

UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK DENGAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B

Resti Robilah¹, Ibnuhuri², Alfian Ashshidiki³

^{1,2,3}PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: ¹ restirobilah607@gmail.com, ² abanguri@ummi.ac.id, ³ alfiantetepblie@gmail.com

ABSTRAK

Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan bakat, minat ataupun kemampuan yang ada pada diri anak. Untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya tersebut, anak dapat mengikuti pendidikan anak usia dini. Saat anak yang usianya sudah mencapai usia taman kanak-kanak, mereka sudah harus dapat mandi dan berpakaian sendiri, lalu mengikat tali sepatu dan menyisir rambut dengan sedikit bantuan atau tanpa bantuan sama sekali. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, permasalahan yang paling menonjol adalah masalah kemandirian anak yang dinilai masih kurang. Sehingga, penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini dengan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dengan menerapkan teknik kuis tim yang melibatkan anak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan, kemampuan anak dalam menggunakan alat permainan ular tangga sebesar 64,28%, kemampuan anak dalam menghitung angka pada papan permainan ular tangga sebesar 71,42%, dan kemampuan anak dalam bermain ular tangga sebesar 57,14% dengan nilai rata-rata 64,28%. Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian anak sudah meningkat. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan, kemampuan anak dalam menggunakan alat permainan ular tangga sebesar 96,42%, kemampuan anak dalam menghitung angka pada papan permainan ular tangga sebesar 92,8%, dan kemampuan anak dalam bermain ular tangga sebesar 85,71% sehingga nilai rata-rata yang didapat sebesar 92,8%. Pada siklus II ini peningkatan kemandirian anak merata hal ini didukung oleh metode pembelajaran yang diberikan oleh peneliti ditambah dengan permainan ular tangga sehingga dapat mencapai peningkatan yang merata. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelompok B RA Assukandariyah dari siklus I sampai siklus II dapat diambil simpulan bahwa kemandirian anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kelompok. Hal ini terlihat dari perubahan persentase kemandirian anak yang semakin meningkat sesuai dengan indikator yang tertera. Hal ini terbukti dengan tercapainya peningkatan persentase kemandirian anak dari pra siklus ke siklus I sebesar 22%, yaitu dari 25% menjadi 64,28%, kemudian dari siklus I ke siklus II kemandirian anak meningkat sebesar 18% yaitu dari 64,28% menjadi 92,8%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemandirian anak.

Kata Kunci : Kemandirian, Metode Bermain, Ular Tangga

ABSTRACT

Every child is born with different potentials, has excess talents, interests or abilities that exist in the child. To develop these potentials and abilities, children can attend early childhood education. By the time children reach kindergarten age, they should be able to shower and dress themselves, then tie their shoelaces and brush their hair with little or no help. However, based on the results of observations made by researchers, the most prominent problem is the problem of children's independence which is considered to be lacking. So, this research uses Classroom Action Research (CAR). This research was carried out to increase the independence of early childhood with the method of playing through snakes and ladders games in the learning process by applying a team quiz technique that involves children actively in learning activities. The results of observations in cycle I showed that the child's ability to use the snakes and ladders game tool was 64.28%, the child's ability to calculate the numbers on the snakes and ladders game board

was 71.42%, and the child's ability to play snakes and ladders was 57.14% with average value of 64.28%. This shows that the child's independence has increased. The results of observations in cycle II showed that the child's ability to use the snakes and ladders game tool was 96.42%, the child's ability to count numbers on the snakes and ladders board game was 92.8%, and the child's ability to play snakes and ladders was 85.71% so the average value obtained was 92.8%. Based on the results of classroom action research conducted in group B RA Assukadariyah from cycle I to cycle II it can be concluded that children's independence can be increased through group play activities. This can be seen from the change in the percentage of children's independence which is increasing according to the indicators listed. This is proven by the achievement of an increase in the percentage of children's independence from pre-cycle to cycle I by 22%, namely from 25% to 64.28%, then from cycle I to cycle II the child's independence increased by 18%, namely from 64.28% to 92.8%. With this it can be concluded that playing activities through snakes and ladders games can increase children's independence.

Keywords: *Independence, Play Method, Snakes and Ladders*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat mendasar bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah pendidikan anak usia dini. PAUD merupakan pendidikan pertama dan utama dalam kehidupan anak. Pada masa ini anak mendapatkan segala sesuatu yang dapat merangsang perkembangan anak untuk selanjutnya. Usia dini merupakan saat yang *withering* tepat untuk memberikan stimulasi dan rangsangan yang baik untuk perkembangan anak.

Berdasarkan Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini 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.

Rita Eka Izzaty, (2008) menyebutkan bahwa saat anak mencapai usia Taman kanak, anak sudah harus dapat mandi dan berpakaian sendiri, mengikat bone sepatu dan menyisir rambut dengan sedikit bantuan atau tanpa bantuan sama sekali. Menurut Martinis Yamin and Jamilah Sabri Sanan, (2010) anak prasekolah yang awalnya hanya memperhatikan kebutuhan dan keinginan sendiri dengan ketergantungan yang kuat pada pemeliharaan keluarga beralih ke tingkat kemandirian yang lebih tinggi. Anak dikatakan mandiri jika sudah sesuai dengan indikator kemandirian menurut Brewer diantaranya kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai

bergaul, mau berbagi, mengendalikan emosi.

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh jika kemandirian diajarkan sejak usia dini, antara lain anak menjadi lebih percaya diri, mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dan tidak selalu bergantung pada orang dewasa (Novan Ardy Wiyani, 2013). Sebaliknya, A. Martuti, (2008) menyampaikan akibat jika anak tidak terbiasa mandiri adalah anak bersikap bossy atau suka memerintah. Sifat suka memerintah ini merupakan akibat lanjut dari anak yang selalu dilayani.

Pendidikan di Taman kanak (TK) merupakan pendidikan yang menyenangkan, dengan prinsip "Belajar sambil bermain, bermain sambil belajar". Karena bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK, melalui bermain anak akan mendapat kepuasan dalam dirinya, dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Dengan bermain anak juga berlatih untuk membina hubungan dengan orang lain, bertingkah laku yang sesuai dengan tuntutan yang ada dalam lingkungan masyarakat, dapat menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri serta paham bahwa setiap perbuatannya ada konsekuensinya, agar anak berlatih untuk bertanggung jawab, sehingga anak akan lebih mandiri tanpa ketergantungan terhadap orang lain.

Menurut penelitian Kartika, dkk (2020) yang telah dilaksanakan di TK Babussalam, Tahun Ajaran 2020/2021 pada kelompok B dengan jumlah 15 orang anak yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Penelitian tersebut didasarkan pada kemandirian anak

ketika melakukan permainan yang belum berkembang sesuai harapan. Salah satu cara atau langkah yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemandirian anak yaitu melalui kegiatan bermain kelompok. Berdasarkan hasil penelitian itu, maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok di TK Babussalam Cingambul Majalengka.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain memang suatu solusi dalam rangka meningkatkan kemandirian belajar siswa, dimana kemandirian ini sering dikaitkan dengan kemampuan untuk melakukan sesuatunya sendiri, tanpa harus bergantung pada orang lain. Sesungguhnya kemandirian itu tidak hanya berkaitan dengan hal yang bersifat fisik, seperti memakai baju atau sepatu sendiri, ataupun makan sendiri. Kemandirian juga bersifat psikologis, seperti mampu mengambil keputusan sendiri dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambil serta sikap yang lainnya, yang mengacu pada keberanian seseorang untuk menentukan nasibnya sendiri.

Metode bermain dalam pembelajaran di TK adalah suatu teknik penyampaian informasi yang ditujukan pada anak melalui alat permainan atau kegiatan yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan pada anak. Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wadah pembelajaran anak. dihabiskan dengan kegiatan bermain, akan tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari expositions pembelajaran. Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan

anak. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak, sebagian besar waktunya (A.A Istri, 2016).

Bermain adalah aktifitas anak sehari-hari. Sebagaimana besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberikan batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberikan batasan arti bermain dengan memisahkan aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain.

Permainan ular tangga adalah papan permainan yang dimainkan oleh dua anak atau lebih yang berupa kotak kecil yang di setiap kotaknya ada gambar ular atau tangga yang saling berhubungan antara kotak satu dengan kotak lainnya.

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan ini dibagi dalam kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Melsi, 2015:10). Papan permainan ular tangga ini adalah permainan papan yang hanya dimainkan oleh dua orang atau lebih yang dibagi dalam kotak kecil dan di beberapa kotak ada gambar ular atau tangga yang berhubungan kotak satu dengan kotak lainnya.

Berdasarkan papran tersebut, penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk menjawab permasalahan penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam meningkatkan kemandirian anak dan hasil penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga terhadap meningkatkan kemandirian anak. Dari permasalahan tersebut penelitian ini diharapkan mampu memberikan hasil

dalam penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga.

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah meningkatkan kemandirian anak melalui metode bermain melalui permainan ular tangga dan untuk mengetahui hasil penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga terhadap meningkatkan kemandirian anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sumadayo (2013) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh master untuk memecahkan masalah pembelajaran, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal baru demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Arikunto (2002) menyatakan bahwa PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dalam expositions pembelajaran dengan menerapkan teknik kuis tim yang melibatkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh anak di kelas kelompok B di RA Assukandariyah, Kecamatan Ciracap, Kabupaten Sukabumi tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 28 anak dengan komposisi perempuan 15 anak dan laki 13 anak. Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua tahun pelajaran 2022/2023. Sedangkan objek penelitian ini adalah

kegiatan pembelajaran dengan tema diri sendiri.

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi, menentukan fokus dan menganalisis masalah yang akan diteliti. Hasil temuan studi pendahuluan, direfleksikan peneliti agar dapat menentukan strategi pemecahannya.

Tahap tindakan penelitian yang akan dilaksanakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Pra Penelitian

Menentukan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian serta peneliti melakukan penelitian. Melakukan studi pendahuluan yaitu dengan kegiatan observasi kelas yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan kajian mengenai masalah yang akan diteliti.

Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran bagaimana dan apa permasalahan yang terjadi. Dengan dilakukannya observasi dan wawancara peneliti akan mengetahui tindakan apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan penelitian berlangsung. Melakukan studi kurikulum mengenai pokok bahasan yang dijadikan penelitian.

2. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan

- 1)Menyusun Rencana Pembelajaran yakni RPPH
- 2)Menyusun materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada anak.
- 3)Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas anak.
- 4) Menyusun media pembelajaran
- 5)Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat pembelajaran

6)Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Pada tahap ini proses pembelajaran dilaksanakan sesuai rencns yang telah disusun yakni dalam pembelajaran dengan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

c. Observasi

Pada tahap observasi dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana efek dari tindakan pembelajaran dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi terhadap anak, baik dalam menerima materi pembelajaran, suasana pembelajaran di kelas, perilaku yang dilakukn di kelas. Observasi dilaksanakan bersamaan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Aspek-aspek yang diamati adalah keaktifitas anak dan kinerja pemateri selama proses pembelajaran berlangsung serta memberikan angket pada akhir siklus. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

d.Refleksi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan seluruh data yang telah dilakukan selama observasi itu berlangsung. Hal ini bertujuan agar peneliti mengetahui ketercapaian yang telah diperoleh anak dan dapat menjadikan acuan perencanaan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Setelah dilakukan tahap siklus I apabila belum mencapai target maka dilaksanakan siklus II dengan tahapan-

tahap yang serupa dengan siklus I yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dengan melakukan perbaikan kekurangan yang terdapat pada siklus I. Jika pada siklus II dirasa masih belum mencapai target maksimal yang diharapkan maka bisa dilakukan siklus III dengan perbaikan kekurangan yang terdapat pada siklus II dengan melakukan tahapan yang sama dengan siklus I dan II.

HASIL PENELITIAN

Tahapan Siklus I

1. Perencanaan

- a. Peneliti bersama kolaborator menyusun rencana kegiatan satu siklus dan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- b. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus PTK.
- c. Membuat lembar pengamatam (observasi).
- d. Alat peraga yang digunakan serta perlengkapan lain dibuat lebih menarik agar anak termotivasi dan berniat melaksanakan kegiatan yang telah dipersiapkan.
- e. Pengelolaan kelas yang dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga anak leluasa dalam melakukan setiap kegiatan.
- f. Memberikan penghargaan atas kemampuan anak, sehingga anak merasa bangga dan senang dalam mengikuti setiap kegiatan dalam rangka memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Adapun langkah pelaksanaan Siklus I yaitu:

- a. Guru mengelompokkan anak berdasarkan kegiatan yang diterapkan dan duduk ditempat yang sudah diatur sedemikian rupa.
- b. Guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang akan dilakukan.
- c. Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan.
- d. Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan yang akan dilaksanakan.
- e. Membimbing dan memantau anak untuk melakukan kegiatan seperti yang diharapkan.
- f. Memberi pujian dan penghargaan atas kemampuan anak sebagai umpan balik

dalam usaha meningkatkan motivasi anak.

3. Observasi

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan didapat bahwa pada kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan karena dapat dilihat dari hasil perkembangan anak yang diperoleh belum memuaskan. Maka dari itu saya harus mempersiapkan siklus selanjutnya sampai hasil yang diperoleh sesuai yang diharapkan. Hasil evaluasi ini diperoleh dari refleksi yang dilakukan pada setiap kali pertemuan pada compositions belajar mengajar dilaksanakan.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I

No	Indikatora	F1	F2	F3	F4	Jumlah Anak (N)
		BB	MB	BSH	BSB	(P) %
1	Menggunakan alat permainan ular tangga	4	6	6	12	28
		14,28%	21,42%	21,42%	42,8%	100%
2	Menghitung angka pada papan permainan ular tangga	2	6	9	11	28
		7,14%	21,42%	32,14%	39,28%	100%
3	Kemampuan anak dalam bermain ular tangga	4	8	6	10	28
		14,28%	28,57%	21,42%	35,71%	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

- 1) Aktivitas anak dalam menggunakan permainan ular tangga, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (14,28%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (21,42%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (21,42%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 9 orang anak (32,14%).

- 2) Anak mampu menghitung angka pada papan permainan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (14,28%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (21,42%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 9 orang anak (32,14%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (17,8%).

- 3) Kemampuan anak dalam bermain ular tangga, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (14,28%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak (21,42%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (21,42%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 9 orang anak (32,14%).

Berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (14,28%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 orang anak

(28,57%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 orang anak (21,42%).

Tabel 2. Kondisi Siklus I Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Anak Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	F3	F4	Persentase (%)
		BSH	BSB	
1	Menggunakan alat permainan ular tangga	6	12	18
		21,42%	42,8%	64,28%
2	Menghitung angka pada papan permainan ular tangga	9	11	20
		32,14%	39,28%	71,42%
3	Kemampuan anak dalam bermain ular tangga	6	10	16
		21,42%	35,71%	57,14%
Nilai rata-rata		64,28%		

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa mulai ada peningkatan pada kemandirian anak dibandingkan sebelum diadakannya tindakan. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan, kemampuan anak dalam menggunakan alat permainan ular tangga sebesar 64,28%, kemampuan anak dalam menghitung angka pada papan permainan ular tangga sebesar 71,42%, dan kemampuan anak dalam bermain ular tangga sebesar 57,14% dengan nilai rata 64,28%. Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian anak sudah meningkat. Namun hasil yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan belum sesuai dengan harapan maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengadakan tindakan selanjutnya yaitu melaksanakan tindakan siklus ke II.

4. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada dasarnya penggunaan metode bermain melalui permainan ular tangga sudah cukup efektif. Dengan melalui metode bermain, sebagian besar anak lebih antusias dalam mengikuti expositions

pembelajaran terutama pada tema anggota tubuh. Namun, di tengah pembelajaran anak banyak yang ramai karena lupa dengan permainan ular tangga yang sudah ditampilkan. Permainan dilakukan hanya satu putaran. Karena terbatasnya waktu pembelajaran.

Pada siklus I kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain sudah cukup terlihat, tetapi anak kadang kurang fokus dalam permainan sehingga menyebabkan keributan saat bermain.

Dilihat dari sisi anak, beberapa anak masih kurang aktif dalam pembelajaran, karena master kurang memberi kesempatan bertanya kepada anak. Saat mengerjakan tugas, anak masih bingung untuk menggunakan alat permainan ular tangga, dan anak banyak yang berbicara dengan teman bukan masalah pelajaran.

Tahapan siklus II

1. Perencanaan

Pada siklus II berdasarkan rethinking siklus I yaitu:

- a. Memberikan motivasi pada anak agar lebih semangat melakukan kegiatan.
- b. Melakukan tanya jawab pada anak untuk memotivasi dan merangsang anak suka belajar.
- c. Memberikan penguatan secara verbal dan nonverbal kepada semua anak.
- d. Membuat RKH yang kegiatannya lebih mudah dilakukan anak
- e. Membuat lembar pengamatan (observasi).

2. Pelaksanaan

Adapun langkah pelaksanaan Siklus II yaitu:

- a. Melaksanakan kegiatan pengembangan, seperti: salam, bernyanyi, dan berdo'a.
- b. Guru membagi anak secara berkelompok.
- c. Guru memberi informasi tentang sekolah dan apa saja yang ada disekolah.

- d. Guru berkeliling memperhatikan anak dalam melakukan kegiatan.
- e. Guru memberikan motivasi kepada anak.
- f. Guru memberikan reward berupa nilai untuk hasil kerja anak.

3. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh master dan evaluasi yang dilaksanakan didapat bahwa pada kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan karena dapat dilihat dari hasil perkembangan anak yang diperoleh belum memuaskan. Maka dari itu saya harus mempersiapkan siklus selanjutnya sampai hasil yang diperoleh sesuai yang diharapkan. Hasil evaluasi ini diperoleh dari refleksi yang dilakukan pada setiap kali pertemuan pada expositions belajar mengajar dilaksanakan.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I

No	Indikatora	F1	F2	F3	F4	Jumlah Anak (N) (P) %
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Menggunakan alat permainan ular tangga	0	2	12	15	29
		0%	7,14%	42,8%	53,57%	100%
2	Menghitung angka pada papan permainan ular tangga	0	2	9	17	28
		0%	7,14%	32,14%	60,71%	100%
3	Kemampuan anak dalam bermain ular tangga	0	4	11	13	28
		0%	14,28%	39,38%	46,42%	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa:

- 1) Aktivitas anak dalam menggunakan permainan ular tangga, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak (0%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (7,14%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

sebanyak 12 orang anak (42,8%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 15 orang anak (53,57%).

- 2) Anak mampu menghitung angka pada papan permainan, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak (0%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (7,14%),

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 9 orang anak (32,14%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 17 orang anak (60,71%).

- 3) Kemampuan anak dalam bermain ular tangga, yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak (0%), Mulai

Berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (14,28%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 11 orang anak (39,38%), Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 13 orang anak (46,42%).

Tabel 4. Kondisi Siklus II Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Anak Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	F3	F4	Persentase (%)
		BSH	BSB	
1	Menggunakan alat permainan ular tangga	12	15	27
		42,8%	53,57%	96,42%
2	Menghitung angka pada papan permainan ular tangga	9	17	26
		32,14%	60,71%	92,8%
3	Kemampuan anak dalam bermain ular tangga	11	13	24
		39,38%	46,42%	85,71%
Nilai Rata-rata		92,8%		

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa kondisi kemandirian anak pada siklus II mengalami peningkatan dan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan, kemampuan anak dalam menggunakan alat permainan ular tangga sebesar 96,42%, kemampuan anak dalam menghitung angka pada papan permainan ular tangga sebesar 92,8%, dan kemampuan anak dalam bermain ular tangga sebesar 85,71% sehingga nilai rata yang didapat sebesar 92,8%. Anak sudah mulai mandiri dalam kegiatan bermain, selain itu mereka juga merasa gembira dalam melakukan kegiatan.

4. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada dasarnya penggunaan metode bermain melalui permainan ular tangga sudah efektif. Dengan melalui metode bermain, sebagian besar anak lebih antusias dalam mengikuti compositions pembelajaran terutama pada

tema panca indera.. Permainan dilakukan hanya satu putaran. Karena terbatasnya waktu pembelajaran. Kemandirian anak sudah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil perkembangan anak yang sudah mencapai indikator yang telah dicapai yaitu 85%

Dilihat dari sisi anak, beberapa anak masih kurang aktif dalam pembelajaran, karena master kurang memberi kesempatan bertanya kepada anak. Saat mengerjakan tugas, anak masih bingung untuk menggunakan alat permainan ular tangga, dan anak banyak yang berbicara dengan teman bukan masalah pelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada siklus I sampai siklus II terlaksana dengan baik, kemandirian anak sangat meningkat. Hal ini dibuktikan dari nilai rata yang telah mencapai indikator yang ditetapkan. Dengan demikian dapatlah

dinyatakan PTK yang dilakukan dapat meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok di RA Assukandariyah. Jika dibandingkan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Kartika, K, dkk (2020) mengenai upaya meningkatkan kemandirian anak dengan metode bermain kelompok di TK Babussalam Cingambul Majalengka, penelitian tersebut dilakukan dengan tiga siklus, hal ini karena hasil yang diharapkan oleh peneliti didapatkan pada saat pelaksanaan siklus ketiga yakni dengan nilai keberhasilan rata-rata 91,1%. Dan berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok.

1. Siklus I

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan, kemampuan anak dalam menggunakan alat permainan ular tangga sebesar 64,28%, kemampuan anak dalam menghitung angka pada papan permainan ular tangga sebesar 71,42%, dan kemampuan anak dalam bermain ular tangga sebesar 57,14% dengan nilai rata 64,28%. Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian anak sudah meningkat. Tetapi masih ada anak yang kurang memperhatikan penjelasan peneliti, kurang aktif dalam expositions pembelajaran, dan tidak mau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti serta kurang percaya diri.

2. Siklus II

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan, kemampuan anak dalam menggunakan alat permainan ular tangga sebesar 96,42%, kemampuan anak dalam menghitung angka pada papan permainan ular tangga sebesar 92,8%, dan kemampuan anak dalam bermain ular tangga sebesar 85,71% sehingga nilai rata yang didapat

sebesar 92,8%.. Pada siklus II ini peningkatan kemandirian anak merata hal ini didukung oleh metode pembelajaran yang diberikan oleh peneliti ditambah dengan permainan ular tangga sehingga dapat mencapai peningkatan yang merata.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti, kemandirian dipengaruhi oleh pembelajaran yang menyenangkan bagi anak terutama dalam kegiatan bermain, dimana anak dapat mengekspresikan perasaannya saat mengikuti permainan. Pemberian motivasi dan reward yang diberikan oleh peneliti dan master kelas membuat anak lebih percaya diri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelompok B RA Assukandariyah dari siklus I sampai siklus II dapat diambil simpulan bahwa kemandirian anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kelompok. Hal ini terlihat dari perubahan persentase kemandirian anak yang semakin meningkat sesuai dengan indikator yang tertera. Hal ini terbukti dengan tercapainya peningkatan persentase kemandirian anak dari prasiklus ke siklus I sebesar 22%, yaitu dari 25% mejadi 64,28%, kemudian dari siklus I ke siklus II kemandirian anak meningkat sebesar 18% yaitu dari 64,28% menjadi 92,8%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemandirian anak.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Martuti. (2008). *Mengelola PAUD Memahami 36 Sifat Pendidik yang Menghambat Pembelajaran*. Bantul: Kreasi Wacana.
- A.A Istri. (2016). *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga*

- Untuk Meningkatkan tumbuh kembang Kognitif Pada Anak Kelompok A. E- Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Singaraja, 4(2).
- Ade Holis. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 09(01), 23–37. issn: 1907-932X
- Agung Triharso. (2011). *Permainan Edukatif dan Kreatif Anak Usia Dini*. Jogjakarta:ANDI.
- Ali, M. dan M. A. (2008). *Psikologi Remaja tumbuh kembang Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- D. K. Parker. (2009). *Menumbuhkan Kemandirian dan Harga Diri Anak*, Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Desmita. (2011). *Psikologi tumbuh kembang Peserta Didik*,. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Diana, M. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana.
- Elizabeth Hurlock. (2001). *Tumbuh kembang Anak*. Jakarta: Erlangga,
- Indonesia, K. B. B. (2005). No Title.
- Kartika, K., Nurhamzah, N., & Pratama, G. (2020). Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Dengan Metode Bermain Kelompok Di Tk Babussalam Cingambul Majalengka. *Waladuna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 134-141.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an, Tajwid dan Terjemah*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al- Qur'an.
- Kurnianih Imah. (2012). *Permainan Interaktif Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jogjakarta: Cakrawala.
- Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan. (2010). *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Referensi Gaung Persada Press Group.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustafa Fahmi. (2008). *Penyesuaian Diri Pengertian dan Peranannya dalam Kesehatan Mental*,. Jakarta: Bulan Bintang.
- Novan Ardy Wiyani. (2013). *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orangtua & Guru dalam Membentuk Kemandirian & Kedisiplinan Anak Usia Dini*,. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ramaikis Jawati. (2013). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Umami II*. *Jurnal Kosentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*, 1(1).
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *tumbuh kembang Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press,
- Soetjiningsih. (2012). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC, 67-93–96.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syamsu Yusuf L.N. (2009). *Psikologi tumbuh kembang Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. (2022). *Slideshare*. A scribd company.
- W. Novita. (2007). *Serba Serbi Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

