

Efektivitas Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4 -5 Tahun

Vivi Nardiyanti¹*, Ismatul Khasanah², Ellya Rakhmawati³

¹Program Studi PG PAUD, Universitas PGRI Semarang
Email: vidianti1702@gmail.com

Abstract

Play activities often have rules, but not all children understand these rules because they have not been able to overcome problems related to the thinking process. This is caused by the learning media used by children is less varied and children's ability to understand the rules of the game is still reduced. The media used is a game of snakes and ladders. The purpose of this study was to determine whether there is a significant effect of the snakes and ladders game on the problem solving ability of children aged 4-5 years. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a non-equivalent control group design. The study population was Group A of PGRI 68 Semarang Kindergarten. The sample taken from group A amounted to 30 children, control class 15 children and experimental class 15 children. Data were collected from observation, interview and documentation. The results showed that the t-test with a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. It is concluded that H_0 is rejected, it is said that the effectiveness of the snakes and ladders game is effective on the problem solving ability of children aged 4-5 years at PGRI 68 Semarang Kindergarten.

Keywords: 4 - 5 year old children; problem solving skills; a game of snakes and ladders

Abstrak

Aktivitas bermain seringkali terdapat aturan, namun tidak semua anak memahami aturan tersebut karena belum mampu mengatasi masalah terkait proses berpikir. Disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan anak kurang bervariasi dan kemampuan anak masih berkurang dalam memahami aturan permainan. Media yang digunakan permainan ular tangga. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Quasi Eksperimen Design berbentuk Nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah kelompok A TK PGRI 68 Semarang. Sampel yang diambil dari kelompok A berjumlah 30 anak, kelas kontrol 15 anak dan kelas eksperimen 15 anak. Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t dengan nilai Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$. Disimpulkan bahwa H_0 ditolak, dikatakan bahwa efektivitas permainan ular tangga efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun di TK PGRI 68 Semarang.

Kata kunci: anak usia 4 – 5 tahun; kemampuan pemecahan masalah; permainan ular tangga

PENDAHULUAN

Anak-anak senang ketika bermain, meskipun terkadang pada saat bermain mereka menemukan masalah dan pada saat menemukan masalah, mereka akan mencari bantuan kepada orang tua atau orang dewasa. Dalam menghadapi masalah yang dialami oleh anak, maka orang tua atau orang dewasa ikut membantu menyelesaikan permasalahan melalui pemberian saran atau solusi secara langsung sehingga anak tidak dapat mengeksplorasi kemampuan pemecahan masalahnya. Menemukan solusi atau

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian dari kemampuan kognitif anak yang harus distimulasi sejak usia dini.

Teori Piaget menurut Santrock dalam Khasanah dan Rakhmawati (2022), menambahkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun masuk tahap pra-operasional. Tahap pra-operasional, berlangsung dari sekitar 2 sampai 7 tahun, adalah tahap kedua Piaget. Pada tahap ini, anak-anak mulai untuk melampaui sekadar menghubungkan informasi sensorik dengan fisik tindakan dan mewakili dunia dengan kata-kata, gambar, dan gambar. Namun, menurut Piaget, anak usia prasekolah masih kurang memiliki kemampuan untuk melakukan apa yang dia sebut operasi, yang diinternalisasi mental tindakan yang memungkinkan anak-anak melakukan secara mental apa yang mereka lakukan sebelumnya hanya bisa dilakukan secara fisik.

Gumantara dalam Sapoetra dan Hardini (2020) menjelaskan kemampuan pemecahan masalah merupakan kecapakan atau potensi yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan permasalahan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Solso dalam Mawaddah dan Anisah (2015) menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menentukan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Sulistyarningsih dan Rakhmawati (2017) penyebab siswa melakukan kesalahan dalam memahami masalah yaitu siswa kurang memahami maksud masalah yang diberikan oleh guru karena hanya melalui kalimat. Selain itu penyebab dari kesalahan hasil penyimpulan jawaban ketika siswa mengalami kesulitan saat menyimpulkan hasil akhir yang dikehendaki oleh guru dan siswa menganggap bahwa hasil perhitungannya sebagai jawaban akhir dari permasalahannya.

Permata (2020: 5) menjelaskan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam diri anak usia dini, karena pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam ranah perkembangan kognitif. Diamond dalam Lestarinigrum dan Wijaya (2020: 2) menjelaskan bahwa pemecahan masalah anak pada anak usia dini merupakan sebuah bagian yang penting dari diri seorang individu anak yang akan ditentukan sendiri berdasarkan pengalaman dan pengembangan ketrampilan berproses secara bertahap. Dimana pengembangan sebuah ketrampilan memecahkan masalah harus distimulasi menggunakan kegiatan secara terus menerus dan memberikan kegiatan secara langsung sesuai tahapan perkembangan anak. Beaty dan Wortham dalam Syaodih *et al.* (2018: 30) mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis, dan merumuskan kesimpulan tentang informasi yang mereka peroleh dalam proses ilmiah.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

Wortham dalam Putri dan Taqiudin (2021: 857) menyebutkan indikator yang menunjukkan kemampuan pemecahan masalah anak dapat dilihat dari kemampuan mengamati, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengomunikasikan, melakukan percobaan, menghubungkan, membuat kesimpulan dan menggunakan informasi. Polya dalam Schoenfeld (1987: 284) mengemukakan 4 tahap utama dalam pemecahan masalah yaitu sebagai berikut : (1) Memahami masalah (*Understanding the problem*), (2) Merencanakan penyelesaian masalah (*Devising a plan*), (3) Melaksanakan rencana penyelesaian (*Currying out the plane*), dan (4) Memeriksa kembali hasil yang diperoleh (*Looking Back*).

Pehkonen dalam Mahfuzh (2021: 31) menyampaikan empat manfaat kemampuan pemecahan masalah, yaitu sebagai berikut : 1) Pemecahan masalah mengembangkan ketrampilan kognitif; 2) Pemecahan masalah akan mendorong kreativitas; 3) Pemecahan masalah adalah bagian dari proses mengaplikasikan matematika; dan 4) Pemecahan masalah akan mendorong untuk belajar matematika. Lestarinigrum and Wijaya (2020: 4) mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat membuat anak memiliki keputusan yang sehat dalam dirinya, anak lebih bahagia, lebih percaya diri dan mandiri karena mereka terbiasa tidak mudah frustrasi atau kecewa dengan proses yang dilalui saat melakukan kegagalan.

Masyah et al. dalam Sakina (2022:13) kelebihan kemampuan pemecahan masalah sebagai berikut : (1) Membuat peserta didik lebih menghayati pembelajaran berdasarkan kehidupan sehari-hari; (2) Melatih dan membiasakan para peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil; (3) Dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara keratif; (4) Melatih peserta didik membuat hasil karya yang kreatif; (5) Membuat peserta didik berpikir dan bertindak kreatif; (6) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistik; (7) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan; (8) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan; (9) Merangsang perkembangan kemajuan berpikirpeserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan cara yang tepat. Desri (2018: 15) mengatakan kemampuan pemecahan masalah memiliki kelebihan antara lain: (1) Membuat pendidikan disekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dengan dunia kerja; (2) Membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil; dan (3) Merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh.

Masyah et al. dalam Sakina (2022: 13) mengatakan kelemahan kemampuan pemecahan masalah, antara lain: (1) Memerlukan waktu yang cukup banyak; (2) Kalau di dalam kelompok itu kemampuan anggotanya heterogen, maka siswa yang pandai akan mendominasi dalam diskusi sedang siswa yang kurang pandai menjadi pasif sebagai pendengar saja. Desri (2018: 15) mengatakan kemampuan pemecahan masalah memiliki kelemahan, yaitu: (1) Memerlukan kemampuan dan keterampilan yang baik dalam menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa;

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

dan (2) Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berpikir memecahkan permasalahan sendiri atau kelompok.

Anak-anak belum banyak yang mengetahui aturan dalam sebuah permainan. Sebagian dari hanya sekedar bermain sesuai keinginan tanpa mengetahui aturan dalam permainan itu seperti apa. Kurangnya pengetahuan atau pemahaman anak tentang aturan bermain akan berdampak pada kemampuan kognitif anak, khusus kemampuan anak dalam memecahkan masalah atau mencari solusi dari masalah yang mereka hadapi.

Berbagai cara yang digunakan untuk menstimulasi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak, salah satunya dengan menggunakan permainan puzzle secara berulang-ulang tanpa ada inovasi atau pembaharuan. Sehingga anak menjadi bosan dan tidak tertarik untuk melanjutkan permainan. Permainan yang akan digunakan untuk menstimulasi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak adalah permainan ular tangga. Di dalam permainan ular tangga terdapat aturan yang harus ditaati dan dijalankan oleh pemain.

Salombe (2021: 56) menjelaskan permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih untuk melatih siswa dalam berkompetisi dan bertindak secara sportif. Maisyaroh dalam Nurashiah et al. (2020: 108), mengatakan bahwa permainan ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi kotak-kotak kecil jadi beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Ikhwani dalam Majuwita dan Muryanti (2022: 58) menjelaskan permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Permainan ini merupakan suatu jenis permainan yang menggunakan papan ular tangga serta terdapat beberapa angka dan gambar yang akan di pasang sesuai dengan angka yang muncul pada dadu.

Ratnaningsih dalam Audina et al. (2022: 298) mengatakan manfaat permainan ular tangga, antara lain : (1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; (2) Merangsang pengembangan daya pikir; daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik; (3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan; (4) Mengenal kalah dan menang; dan (5) Belajar bekerja sama dan menunggu giliran. Istiqomah dalam Umar (2021; 36) mengatakan permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah: (1) mengenal kalah dan menang; (2) belajar bekerja sama dan menunggu giliran; (3) mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan; dan (4) merangsang anak belajar pra matematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu. Manfaat permainan ular tangga menurut Mulyana

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

(2017: 16), diantaranya: (1) Mengembangkan kemampuan kognitif; (2) Memiliki rasa toleransi; (3) Memiliki rasa tanggung jawab; (4) Memiliki disiplin; (5) Mengembangkan sikap menghormati terhadap yang lebih tua; (6) Mengembangkan kemampuan keberaksaraan yang terkait dengan cerdas social; (7) Menumbuhkan kesadaran pentingnya mentaati aturan sejak usia dini; dan (8) Melatih pemecahan masalah.

Budmanjay dalam Kurniatisyah (2021: 14) mengatakan langkah-langkah memainkan permainan media ular tangga yaitu: (1) Tiap peserta didik bergantian melempar dadu; (2) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan media ular tangga; (3) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh peserta didik, jika benar peserta didik tersebut mendapat poin; (4) Apabila kotak yang dituju didapat gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun; dan (5) Pemenang dari pemain ini adalah peserta didik yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finis dari games papan ular tangga.

Indriasih (2015: 134) mengatakan bahwa kelebihan permainan ular tangga yaitu : visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua siswa sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna, anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya.

Kemampuan pemecahan masalah pada anak seharusnya menjadi pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Stimulasi yang diberikan oleh guru di sekolah diharapkan juga dilakukan oleh orang tua di rumah. Dengan tujuan supaya apa yang telah diterima anak tidak hilang begitu saja karena tidak adanya pembiasaan dari orang tua. Peneliti ingin mengambil judul “Efektifitas Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4 -5 Tahun”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4–5 tahun.

METODE

JENIS PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen*, dengan populasi anak kelompok A TK PGRI 68 Semarang, dan pengambilan sampel menggunakan *sampling purposive*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 15 anak pada kelas kontrol dan 15 anak pada kelas eksperimen dengan jumlah seluruhnya 30 anak. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Hasil perlakuan dari kedua kelas tersebut dapat dijadikan sebagai hasil akhir dari penelitian. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent control group design* (Ahyar *et al.*, 2020: 350).

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

Instrument pada penelitian yang digunakan, meliputi: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan di TK PGRI 68 Semarang pada tanggal 28 Maret 2023 sampai 8 April 2023. Peneliti menggunakan SPSS Statistik 27 untuk mengolah data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap uji coba instrument untuk membuktikan apakah data tersebut valid dan reliabel atau tidak sehingga dapat dijadikan bahan penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas control. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu dokumentasi dan observasi dengan teknik skala likert dengan pemberian Skor. Diketahui dari 10 item pernyataan dalam uji coba instrumen semuanya valid Berikut ini adalah pengujian data statistik deskriptif kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun:

Tabel 1
Statistik Deskriptif

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Pre-Test Eksperimen	15	15	26	21,33	3,132
Post-Test Eksperimen	15	21	30	27,07	2,987
Pre-Test Kontrol	15	15	23	19,07	2,282
Post-Test Kontrol	15	18	26	23,00	2,535
Valid N (listwise)	15				

Sumber : Data yang diolah dengan SPSS 27

1. Pretest

Jumlah pernyataan yang digunakan dalam pretest ada 10 butir soal. Pada data awal pretest diperoleh rata-rata sebesar 21,33. Dengan tabel skor pretest sebagai berikut:

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

Tabel 2

Nilai Pretest

<i>No</i>	<i>Nama</i>	<i>Skor</i>
1	AH	23
2	IY	22
3	HN	23
4	ST	24
5	TA	26
6	SA	24
7	DN	20
8	RD	19
9	SR	22
10	TT	23
11	MR	23
12	KI	21
13	JL	20
14	DW	15
15	KR	15
JUMLAH		320
Rata-rata		21,33
Nilai Terendah		15
Nilai Tertinggi		26

2. Treatment

Setelah melakukan pretest, peneliti memberikan treatment kepada anak berupa permainan ular tangga.

3. PostTest

Posttest dilakukan dengan memberikan permainan ular tangga, untuk mengetahui keefektifan permainan ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Rata-rata hasil posttest sebesar 27,07.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

Tabel 3

Nilai PostTest

<i>No</i>	<i>Nama</i>	<i>Skor</i>
1	AH	27
2	IY	28
3	HN	27
4	ST	30
5	TA	30
6	SA	30
7	DN	28
8	RD	27
9	SR	27
10	TT	26
11	MR	30
12	KI	23
13	JL	30
14	DW	22
15	KR	21
JUMLAH		406
Rata-rata		27,07
Nilai Terendah		21
Nilai Tertinggi		30

Uji normalitas dengan teknik Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas untuk mengetahui apakah data tersebut homogen, dan menggunakan uji-t Independent sample T test melalui aplikasi SPSS 27, berikut tabel hasil uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t:

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>							
	<i>Kelas</i>	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	,184	15	,182	,894	15	,076
	Post-Test Eksperimen	,224	15	,041	,852	15	,018
	Pre-Test Kontrol	,213	15	,065	,926	15	,235
	Post-Test Kontrol	,187	15	,168	,901	15	,098

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data yang diolah pada SPSS 27

Hasil output pada tabel sig. untuk pre-test adalah 0,182 sedangkan post-test 0,041 yang menunjukkan kedua kelompok $> 0,05$, maka hasil belajar siswa untuk pre-test dan post-test berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan uji *Paired Sample t Test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan data sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 5
Uji Paired Sample T test

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-5,733	2,120	,547	-6,907	-4,559	-10,473	14	,000
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-3,933	2,187	,565	-5,144	-2,722	-6,967	14	,000

Sumber : Data yang diolah pada SPSS 27

Berdasarkan output pair 1 diperoleh nilai Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pretest dengan posttest pada kelompok eksperimen dan pada output pair

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

2 diperoleh nilai Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka juga terdapat rata-rata hasil belajar siswa untuk pretest dan posttest pada kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan treatment.

Tabel 6
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,014	1	28	,905
	Based on Median	,040	1	28	,843
	Based on Median and with adjusted df	,040	1	27,584	,843
	Based on trimmed mean	,023	1	28	,881

Sumber : Data yang diolah pada SPSS 27

Berdasarkan output olah data di atas diketahui nilai signifikan (Sig) sebesar $0,905 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut adalah sama atau homogen, maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Tabel 7

Independent Samples Test

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,014	,905	4,020	28	,000	4,067	1,012	1,994	6,139
	Equal variances not assumed			4,020	27,279	,000	4,067	1,012	1,992	6,141

Sumber : Data yang diolah pada SPSS 27

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) < dari 0,05 dan $t_{hitung} (4.020) > t_{tabel} (2.048)$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga permainan ular tangga efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun.

PEMBAHASAN

Hasil pretest siswa diperoleh nilai rata-rata kemampuan awal siswa untuk kelas kontrol adalah 19,07 dan nilai rata-rata kemampuan awal siswa untuk kelas eksperimen adalah 21,33. Nilai rata-rata kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran di sekolah masih monoton sehingga kurang menarik. Selain itu alat permainan yang terbatas membuat jenis kegiatan yang digunakan oleh guru masih biasa saja dan guru selalu membantu anak untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dialami anak sehingga membuat anak malas untuk berpikir mencari solusi atas masalah yang dihadapinya karena beranggapan bahwa apabila tidak bisa maka guru akan langsung membantunya. Adapun kriteria sesuai dengan kelas intervalnya sebagai berikut: kriteria kurang dengan kelas interval 15 - 20, kriteria cukup dengan kelas interval 21 - 26, dan kriteria baik dengan kelas interval 27 – 32. Berdasarkan pendapat diatas maka perlu diberikan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

Salah satu permainan yang dapat menstimulasi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak adalah permainan ular tangga. Dimana dalam permainan ular tangga anak akan belajar untuk memahami masalahnya, mencari solusi, dan menganalisis solusi dari permasalahannya. Permainan ular tangga memiliki manfaat, salah satunya meningkatkan kemampuan kognitif menurut menurut Kemendikbud Pendidikan dan Kebudayaan RI. Kemampuan kognitif itu sendiri meliputi kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis pada anak.

Putri dalam Audina et al. (2022: 302) permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak, didalam kotak-kotak tersebut tergambar sejumlah ular dan tangga yang menghubungkannya dengan kotak lainnya. Selain itu kelebihanannya adalah anak dapat bereksplorasi langsung menjadi bidaknya yang terikat dengan aturan main. Melalui kegiatan permainan ular tangga ini dapat melatih kemampuan berbahasa anak yaitu dengan cara mendengarkan dan melakukan perintah secara urut, memahami simbol benda-benda disekitar dan memahami aturan permainan yang sudah disepakati bersama teman.

Selama proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Pembelajaran atau *treatment* menggunakan permainan ular tangga dilakukan penilaian menggunakan lembar observasi yang sudah di buat oleh peneliti. Agar memenuhi tingkat kemampuan anak selama pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sehingga anak dapat berfikir langsung memainkan permainan ular tangga yaitu anak memainkan dadu lalu menjalankan bidak sesuai dengan simbol dadu yang keluar.

Hasil posttest siswa diperoleh nilai rata-rata kemampuan akhir siswa untuk kelas eksperimen adalah 27,07 dari rata-rata awal kelas eksperimen 21,33, maka nilai rata-rata kemampuan akhir siswa untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 5,74. Setelah diberikan treatment teradapat peningkatan kemampuan pemecahan anak dalam instrument: anak dapat memahani masalah yang ada pada permainan ular tangga, anak dapat membedakan gambar dan angka, anak dapat amenghitung angka pada dadu, anak mulai belajar menyelesaikan masalah, anak mulai memilih menjadi pemain pertama, anak mulai mengetahui aturan dalam permainan ular tangga, anak mulai mengerti arti kemenangan , dan anak dapat memutuskan siapa pemenang dalam permainan ular tangga. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 3,93 dari 19,07 pada rata-rata awal kelas kontrol menjadi 23 pada rata-rata akhir kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa taraf kenaikan kelas eksperimen lebih signifikan daripada di kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK PGRI 68 Semarang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan ular tangga kemampuan pemecahan masalah anak usia 4 -5 tahun. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 19% dari perolahan rata-rata data awal sebesar 21,33 menjadi 27,07 pada rata-rata data akhir kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 13% dari perolahan rata-rata data awal sebesar 19,07 menjadi 23 pada rata-rata data akhir kelas kontrol.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

Instrument yang mengalami peningkatan yaitu: kemampuan anak dalam memahami masalah yang dihadapinya, kemampuan menghubungkan angka dan gambar pada permainan ular tangga, kemampuan menghitung angka pada dadu, kemampuan memahami aturan dalam permainan ular tangga, kemampuan memilih jadi pemain pertama, kemampuan memahami siapa yang kalah atau yang menang, dan kemampuan memahami arti kemenangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK PGRI 68 Semarang diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 5,74 atau 19 % dan untuk kelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata sebesar 3,93 atau sebesar 13%. Peneliti menggunakan SPSS 27 untuk melihat hasil uji hoipotesis dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,0505$ dan $t_{hitung} (4.020) > t_{tabel} (2.048)$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga permainan ular tangga efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Nomor March).
- Audina, R., Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 295–304. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/93>
- Desri, S. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Terintegrasi Nilai-Nilai KeIslaman Dengan Model Problem Based Instruction (PBI) Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Sya. 13–31.*
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

- Khasanah, I., & Rakhmawati, E. (2022). *Analisis Perkembangan Kognitif Down Syndrome Melalui Media Puzzle Anak Usia 5-6 Tahun*. 16(1), 71–76.
- Kurniatisyah. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA PADA KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB MELATI PUTIH KAMPUNG EKAN GAYO LUES*. 3(2), 6.
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *Pedagogika*, 11(2), 104–115.
<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v11i2.174>
- Mahfuzh. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran CBL Berbantuan E-Learning Kahoot Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik. *Undergraduate thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG*, 19, 1–104.
- Majuwita, N., & Muryanti, E. (2022). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak*. 6(1), 57.
- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–175.
<https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>
- Mulyana, E. (2017). *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga*.
- Nurasiah, D., Fatimah, A., & Rosidah, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JJP PAUD FKIP Untirta*, 7(November 2020), 106. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10.
- Putri, S. U., & Taqiudin, A. A. (2021). Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 856–867. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>
- Sakina, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Percobaan Sederhana Pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Paranga Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. *unismuh*.
- Salombe, Y. S. (2021). *Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar*. 2(1), 62–67.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
“TRANSISI PAUD KE SD YANG MENYENANGKAN”
SEMARANG, 26 AGUSTUS 2023

- Sapoetra, B. P., & Hardini, A. T. A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1044–1051. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.503>
- Schoenfeld, A. H. (1987). Pólya, Problem Solving, and Education. *Mathematics Magazine*, 60(5), 283. <https://doi.org/10.2307/2690409>
- Sulistyaningsih, A., & Rakhmawati, E. (2017). Analisis kesalahan siswa menurut kastalon dalam pemecahan masalah matematika. *Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*, 123–130.
- Syaodih, E., Setiasih, O., Romadona, N. U. R. F., & Handayani, H. (2018). Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 29–36.
- Umar, H. S. (2021). “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takala. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results%0Amuhammadkahfi16060474066@mhs.unesa.ac.id>