Hendaknya lembaga dapat memfasilitasi semua kegiatan yang dapat mendukung kemajuan pendidik. kemudian untuk Peneliti Berikutnya Perlu adanya penelitian yang sama dengan subjek yang berbeda untuk mengembangkan penggunaan media permainan ular tangga modifikasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kecerdasan

kinestetik dan Logis matematis anak.

Jakarta: Wahyu Media.

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudjiono. (2010). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press

Arikunto, Suharsimi. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gunawan, Heri. (2012) *Pendidikan karakter konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.

Jamaris, Martini. (2006). Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Gramedia

Kunandar. (2008). Langkah Mudah Penelitian Tindakan kelas. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada.

Rusman. (2010). *Pembelajaran sejarah Kebudayaan islam*. Cirebon: Ebookesia Publisher

Semiawan, Conny R. (2009). *Kreativitas Kebebakatan*. Jakarta: PT. Indeks.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sujiono. (2008). *Anak Usia Dini Math*. Sumedang: IGI PD.

Sunardi. (2007). *Metode Pengembangan Fisik Anak*. Bandung: alfabet.

Yudha Rudiyanto.(2005).Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.

Wahyu. (2013). *Mini Box Matematika*.