

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI
PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK A TK
AMRAH GALESONG KECAMATAN GALESONG
KABUPATEN TAKALAR**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

HAJAR UMAR S
105451105416

26/09/2021
—
1 cap
Emb. Alumni
—
R/022/PAUD/2100
UMA
m1

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

2021

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Hajar Umar S**, NIM: **10545 11054 16**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 053 Tahun 1442 H / 2021 M, Pada Tanggal 12 Rajab 1442 H / 24 Februari 2021 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Kamis Tanggal 25 Februari 2021.

Makassar, 13 Rajab 1442 H
25 Februari 2021 M

Panelia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
2. Dr. Syamsulhari, M.Pd. (.....)
3. Herman, S.Pd., M.Pd. (.....)
4. Sri Sufliati Romba, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM: 860 934

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Hajar Umar S
NIM : 10545 11054 16
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 25 Februari 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Baharullah, M.Pd
NIDN. 0920046601

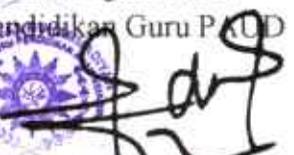

Intisari, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0920018407

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM. 866 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru PAUD


Fasrif Akib, S.Pd., M.Pd.
NBM. 951 830



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hajar Umar S
NIM : 105451105416
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar, 19 Februari 2021

Yang Membuat Pernyataan


Hajar Umar S



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hajar Umar S
NIM : 105451105416
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 19 Februari 2021

Yang Membuat Perjanjian


Hajar Umar S

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Guru Anak Usia Dini


Tasrif Akib S.Pd, M.Pd
NBM : 951 830

MOTO DAN PERSEMBAHAN

"Ketahuilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempitan, dan kesulitan bersama kemudahan." (HR Tirmidzi)



Karya ini kupersembahkan buat:
Kedua Orang Tuaku Bapak Umar Tonda P Dan Ibu Ratna Limbong,
Saudaraku, dan teman-temanku yang selalu memberikan semangat, dukungan,
dan doa sepanjang waktu. Dan Almamaterku Universitas Muhammadiyah
Makassar yang telah memberiku tempat untuk belajar.

ABSTRAK

Hajar Umar S. 2021. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar*. Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Baharullah, M.Pd. dan Pembimbing II Intisari, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga pada kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus sebanyak dua kali pertemuan. Subjek Penelitian ini yaitu anak kelompok A yang berjumlah 15 yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Ini terlihat pada siklus I yang menunjukkan masih banyak anak yang kurang dalam kegiatan berhitung khususnya dalam indikator membilang benda 1 sampai 10, mengurutkan bilangan 1 sampai 10 dan menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 namun pada siklus II sebagian besar anak sudah mampu melakukan kegiatan berhitung sesuai dengan indikator yang ditentukan.

Kata Kunci: kemampuan berhitung, permainan ular tangga

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah maha penyayang dan pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu denyut jantung, gerak langkah, serta rasa rasio pada-Mu Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya Bapak Umar Tonda P dan Ibu Ratna Limbong yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya, kepada Bapak Dr. Baharullah, M.Pd. dan Ibu Intisari, S.Pd., M.Pd., pembimbing I

dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr.H. Ambo Asse, M. Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M. Pd., P.hD. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, bapak Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd, ketua program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekola, guru, staf TK Amrah Galesong, dan Ibu Nurhaedah, S.Pd. Selaku kepala sekolah, ibu Nurbaity, S.Pd selaku guru kelompok A disekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuanganku Hijriah, Tita Ranulita, Nurul Wahida, Astuti Abdurrahman, Aulia, Nur Rahma, Widya Ramadhani, yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, sahabat-sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2016 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak

akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar,

2021



Hajar Umar S



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	6
1. Identifikasi Masalah	6
2. Alternatif Pemecahan Masalah	7
3. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Relevan	9
B. Kemampuan Berhitung	12
C. Permainan	20
D. Permainan Ular Tangga	33
E. Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga	38
F. Kerangka Pikir	39
G. Hipotesis Tindakan	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	42
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	42

C. Fokus Penelitian	42
D. Prosedur Penelitian.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Teknik Analisis Data	48
G. Indikator Keberhasilan.....	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan	73

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	78
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kategori Penilaian Untuk Anak Didik Sesuai Dengan Kemampuannya	49
4.1 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Pertama Membilang Benda 1 sampai 10	59
4.2 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Pertama Mengurutkan Bilangan 1 sampai 10	59
4.3 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Pertama Menunjukkan Lambang Bilangan 1 sampai 10	59
4.4 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Pertama Membilang Titik Pada Dadu	60
4.5 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Pertama menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul	60
4.6 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Kedua Membilang Benda 1 sampai 10	61
4.7 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Kedua Mengurutkan Bilangan 1 sampai 10	61
4.8 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Kedua Menunjukkan Lambang Bilangan 1 sampai 10	61
4.9 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Kedua Membilang Titik Pada Dadu	61
4.10 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Kedua Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul	62
4.11 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Membilang Benda 1 sampai 10	69
4.12 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Mengurutkan Bilangan 1 Sampai 10	69
4.13 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Menunjukkan Bilangan 1 Sampai 10	69
4.14 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Membilang Titik Pada Dadu	69
4.15 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Menghitung langkah Pion Sesuai Jumlah Titik Dadu Yang Muncul	70
4.16 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Membilang Benda 1 Samapai 10	70
4.17 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Mengurutkan Bilangan Sampai 10	71
4.18 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Menunjukkan Lambang Bilangan 1 Samapai 10	71
4.19 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Membilang Titik Pada Dadu	71
4.20 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik Dadu yang Muncul	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	41
3.1 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas	44
4.1 Permainan Ular Tangga	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Kisi-kisi Instrumen
2. Kriteria Penilaian Anak
3. Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak
4. Hasil Penilaian Observasi Guru
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
6. Dokumentasi
7. Surat pengantar penelitian dari FKIP
8. Surat izin penelitian dari LP3M
9. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Takalar
10. Surat keterangan validasi
11. Kartu Kontrol Penelitian
12. Surat Keterangan Selesai Penelitian
13. Kartu kontrol bimbingan skripsi
14. Hasil Pengecekan Turnitin

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hayat. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan serta membantu individu mengembangkan sikap dan keterampilan dalam mempersiapkan kehidupan yang lebih lanjut. Pendidikan dimulai sejak dini tanpa mengenal batasan usia berawal dari orang tua, keluarga, lingkungan sekitar sehingga dapat berkembang secara optimal dan sesuai harapan.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulus atau pemberian rangsangan. Pendidikan anak usia dini dimulai sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Ingsih, dkk (2018: 3) Dalam undang-undang No 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional bab 1 pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Melalui proses pendidikan diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ada enam aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional dan perkembangan seni. Hal ini dikarenakan dengan mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat mempermudah anak untuk melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya.

Aspek perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Menurut Khadijah (2016: 34) "Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami, lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah". Artinya dengan kemampuan berpikir ini anak dapat mengekspresikan dirinya sendiri, orang lain, tumbuhan, hewan, serta lingkungan sekitarnya, sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut. Dalam aspek kognitif salah satu pencapaian perkembangan yang harus dicapai adalah kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Belajar berhitung untuk anak-anak sangat penting dilakukan karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari penggunaan matematika

atau berhitung. Untuk mengenalkan matematika khususnya kegiatan berhitung pada anak harus dilakukan dengan pendekatan belajar dalam mengajar, salah satunya yaitu belajar dengan menggunakan benda-benda konkret. Selain itu guru harus bisa membangkitkan dan memelihara minat belajar anak dan juga perlu diciptakan suasana santai saat belajar, memberikan kesempatan bermain dan permainan akan lebih baik jika dikaitkan dengan materi pembelajaran matematika atau berhitung. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran harus dilakukan di lingkungan yang nyaman dan dalam suasana yang menyenangkan agar target capaian perkembangan kognitif anak sesuai dengan harapan. Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik maka sebaiknya guru atau pendidik dapat memahami tahap kemampuan berhitung anak dan melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar, karena bermain adalah cara anak untuk belajar, bermain merupakan media bagi anak untuk belajar, kegiatan bermain dalam proses pembelajaran juga membutuhkan media atau alat yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Pemberian stimulus atau rangsangan harus dilakukan dengan tepat oleh orang tua dan guru. Stimulus yang dapat diberikan pada anak usia dini adalah bermain sambil belajar. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti temui pada tanggal 24 – 27 Agustus 2020 kegiatan berhitung di kelompok A TK Amrah Galesong masih rendah. Hal ini terlihat pada saat proses belajar mengajar di kelas yaitu pada saat guru meminta anak untuk menghitung jari-jari tangannya masing-masing namun sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkannya dengan benar contohnya pada saat guru mengangkat tujuh jarinya kemudian meminta anak untuk menghitungnya disini sebagian anak ada yang menyebut itu empat, lima, enam, sembilan dll. Anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar ini terlihat pada saat kegiatan menempel lambang bilangan yang disesuaikan dengan jumlah gambar bintang contohnya pada lembar kerja terdapat dua gambar bintang dan masih banyak anak yang belum mampu mencocokkannya dengan lambang bilangan ada yang menempel lambang bilangan satu, lambang bilangan tiga. Anak belum mampu mengenal lambang bilangan ini terlihat pada saat guru memperlihatkan angka di papan tulis masih banyak anak yang belum mampu membedakan angka 6 dan 9. Ini juga terlihat pada lembar penilaian yaitu pada indikator membilang benda 1 – 10 dari 15 anak terdapat 13 anak belum berkembang (BB) dimana anak ini belum mampu membilang benda 1 – 10 dan 2 anak mulai berkembang (MB) dimana anak mulai mampu membilang benda kurang dari 10 dan masih perlu bantuan guru, pada indikator mengurutkan bilangan 1 sampai 10 (sebagai pengetahuan mengenal konsep bilangan) dari 15 anak terdapat 11 anak belum berkembang (BB) dimana anak belum mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 10 dan 4 anak mulai berkembang (MB) dimana anak mulai mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 10

namun masih butuh bantuan guru dan pada indikator menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 (sebagai pengetahuan mengenal lambang bilangan) terdapat 12 anak belum berkembang (BB) dimana anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10 dan 3 anak mulai berkembang (MB) dimana anak mulai mampu menunjukkan lambang bilangan kurang dari 10 dan masih butuh bantuan guru.

Dari pengamatan peneliti penyebab kemampuan berhitung anak kelompok A TK Amrah Galesong masih rendah adalah kegiatan berhitung yang dilakukan masih berpusat pada guru dengan berpatokan pada LKA (lembar kerja anak) yang ada. Dan juga hanya dikenalkan dengan tulisan angka di papan tulis. Model kegiatan berhitung seperti ini kurang efektif apabila diterapkan pada anak usia dini, karena anak-anak akan cepat menangkap pembelajaran bila kegiatan yang dilakukan dapat dikaitkan dengan benda-benda konkrit. Kemudian hasil wawancara dengan guru kelompok A TK Amrah Galesong mengatakan bahwa pada kegiatan pembelajaran guru jarang menggunakan media atau alat permainan karena menurutnya guru merasa kerepotan jika setiap hari harus membuat media pembelajaran atau alat permainan dan juga fasilitas yang ada di TK Amrah Galesong masih kurang. Dari observasi awal tersebut bisa dikatakan bahwa kemampuan berhitung anak di TK Amrah Galesong belum cukup baik atau masih rendah.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas pada penelitian ini adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan

beberapa kotak bergambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Dengan bermain seperti ular tangga menyebabkan anak bisa berkembang dari berbagai aspek salah satunya aspek kognitif, selain itu permainan seperti ini lebih murah dan terjangkau dibandingkan permainan modern, bahkan permainan ini bisa dibuat sendiri. Permainan ular tangga menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar”.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada seperti:

- a. Kemampuan berhitung anak masih rendah
- b. Pembelajaran masih berpusat pada guru
- c. Kurangnya media atau alat permainan

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah tentang kemampuan berhitung anak pada kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar peneliti menggunakan permainan ular tangga.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah adalah "Apakah dengan menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok A di TK Amrah Galesong?"

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi lembaga pendidikan sebagai bahan bacaan dan sumbangan referensi bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, terutama dalam hal pengembangan minat belajar anak tentang kemampuan berhitung melalui permainan.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi masukan dalam meneliti dan mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penelitian permainan ular tangga dan kemampuan berhitung anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah memperhatikan fasilitas yang ada disekolah yang dapat menunjang kemampuan anak dalam berhitung.

- b. Bagi Guru, dapat memperoleh informasi tentang cara belajar berhitung melalui media permainan ular tangga.
- c. Bagi anak didik, dapat meningkatkan kemampuan berhitung sebagai dasar kelak anak tidak mengalami kesulitan dalam hal berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asisyah (2014) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga di Taman Kanak-kanak Alfatihah Makassar. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan melalui permainan ular tangga.

Perbedaan penelitian Asisyah dengan penelitian ini adalah:

- a. Penelitian Asisyah dilaksanakan pada kelompok B (usia 5-6 tahun) sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada kelompok A (usia 4-5 tahun)
- b. Lokasi penelitian yang berbeda yaitu penelitian Asisyah dilakukan di taman kanak-kanak Alfatihah Makassar,
- c. waktu yang berbeda yaitu penelitian Asisyah dilakukan pada tahun 2014 sedangkan penelitian ini dilakukan tahun 2020
- d. Subjek penelitian berbeda
- e. Indikator penelitian yang berbeda yaitu indikator yang digunakan pada penelitian Asisyah adalah menyebutkan urutan bilangan dari 1 – 20 dan menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10. Sedangkan pada penelitian ini indikator yang digunakan adalah membilang banyak benda 1 – 10, membilang titik-titik pada dadu, menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul, mengurutkan bilangan 1 – 10 (sebagai kemampuan

mengenal konsep bilangan), menunjukkan lambang bilangan 1 – 10 (sebagai pengetahuan mengenal lambang bilangan)

Persamaan Penelitian Asisyah dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Raysia (2016) yang berjudul penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.

Perbedaan penelitian Raysia dengan penelitian ini yaitu:

- a. Metode penelitian Reysia menggunakan *pre-eksperimen* sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)
- b. Penelitian Reysia dilaksanakan pada kelompok B (usia 5-6 tahun) sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada kelompok A (usia 4-5 tahun)
- c. Waktu yang berbeda yaitu penelitian Raysia dilakukan pada tahun 2016 sedangkan penelitian ii dilakukan pada tahun 2020
- d. Lokasi penelitian yang berbeda yaitu penelitian Raysia dilakukan di taman kanak-kanak Tunas Melati Bandar Lampung sedangkan penelitian ini dilakukan di taman kanak-kanak Amrah Galesong kabupaten Takalar
- e. Subjek penelitian berbeda
- f. Indikator penelitian berbeda yaitu pada penelitian Reysia indikator yang digunakan adalah membilang dan menyebutkan bilangan 1 – 20 secara urut,

mencocokkan lambang bilangan dengan benda, dan melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan pada penelitian ini indikator yang digunakan adalah membilang banyak benda 1 – 10, membilang titik-titik pada dadu, menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul, mengurutkan bilangan 1 – 10 (sebagai kemampuan mengenal konsep bilangan), menunjukkan lambang bilangan 1 – 10 (sebagai pengetahuan mengenal lambang bilangan).

Persamaan penelitian Raysia dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2019) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Ular Tangga pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan ular tangga.

Perbedaan penelitian Lestari dengan penelitian ini yaitu:

- a. Waktu penelitian yang berbeda yaitu penelitian Lestari dilakukan pada tahun 2019 sedangkan penelitian ini dilakukan tahun 2020
- b. Lokasi penelitian yang berbeda yaitu penelitian Lestari dilakukan di taman kanak-kanak Zhafira Gadangan Sudiarjo sedangkan penelitian ini dilakukan di TK Amrah Galesong Kabupaten Takalar
- c. dan subjek penelitian berbeda

Persamaan Penelitian Lestari dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti kemampuan berhitung anak menggunakan permainan ular tangga dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

B. Kemampuan Berhitung

1. Pengertian Kemampuan Berhitung

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan untuk bekal kehidupannya saat ini dan dimasa depan adalah kemampuan berhitung. Stephen P. Robbiens (Syafaruddin, 2012: 72) mengatakan bahwa kemampuan adalah kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dan pekerjaannya. Menurut Munandar (Susanto, 2014: 97) menjelaskan bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu yang ada pada diri seseorang dan dapat dilatih untuk melakukan suatu tindakan, tugas atau pekerjaan.

Manusia dalam kehidupan sehari-harinya tidak lepas dari perhitungan, bahkan segala sesuatunya membutuhkan perhitungan. Dan juga ada yang mengatakan bahwa kemampuan berhitung itu wajib dikuasai oleh semua pelajar atau peserta didik di sekolah. Khadijah (2016: 144) mengatakan bahwa.

Berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Sukmawati dan Shinta Wahjusaputri (2017: 234) mengatakan bahwa “berhitung merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan”. Anak usia dini diharapkan dapat mengenal konsep bilangan, lambang bilangan sehingga mampu untuk berhitung dengan benar. Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam proses pembelajaran. Menurut Susanto (2014: 98) “Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia”.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika dan sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Kegiatan berhitung dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membandingkan dan mengenai jumlah.

2. Prinsip-prinsip Berhitung Di Taman Kanak-kanak

Prinsip-prinsip dalam berhitung permulaan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dikenalkan melalui permainan berhitung, ada beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung. Prinsip-prinsip berhitung ini mengacu pada Depdiknas (Susanto, 2014: 102) yaitu :

- a. Dimulai dengan menghitung benda;
- b. Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit;
- c. Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri;

- d. Suasana yang menyenangkan;
- e. Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh;
- f. Anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya
- g. Evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan.

3. Tahapan Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas 2007 (Susanto, 2014: 100) tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya: tahap penguasaan konsep, tahap transisi, tahap pengenalan lambang.

- a. Tahap penguasaan konsep, Pada tahap ini dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.
- b. Tahap transisi, tahap ini merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju ke arah pemahaman secara abstrak.
- c. Tahap pengenalan lambing, tahap pengenalan lambang adalah dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

4. Tujuan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (Khadijah, 2016: 144) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar

pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

Sedangkan secara khusus belajar berhitung adalah:

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda, konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar,
- b. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi,
- c. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya,
- d. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Piaget menyatakan bahwa: Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

5. Teori Kegiatan Berhitung di Taman Kanak-kanak

Teori yang mendasari kegiatan berhitung di Taman Kanak-kanak menurut Maryam (2019: 95) ada tiga yaitu tingkat perkembangan mental anak, masa peka berhitung pada anak dan perkembangan awal merupakan perkembangan selanjutnya.

a. Tingkat perkembangan mental anak

Jean Piaget menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam pendidikan anak. Artinya sebagai proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis, selain itu juga kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan. Anak usia TK berada pada tahapan pra-operasional konkrit dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada pengalamannya (persepsi diri).

b. Masa Peka Berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar, apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak usia dini masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia di TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

c. Perkembangan awal merupakan perkembangan selanjutnya

Hurlock mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhi segala kebutuhan fisik maupun psikis dalam perkembangan selanjutnya. Dalam studi klinis sejak bayi hingga dewasa yang dilakukan oleh Erikson menyimpulkan bahwa masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia tempat dimana kebaikan dan sifat buruk akan berkembang mewujudkan diri meskipun lambat tapi pasti. Selanjutnya Erikson menerangkan apa yang akan dipelajari seorang anak tergantung bagaimana orang tua memenuhi kebutuhan anak akan makanan, perhatian, cinta kasih, sekali ia belajar sikap demikian akan mewarnai persepsi individu di masyarakat.

6. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Pada Anak

Maryam (2019: 95) mengatakan bahwa Perkembangan kemampuan berhitung dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung maka orang tua dan Guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia dini masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia di TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan contohnya: ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu pensil) anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep yang sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka

satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan serta motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang dipelajari sesuai dengan minat kebutuhan dan kemampuannya.

7. Cara Menanamkan Berhitung Pada Anak

Menurut Marlina (2014: 72) adapun cara menanamkan berhitung pada anak usia dini adalah memanfaatkan waktu belajar dengan bermain, memusatkan konsentrasi anak dan guru mengajak anak menyukai kegiatan berhitung.

a. Memanfaatkan waktu belajar dengan bermain

Bermain merupakan dunia anak yang menyenangkan. Bermain menjadi salah satu rangsangan anak agar senang dalam kemampuan berhitung. Memanfaatkan waktu belajar dengan bermain merupakan salah satu cara dimana setiap permainan anak dapat menjadi tempat bagi mereka untuk belajar. Tunjukkan potensi guru dalam membuat suasana berhitung lebih menyenangkan. Bagi anak yang sudah memasuki usia sekolah, hal ini tentu tidak terlalu sulit untuk dilakukan. Menunjukkan potensi dan kemampuan guru dalam menghitung kepada anak sebenarnya dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dan di rumah. Hal tersebut harus melibatkan anak agar anak dapat mengikuti dan memperhatikan apa yang dilakukan guru.

b. Memusatkan konsentrasi anak

Memusatkan konsentrasi anak dilakukan dalam upaya menanamkan kemampuan berhitung pada anak. Guru harus selalu mencari cara bagaimana agar anak tetap berkonsentrasi mengikuti cara-cara yang guru terapkan. Guru membuat anak menjadi senang untuk berhitung. Hal yang harus dilakukan oleh guru adalah merangsang rasa senang anak terlebih dahulu, dan tidak langsung mengajari anak agar bisa menghitung. Menjadikan anak merasa senang terlebih dahulu saat bersama guru. Jika rasa senang mereka bersama kita sudah mulai tumbuh, akan lebih mudah bagi guru dalam merangsang kemampuan anak untuk mempelajari kemampuan menghitung.

c. Guru mengajak anak agar menyukai kegiatan berhitung

Guru dapat menanamkan kemampuan berhitung pada anak saat melakukan kegiatan berhitung di dalam kelas lebih besar daripada di luar sekolah. Saat masih belajar di sekolah, guru memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya yaitu dengan cara mengajak anak untuk bersama-sama melakukan kegiatan berhitung.

8. Indikator Kemampuan Berhitung

Indikator Kemampuan berhitung pada kelompok A mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu:

a. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh

Kemampuan membilang banyak benda pada penelitian ini adalah anak mengerti dan memahami bilangan dengan benda konkrit yaitu apabila anak mampu membilang benda dari 1 sampai 10 sambil menyebutkan urutan nama bilangan dan apabila anak mampu menghitung titik-titik yang ada pada dadu.

b. Mengenal konsep bilangan

Mengenal konsep bilangan pada penelitian ini adalah kegiatan mengurutkan atau menghubungkan angka yaitu apabila anak mampu menghafal urutan bilangan atau menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10 dengan urutan yang benar sebagai pengetahuan mengenal konsep bilangan dan apabila anak mampu menjalankan atau menghitung langkah pion sesuai dengan jumlah dadu yang muncul setelah dikocok.

c. Mengenal lambang bilangan

Mengenal lambang bilangan pada penelitian ini adalah kemampuan untuk mengenal simbol-simbol bilangan yaitu apabila anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10.

C. Permainan

1. Pengertian Permainan

Purnama dkk., (2019: 36) "Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang" senada dengan Adang Ismail (Musfiro dan Sri Tatminingsih, 2016: 7.6) "Permainan merupakan sebuah aktivitas bermain yang murni untuk mencari kesenangan tanpa mencari kemenangan atau kekalahan. Dia juga mengatakan

bahwa permainan merupakan aktivitas yang dilakukan dalam mencari kesenangan dan kepuasan meskipun didalamnya ditandai dengan proses mencari kemenangan atau kekalahan”

Menurut Santrock (Fadlillah, 2016: 26) mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang tertanam.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan atau menggembarakan yang dilakukan oleh anak dengan mementingkan proses daripada hasil.

2. Jenis Permainan

Jenis-jenis permainan anak menurut Mildred parten dalam (Diswiko, 2020: 14) yaitu permainan bebas, permainan sendiri, permainan mengamati, permainan paralel, permainan assosiativ dan permainan berkelompok.

a. Permainan bebas (unoccupied play)

Anak memperhatikan dan melihat segala sesuatu yang menarik perhatiannya, kemudian melakukan gerakan-gerakan bebas dalam bentuk tingkah laku yang tidak terkontrol.

b. Permainan Sendiri (Solitary Play)

Dalam kelompok bermain anak dibiarkan bermain sendiri-sendiri dengan bermacam-macam alat permainan yang telah tersedia, sehingga tidak terjadi kontak antara satu sama lain dan tidak peduli dengan apa pun yang terjadi.

c. Permainan Mengamati (Onlooker Play)

Anak melihat dan memperhatikan anak-anak lain bermain. Anak ikut berbicara dengan anak-anak lain itu dan mengajukan banyak pertanyaan-pertanyaan dengan anak yang bermain, tetapi ia tidak ikut terlibat dalam aktivitas permainan tersebut.

d. Permainan Paralel (Parallel Play)

Anak bermain dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi tidak terjadi hubungan antara anak yang satu dengan yang lain dan tidak pula terjadi tukar menukar alat permainan satu sama lain.

e. Permainan Asosiatif

Anak bermain bersama-sama dan saling meminjam alat permainan yang mereka mainkan, tetapi permainan ini bersifat bebas atau tidak ada peraturan, tidak memiliki tujuan tertentu, dan tidak ada pembagian peran, atau pun juga pembagian alat-alat permainan.

f. Permainan Berkelompok (Cooperative Play)

Anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, memiliki tujuan tertentu, dan setiap anak memiliki perannya masing-masing. Kelompok ini juga harus dipimpin oleh satu atau dua orang anak sebagai pemimpin.

Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Bahkan segala hal yang menarik bagi anak dapat digunakan sebagai permainan. Permainan tidak harus yang berbentuk alat-alat modern, akan tetapi permainan dapat berupa hal-hal yang bersifat tradisional.. selama itu menyenangkan bagi anak dan memiliki nilai pembelajaran, maka dapat

pula dikatakan sebagai permainan. Menurut Rahmat (Fadlillah, 2016: 36) dalam artikelnya, permainan itu dapat di bagi menjadi lima jenis, di antaranya: permainan fungsi atau gerak, permainan membentuk, permainan ilusi, permainan menerima dan permainan sukses.

- a. Permainan fungsi atau gerak, yaitu permainan yang dilakukan dengan gerakan dalam rangka melatih kekuatan otot sang anak. Misalnya, memukul-mukul, menendang, berjalan, dan berlari.
- b. Permainan membentuk, yaitu berupa permainan memberi atau membuat bentuk-bentuk pada suatu benda supaya lebih menarik, seperti bermain pasir, tanah liat, balok, dan pelepah pisang.
- c. Permainan ilusi, yaitu permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi bagi anak, sehingga seolah-olah hal itu menyerupai sungguhan. Misalnya, bermain jual-jualan, dokter-dokteran, atau yang lainnya.
- d. Permainan menerima (reseptif), yaitu bentuk permainan di mana anak hanya menerima saja tanpa melakukan aktivitas, seperti mendengarkan cerita atau menonton televisi.
- e. Permainan sukses, yaitu bentuk permainan menyelesaikan suatu tantangan tertentu, seperti memanjat pohon dan berjalan di atas titian.

3. Pemilihan Alat Permainan

Menurut Oppenheim dalam Martuti (Mulyani 2018: 152) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih alat permainan, yaitu:

- a. Jumlah dan jenis alat permainan harus disesuaikan dengan rentang perhatian anak. Pemberian alat permainan yang terlalu banyak, justru akan mengganggu

konsentrasi anak dan anak tidak akan tuntas bermain dengan satu alat permainan, sehingga tidak mendapat manfaat dari alat permainan tersebut.

- b. Setiap alat permainan mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Ada yang memang membutuhkan pemecahan masalah yang relatif tinggi, tetapi ada pula yang relatif mudah untuk dimainkan. Semakin tinggi tingkat kesulitan suatu alat permainan, maka semakin membutuhkan kemampuan berpikir yang tinggi.
- c. Alat permainan yang mempunyai banyak kegunaan dan variasi cara bermain, seperti alat permainan edukatif (balok-kubus, menggantung, dan menempel), akan lebih meningkatkan minat bermain anak-anak, daripada alat permainan yang hanya bisa dimainkan dengan satu cara saja, seperti mobil-mobilan yang digerakkan dengan baterai.
- d. Alat permainan mempunyai daya tahan yang tidak sama. Alat permainan yang mudah rusak atau pecah akan mengurangi minat anak-anak untuk bermain, karena ia harus berhati-hati memainkannya supaya tidak rusak. Hal ini dapat menyebabkan kesenangan anak akan berkurang. Oleh karena itu, pilihlah alat permainan yang mempunyai daya tahan lama dan tidak mudah rusak.
- e. Alat permainan yang dirancang dengan bagus, akan menarik minat anak-anak dibandingkan dengan alat permainan yang tidak dirancang dengan baik. Dalam hal ini, bentuk dan warna alat permainan sangat memegang peranan penting dalam menarik perhatian anak-anak.
- f. Tidak semua alat permainan menyenangkan bagi anak-anak. Ada alat permainan yang justru menimbulkan rasa takut pada usia-usia tertentu.

Misalnya anak di bawah usia tiga tahun, akan merasa takut dengan mainan robot yang berwarna hitam dan bermuka jelek. Hal ini sangat penting bagi orang tua dan para guru. Jangan sampai memberikan alat permainan yang tidak sesuai, karena pengalaman dalam bermain akan berpengaruh kepada kesenangan dan membawa dampak psikologis.

4. Faktor yang mempengaruhi permainan anak

Menurut Fadlillah (2016: 38) Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, di antaranya: kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, jumlah waktu, peralatan bermain.

- a. Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olahraga. Adapun anak yang kekurangan tenaga (tidak sehat) lebih menyukai hiburan.
- b. Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- c. Intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdasan. Dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca.

- d. Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal sederhana dan kelembutan.
- e. Lingkungan. Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak.
- f. Status sosial-ekonomi. Anak dari kelompok sosial-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sangat sederhana.
- g. Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat mememanfaatkannya untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didiperolehnya.
- h. Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak memengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.

5. Tips Memilih Mainan Bagi Anak Usia Dini

Tips memilih mainan bagi anak menurut Pudjiati (2011: 24) adalah sebagai berikut:

- a. Mainan harus bersih dan aman, sesuaikan dengan usia anak.
- b. Hindari mainan yang memiliki pinggiran tajam dan mudah pecah.
- c. Hindari mainan yang mengandung cat berbahaya.
- d. Hindari mainan dalam bentuk kecil-kecil karena dapat tertelan atau dimasukkan ke dalam lubang hidung/telinga anak.
- e. Sebisa mungkin kurangi mainan yang menggunakan listrik atau baterai.
- f. Sebisa mungkin anak memiliki kesempatan yang sama antara bermain di dalam ruangan dengan bermain di luar ruangan.

Menurut CK Arianto Yusuf, (2018: 32) Ada sejumlah hal yang perlu dipahami dan lebih diperhatikan dalam memilih mainan anak yang meliputi:

- a. Bayi berumur kurang dari setahun

Periode bayi sangat membutuhkan bantuan untuk merangsang tumbuh kembang anak, terutama pada panca inderanya karena itu orang tua dapat memilih mainan anak dengan warna-warni yang mencolok dan bisa mengeluarkan suara. Hal ini penting untuk merangsang indera penglihatan, pendengaran, maupun gerak motorik agar anak lebih terlatih. Pilih juga mainan yang aman dan tidak dicat dengan bahan kimia atau berbahaya untuk anak.

- b. Anak batita (dibawah tiga tahun)

Anak batita atau berumur antara 1 sampai 3 tahun ditandai dengan gerak fisiknya yang lincah dan tidak bisa diam. Berbagai permainan anak yang mampu

merangsang gerak motorik anak sangat baik diberikan, seperti mobil-mobilan, sepeda, atau papan luncur.

c. Anak pra sekolah

Anak yang berumur 3 hingga 5 tahun merupakan tahapan pra sekolah agar mereka siap memasuki dunia pendidikan formal. Anak pada periode ini membutuhkan mainan yang mampu merangsang daya fantasi dan sikap sosial anak. Satu set permainan masak-masakan akan berguna untuk membangun imajinasi anak dan sekaligus kerja sama dengan teman sebayanya.

6. Pentingnya Bermain bagi Anak-anak

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab, masa mereka merupakan usianya bermain dan pada saat anak belajar akan lebih efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain. Jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka. Menurut Fadlillah (2016: 27) Alasan anak usia dini suka bermain yaitu antara lain:

a. Kelebihan energi

Harbert menyatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Jika kehidupannya normal, anak akan kelebihan energi yang selanjutnya akan digunakan untuk bermain.

b. Rekreasi dan relaksasi

Dalam hal ini, bermain dimaksudkan untuk menyegarkan tubuh kembali. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan aktivitas, anak-anak menjadi lebih lelah dan kurang bersemangat. Dengan bermain, anak-anak memperoleh kembali energinya sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

c. Insting

Maksudnya bermain merupakan sifat bawaan (insting) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa.

d. Rekapitulasi

Maksudnya bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada zaman sekarang.

7. Tahap-tahap Perkembangan Bermain

Menurut Jean Piaget (Fadlillah, 2017: 44) tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

- a. Sensorimotor (sensory motor play): tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indra dan gerak-gerakan tubuhnya. Untuk itu, pada usia ini mainan yang tepat untuk anak ialah yang dapat merangsang panca inderanya, misalnya mainan yang berwarna cerah, memiliki banyak bentuk dan tekstur, serta mainan yang tidak mudah tertelan oleh anak.
- b. Praoperasional (Symbolic play): pada tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, dan mencoba hal-hal yang baru, dan memahami simbol-simbol tertentu. Adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti menggambar, balok/lego, dan puzzle. Namun sifat permainan anak usia ini lebih sederhana dibandingkan dengan operasional konkret.

c. Operasional konkret (sosial play); tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun.

Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif. Adapun alat permainan yang tepat untuk anak usia ini adalah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak. Melalui alat permainan yang dimainkan anak dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Bentuk permainan yang bisa digunakan di antaranya: dakon, puzzle, ular tangga, dam-daman, dan monopoli.

d. Formal Operasional (game with rules and sport); terjadi pada tahap anak usia 11 tahun keatas. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan aturan-aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah kepada game atau pertandingan yang menuntut adanya menang dan kalah.

8. Prinsip-prinsip Bermain

Adapun prinsip-prinsip bermain menurut Fadlillah, (2017: 19) adalah sebagai berikut:

a. Memiliki tujuan yang jelas

Dalam kegiatan bermain setiap anak mempunyai tujuan yang berbeda-beda, tergantung apa yang diinginkan oleh anak yang bersangkutan. Namun secara umum anak bermain dalam rangka mendapatkan sebuah kepuasan

b. Dilakukan dengan bebas

Anak-anak dalam bermain selalu memilih bentuk permainan yang dikehendaki. Kemudian mereka juga bebas dalam menentukan aturan-aturan dalam bermain dengan kata lain bermain tidak dipaksa oleh orang lain

c. Mementingkan proses bukan hasil

Dalam bermain yang menjadi titik tekannya adalah proses bermain anak. Hal ini dikarenakan proses belajar anak dilakukan pada saat ia melakukan kegiatan bermain.

d. Memperhatikan keselamatan

Dalam bermain salah satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah keselamatan. Keselamatan menjadi prioritas utama dalam setiap permainan. Jangan sampai kegiatan bermain membahayakan bagi anak, apalagi sampai membuat luka atau cedera dan trauma yang berkepanjangan. Keselamatan ini dilihat dari bentuk permainannya maupun alat-alat yang digunakan dalam bermain.

e. Menyenangkan dan dapat dinikmati

Prinsip terakhir adalah menyenangkan dan dapat dinikmati. Hal ini merupakan inti dari kegiatan bermain itu sendiri. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa maksud dari bermain dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan. Maka dari itu bermain harus memberikan rasa senang, gembira, dan membangkitkan semangat anak-anak.

9. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain. Menurut Jeffree, McConkey, dan Hewson sebagaimana dikutip dalam Fadlillah, (2017: 42) karakteristik bermain pada anak diklasifikasikan menjadi enam, yaitu:

a. Bermain muncul dari dalam diri anak

Maksudnya Keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan cara sendiri. Dengan kata lain, bermain dilakukan dengan kesukarelaan bukan paksaan.

b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati.

Maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selain menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.

c. Bermain adalah aktivitas nyata dan sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif, baik secara fisik maupun mental.

d. Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri, tidak didominasi oleh orang dewasa. Karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa, anak-anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

e. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain, ia tidak akan memperoleh pengalaman baru. Karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

D. Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan Ular Tangga

Satrianawati (2018: 69) mengatakan bahwa “ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-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”. Senada dengan Tilong (2016: 29) “Permainan ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih”.

Permainan ular tangga pada penelitian ini sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil yang terdiri dari kotak 1 sampai kotak 12 dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain yang akan dimainkan oleh empat anak.

2. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Ismayani, Ani (2013: 56) Adapun langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut.

- a. Masing-masing pemain memilih satu pion untuk digunakan. Masing-masing memiliki pion yang berbeda. Bisa dibedakan dengan warna atau bentuk pionnya.
- b. Letakkan pion pada kotak “Start” (Kotak Ke-1) di pojok papan permainan.

- c. Mulailah dengan suit atau mengocok dadu untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama, kedua, dan seterusnya, untuk menggerakkan pionnya.
- d. Permainan dilakukan dengan melempar dadu terlebih dahulu. Kemudian pemain melangkahakan pionnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang dilemparkan. Pion digerakkan mengikuti urutan angka yang tertera dalam papan kearah kanan.
- e. Ikuti petunjuk pada papan. Tangga menunjukkan gerakan naik, sementara ular menunjukkan gerakan turun.
- f. Pemain yang pertama kali mencapai finish adalah pemenangnya.

Menurut Madyawati (2012: 23) persiapan guru dalam bermain ular tangga diantaranya ialah:

- a. Mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain
- b. Menyiapkan alat yang digunakan seperti dadu, bidak dan papan bidak
- c. Menyampaikan maksud dan tujuan dalam kegiatan bermain ular tangga
- d. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga dengan arahan:
 - 1) membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang,
 - 2) membantu anak menentukan siapa yang mendapat giliran pertama,
 - 3) membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu,
 - 4) membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh.
- e. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak selama permainan berlangsung.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dalam penelitian ini mengembangkan langkah-langkah permainan ular tangga sebagai berikut:

- a. Mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain
- b. Menyiapkan alat yang digunakan seperti dadu, pion, papan ular tangga dan kotak benda beserta isinya
- c. Menjelaskan cara bermain ular tangga dan memberikan contoh cara bermainnya seperti berikut ini:
 - 1) Guru mengambil sebuah dadu dan pion, kemudian diperlihatkan pada anak anak.
 - 2) Guru menaruh pion pada kolom start, kemudian mengocok dadu, dan menghitung titik-titik yang tertera pada dadu setelah dikocok tersebut.
 - 3) Guru menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah titik-titik pada dadu, kemudian menyebutkan angka yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti dan mengambil benda dalam kotak yang telah disiapkan sesuai dengan jumlah langkah dimana pion berhenti.
 - 4) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka naik ke atas. jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, maka turun ke bawah.
- d. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga dengan arahan:
 - 1) membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang,
 - 2) membantu anak menentukan siapa yang mendapat giliran pertama,

3) membantu anak untuk menghitung hasil kocokan dadu,

4) membantu anak menjalankan pionnya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh.

5) Membantu anak menyebutkan angka dimana pion berhenti dan mengambil benda dalam kotak sesuai jumlah angka dimana pion berhenti.

e. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak selama permainan berlangsung.

3. Manfaat Permainan Ular Tangga

Menurut Istiqomah, (2018: 49) Bermain ular tangga atau permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah: mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama dan menunggu giliran, mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar pra matematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu. Adapun manfaat lain dari permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Intelektual, kognitif, moral, sosial, maupun emosional.

Selain terkait dengan pembelajaran, permainan juga terkait dengan perkembangan siswa, antara lain:

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi)

- d. Melatih keterampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving
- g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri.

4. Kelebihan Permainan Ular Tangga

Satrianawati (2018: 72) Adapun kelebihan media permainan ular tangga yaitu:

- a. Termasuk dalam media pembelajaran tematik
- b. Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa menjadi bermain dalam pembelajaran
- c. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung
- d. Media pembelajaran ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika
- e. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak
- f. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun diluar kelas

5. Kekurangan Media Permainan Ular Tangga

Satrianawati (2018: 73) Adapun kekurangan media permainan ular tangga yaitu:

- a. Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemui ekor ular
- b. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak
- c. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran
- d. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan
- e. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain

E. Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga

Dunia anak adalah dunia bermain dan belajar berhitung terjadi secara alamiah seperti pada saat anak bermain. Bermain sambil belajar juga memberikan kesempatan pada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terduga banyaknya dan disinilah proses pembelajaran terjadi. Hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran dengan permainan, yang dapat menciptakan kesenangan anak dalam mengikuti pembelajaran. Ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi anak karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan. Permainan ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu masanya bermain. Permainan ular tangga dapat membantu anak untuk melatih kemampuan berhitung. Ketika anak bermain akan terjadi perangsangan tanpa adanya tekanan-tekanan yang dapat berakibat negatif. Rangsangan-rangsangan tersebut akan membuat anak mengembangkan kecerdasannya, sehingga anak dengan mudah dapat memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Anak akan meletakkan pion sesuai dengan banyak angka yang diperolehnya dari kocokan dadu. Jika pion mereka berada di tangga maka pion tersebut akan menaiki tangga namun sebaliknya jika berada di ekor ular maka harus turun ke bawah, jadi mereka menggunakan proses matematika dalam permainan ini yaitu dengan menghitung mata dadu, anak bisa mengenal konsep angka dan bilangan, berlatih berhitung, belajar teliti dari menyesuaikan jumlah mata dadu dengan pergerakan pion, percaya diri, dan disiplin dari menunggu giliran menjalankan pion.

F. Kerangka Pikir

Kegiatan pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan bermain dan menggunakan media pembelajaran secara konkrit, salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah permainan ular tangga. Penggunaan permainan ular tangga tersebut dapat

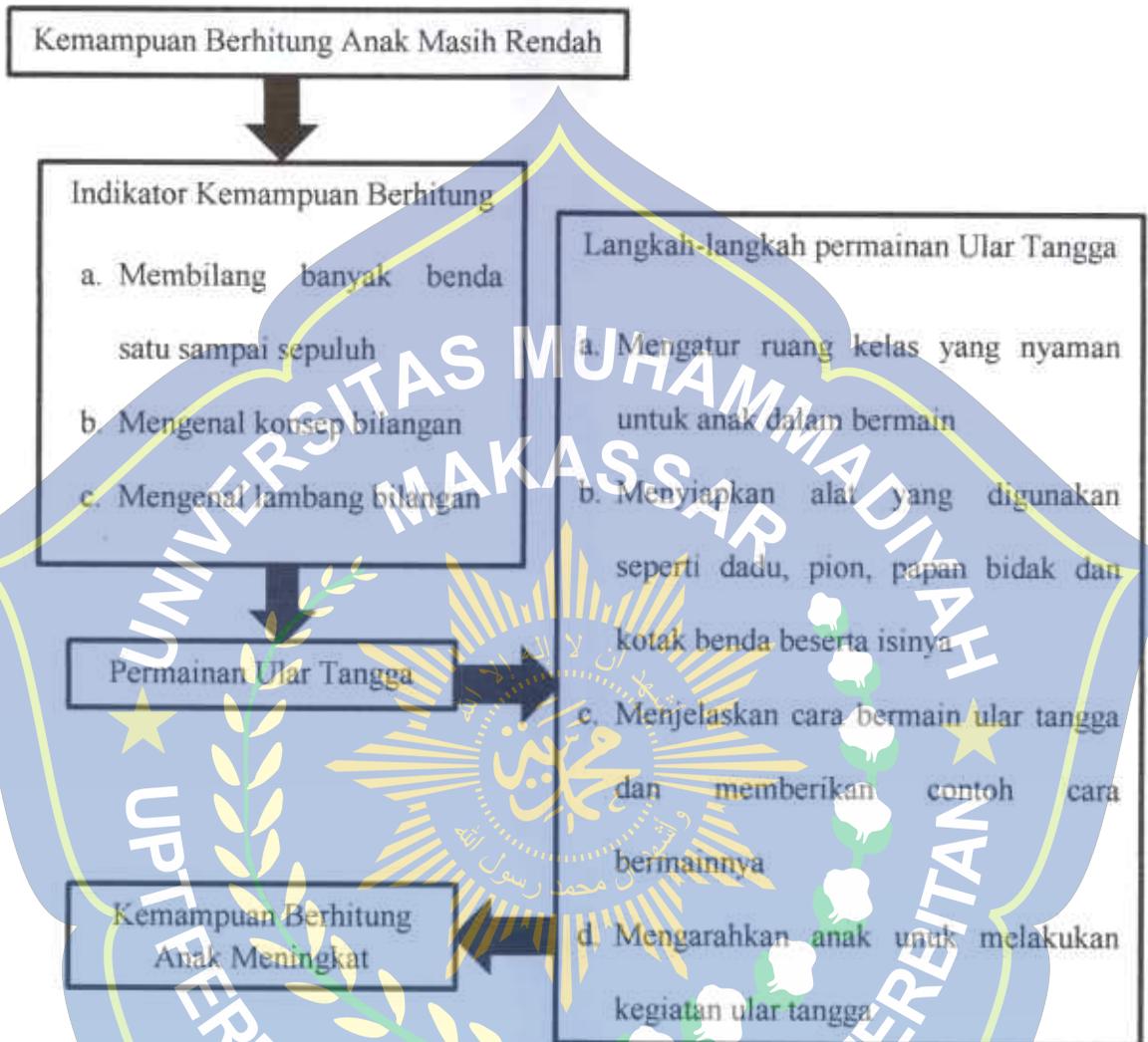
menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung yang dimiliki anak usia 4-5 tahun yaitu: membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan

Mengingat betapa pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia dini, yaitu karena kehidupan manusia tidak lepas dari kegiatan berhitung dan untuk memudahkan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di tingkat berikutnya. Diharapkan guru dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berhitungnya dengan menggunakan berbagai permainan dan media dan yang tepat sesuai dengan perkembangan anak.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah "jika permainan ular tangga diterapkan maka kemampuan berhitung anak kelompok A TK Amrah Galesong meningkat".

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto, (2012: 3) bahwa: Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan siswa.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK Amrah Galesong yang berjumlah 15 anak didik, yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

C. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Amrah Galesong. Untuk mengetahui hal tersebut, maka ada beberapa fokus yang ingin diteliti dalam penelitian tindakan kelas hal ini diuraikan sebagai berikut:

1. Ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih/ papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, kotak tersebut bertuliskan angka dan beberapa kotak di gambar sejumlah ular dan tangga. Selain papan permainan terdapat pula dadu sebagai pelengkap alat bermain

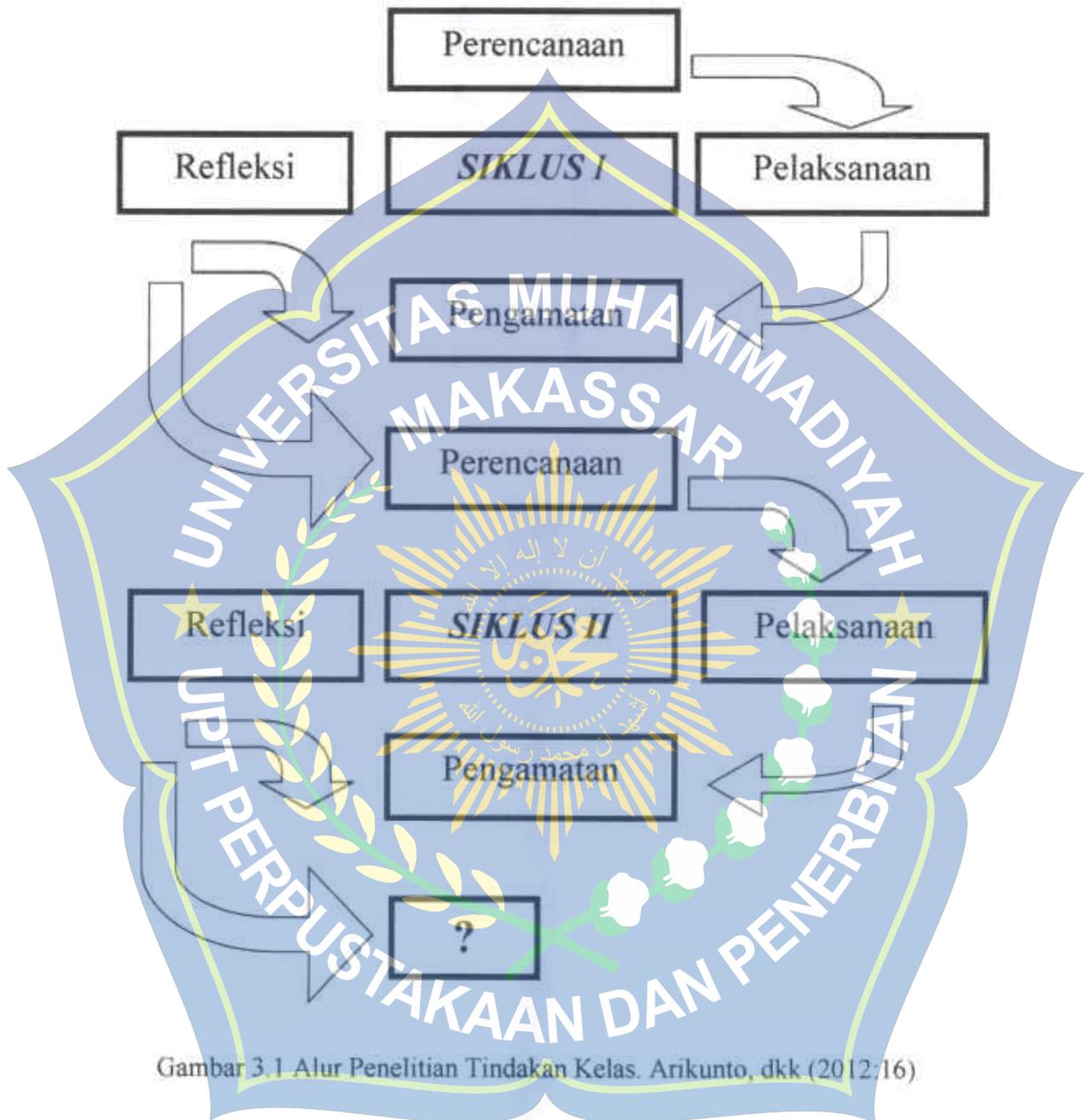
ular tangga. Kotak yang bertuliskan angka serta dadu tersebut merupakan alat utama dalam penelitian ini. Dengan penggunaan media ular tangga ini, peningkatan kemampuan berhitung anak dapat diketahui.

2. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak setelah diterapkannya proses pembelajaran melalui permainan ular tangga.

D. Prosedur Penelitian

Rencana tindakan dalam penelitian yaitu mengenai langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian. Dalam Penelitian tindakan kelas guru dan peneliti berupaya memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif terhadap pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, baik dilihat dari interaksi anak didik dalam pembelajaran atau hasil pembelajaran secara reflektif sehingga dimungkinkan adanya tindakan berulang-ulang dengan revisi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan menggunakan siklus, dimana siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan reflektif.

Berikut ini digambarkan bagan prosedur penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto, dkk (2012:16)

1. Siklus

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan yaitu peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga pada kelompok A TK Amrah Galesong. Persiapan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian adalah :

- 1) Membuat dan Menyusun Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan tema pada hari itu di TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar
- 2) Mempersiapkan ruang kelas yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran
- 3) Menyiapkan media pembelajaran serta yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain ular tangga
- 4) Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi yang akan digunakan melalui kegiatan bermain ular tangga.

b. Pelaksanaan

Peneliti dan guru di kelompok A TK Amrah Galesong bekerja sama dalam pelaksanaan tindakan. Sebelum masuk kedalam pembelajaran guru dan peneliti melakukan diskusi terlebih dahulu untuk membuat RPPH yang sesuai tema dan sub tema untuk menentukan kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga sebagai berikut :

- 1) Guru dan Peneliti mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain

- 2) Menyiapkan alat yang digunakan seperti dadu, pion, papan ular tangga dan kotak benda beserta isinya.
- 3) Menjelaskan cara bermain ular tangga dan memberikan contoh cara bermainnya seperti berikut ini:
 - a) Guru mengambil sebuah dadu dan pion, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b) Guru menaruh pion pada kolom start, kemudian mengocok dadu, dan menghitung titik-titik yang tertera pada dadu setelah dikocok tersebut.
 - c) Guru menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah titik-titik pada dadu, kemudian menyebutkan angka yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti dan mengambil benda dalam kotak yang telah disiapkan sesuai dengan jumlah angka dimana pion berhenti.
 - d) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka naik ke atas, jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, maka turun ke bawah.
- 4) Guru dan peneliti mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga dengan arahan:
 - a) membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang,
 - b) membantu anak menentukan siapa yang mendapat giliran pertama,
 - c) membantu anak untuk menghitung hasil kocokan dadu,

- d) membantu anak menjalankan pionnya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh.
- e) Membantu anak menyebutkan angka dimana pion berhenti dan mengambil benda dalam kotak sesuai jumlah angka dimana pion berhenti.

c. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran. Peneliti juga bekerja sama dengan guru kelas A untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung anak. Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

- 1) Mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga.
- 2) Mengamati perilaku anak-anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung
- 3) Mengamati kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dan membuat dokumentasi kegiatan proses belajar mengajar.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi guru dan peneliti melakukan analisis dan refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, jika hasil dari siklus I masih belum memuaskan maka guru dan peneliti akan melaksanakan siklus II. Kegiatan pada siklus II yaitu perbaikan dari kegiatan yang sudah dilakukan pada siklus I. Tahapan pada siklus identik dengan siklus pertama yaitu diawali dengan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada tahap ini akan dilakukan refleksi terhadap siklus I dan siklus II. Selain itu juga dilakukan diskusi dengan guru untuk mengevaluasi agar dibuat kesimpulan atas pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Kegiatan observasi merupakan pengamatan terhadap proses pembelajaran melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, berupa aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumen yang berupa foto-foto anak yang sedang melakukan permainan ular tangga di TK Amrah Galesong.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dengan menyajikan tabel presentase masing-masing tabel dan selanjutnya di tarik kesimpulan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi langsung pada proses pembelajaran melalui permainan ular tangga di taman kanak-kanak Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas mengajar guru dan belajar anak dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga dan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan ini dilihat pada setiap siklus. Data didapatkan dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran dan dokumentasi, kemudian dianalisis ke dalam bentuk kuantitatif. Pada tahap analisis data kuantitatif, setiap indikator penilaian dari setiap anak dihitung dan dilakukan penilaian melalui skor serta dibuat persentasinya. Rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari

persentase, mengacu pada pendapat Sudjono (Rindha, 2011: 7) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n}$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n= Jumlah persentase/banyaknya individu/indikator

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Untuk Anak Didik Sesuai Dengan Kemampuannya

No.	Kategori	Kemampuan
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Anak didik mampu melaksanakan kegiatan dengan benar
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Anak didik mampu melaksanakan kegiatan tanpa bimbingan oleh guru.
3.	Mulai Berkembang (MB)	Anak didik mampu melaksanakan kegiatan namun masih perlu bimbingan dari guru
4.	Belum Berkembang (BB)	Anak didik tidak mampu melaksanakan kegiatan dengan benar

Kriteria Penilaian Observasi Anak

1. Anak mampu membilang benda 1 sampai 10

BB : Anak belum mampu membilang benda 1 sampai 10

MB : Anak mulai mampu membilang benda kurang dari 10 dan masih perlu bantuan guru

BSH : Anak mampu membilang benda 1 sampai 10 tanpa bantuan guru

BSB : Anak mampu membilang benda lebih dari 10 tanpa bantuan guru

2. Anak mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 10

BB : Anak belum mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 10

MB : Anak mampu mengurutkan bilangan kurang dari 10 dan masih perlu bantuan guru

BSH : Anak mampu mengurutkan bilangan 1 sampai 10 tanpa bantuan

BSB : Anak mampu mengurutkan bilangan lebih dari 10 dan dapat membantu temannya yang belum mampu

3. Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 – 10

BB : Anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1 – 10

MB : Anak mampu menunjukkan lambang bilangan kurang dari 10

BSB : Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1 – 10 tanpa bantuan

BSB : Anak mampu menunjukkan lambang bilangan lebih dari 10 tanpa bantuan dan dapat membantu temannya yang belum mampu

4. Anak mampu membilang titik pada dadu

BB : Anak belum mampu membilang titik pada dadu

MB : Anak mulai mampu membilang titik pada dadu namun masih perlu bantuan guru

BSH : Anak mampu membilang titik pada dadu tanpa bantuan guru

BSB : Anak mampu membilang titik pada dadu tanpa bantuan guru sudah dapat membantu temannya yang belum mampu

5. Anak mampu menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul

MB : Anak belum mampu menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul

MB : Anak mampu menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul namun masih perlu bantuan

BSH : Anak mampu menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul tanpa bantuan

BSB : Anak mampu menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul tanpa bantuan dan dapat membantu temannya yang belum mampu

G. Indikator Keberhasilan

1. Proses

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak disediakan alat permainan ular tangga yaitu permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil yang terdiri dari kotak 1 sampai kotak 12 dan beberapa kotak bergambar sejumlah ular dan tangga yang menghubungkannya dengan kotak lain.

2. Hasil

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila terjadi peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga yaitu yang masuk kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sudah mencapai 75% dari 15 jumlah anak didik.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Paparan Data Siklus I Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga

Penelitian dalam siklus I terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi, di mana pada siklus ini dilaksanakan dua kali pertemuan. Dan pada kondisi pandemi ini, TK Amrah Galesong menerapkan model shift dan hanya bersekolah selama 4 hari dalam satu minggu. Pada kelompok A yang berjumlah 15 orang anak, dibagi menjadi 2 bagian, 8 orang anak masuk di hari senin, 7 orang anak masuk di hari selasa, dan anak yang masuk di hari senin akan masuk kembali di hari rabu, anak yang masuk di hari selasa akan masuk di hari kamis. Jam belajar di TK Amrah Galesong dimulai pukul 07.30 sampai 09.00 setiap hari senin sampai kamis. Pertemuan yang pertama dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis, tanggal 11 dan 12 November 2020, pertemuan yang kedua dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa, tanggal 16 dan 17 November 2020. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus I.

a. Tahap Perencanaan

1) Menentukan tema

Peneliti dalam menentukan tema yang akan digunakan dengan menyesuaikan tema yang ada di TK Amrah Galesong. Tema yang digunakan adalah tema tanaman, sub tema jenis pohon.

2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) ini disusun oleh peneliti yang bekerja sama dengan guru kelompok A

3) Menyiapkan Media

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan media untuk kegiatan pembelajaran yaitu permainan ular tangga. Seperti gambar dibawah ini



Gambar 4.1 Permainan Ular Tangga

4) Mempersiapkan Instrumen

Peneliti ini menggunakan lembar observasi berbentuk ceklist. Lembar observasi digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung anak pada proses pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Proses pelaksanaan siklus I terdiri dari pertemuan 1 dan pertemuan 2 yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Siklus satu menggunakan tema tanaman. Deskripsi tiap pertemuan sebagai berikut :

1) Siklus I Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Rabu (8 anak) – Kamis (7 anak), tanggal 11- 12 November 2020 dengan menggunakan tema tanaman, sub tema jenis pohon, dan sub-sub tema pohon cemara.

a) Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan memutar lagu-lagu anak seperti guruku tersayang, *baby shark*, dan yang sejenisnya. Setelah itu mengucapkan syair potong kuku lalu guru memeriksa kuku anak-anak sambil masuk satu persatu di kelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (doa sebelum belajar). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dahulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema tanaman, sub tema macam-macam tanaman dan sub-sub tema pohon cemara.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru dan peneliti bekerja sama dalam penerapan permainan ular tangga. Langkah pertama yang dilakukan oleh guru dan peneliti dalam penerapan permainan ular tangga yaitu guru dan Peneliti mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain, dan menyiapkan alat yang

digunakan seperti dadu, pion, papan ular tangga dan kotak benda beserta isinya yang telah disediakan peneliti, selanjutnya guru menjelaskan cara bermain ular tangga dan memberikan contoh cara bermainnya, kemudian guru dan peneliti mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga dengan membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat anak dan membantu anak menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dikarenakan masih banyak anak yang bingung atau belum paham dalam melakukan permainan ular tangga karena pada saat guru menjelaskan ada anak yang tidak fokus atau asyik bermain sendiri bahkan mengganggu temannya yang lain saat guru menjelaskan, sehingga guru harus membantu anak menghitung hasil kocokan dadu, membantu anak menjalankan pion sesuai dengan hasil kocokan dadu yang diperoleh, membantu anak dalam menyebutkan angka dimana pion berhenti, dan mengambil benda dalam kotak sesuai jumlah angka dimana pion berhenti. Pada saat anak melakukan permainan ular tangga ada anak yang tidak mau bergantian dalam mengocok dadu dan ada juga yang hanya diam saat diajak menyebutkan angka dan masih kurang percaya diri dalam menggerakkan pionnya. Dari 15 anak 13 anak berada pada kriteria belum berkembang (BB) dan 2 anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB)

c) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk di tempat masing-masing untuk bercakap-cakap tentang bagaimana perasaan anak pada saat melakukan kegiatan serta menyebutkan kembali angka

yang ada pada permainan ular tangga. Setelah itu dilanjutkan dengan membaca doa pulang (Al-Ashr) dan doa keluar sekolah, setelah itu salam dan pulang.

2) Siklus I Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari senin (8 anak) - selasa (7 anak) 16 – 17 November 2020 dengan menggunakan tema tanaman, sub tema jenis pohon, sub-sub tema pohon kelapa

a) Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan memutar lagu-lagu anak seperti bagian-bagian tanaman, *baby shark*, dan yang sejenisnya. Setelah itu mengucapkan syair potong kuku lalu guru memeriksa kuku anak-anak sambil masuk satu persatu di kelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (doa sebelum belajar). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dahulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema tanaman, sub tema jenis pohon dan sub-sub tema pohon kelapa.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti sebelum melakukan kegiatan bermain ular tangga guru dan peneliti mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain, dan menyiapkan alat yang digunakan seperti dadu, pion, papan ular tangga dan kotak benda beserta isinya yang telah disediakan peneliti, selanjutnya guru menjelaskan cara bermain ular tangga dan memberikan contoh cara bermainnya, kemudian guru dan peneliti mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga

dengan membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat anak dan membantu anak menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, membantu anak menghitung hasil kocokan dadu, membantu anak menjalankan pion sesuai dengan hasil kocokan dadu yang diperoleh, membantu anak dalam menyebutkan angka dimana pion berhenti, dan mengambil benda dalam kotak sesuai jumlah angka dimana pion berhenti. Pada saat anak melakukan permainan ular tangga masih ada anak yang malu-malu atau kurang percaya diri saat diajak menyebutkan angka dan masih kurang percaya diri dalam menggerakkan pionnya yaitu KN dan FT sehingga guru memberikan motivasi kepada anak agar bersemangat dalam melakukan permainan ular tangga tersebut. Dari 15 anak 2 anak berada pada kriteria belum berkembang (BB) dan 9 anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan 4 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk di tempat masing-masing untuk bercakap-cakap tentang bagaimana perasaan anak pada saat melakukan kegiatan serta menyebutkan kembali angka yang ada pada permainan ular tangga. Setelah itu dilanjutkan dengan membaca doa pulang (Al-Ashr) dan doa keluar sekolah, setelah itu salam dan pulang.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

1) Hasil Observasi Anak Siklus I Pertemuan Pertama

Pada saat guru menjelaskan terdapat beberapa anak yang kurang fokus dengan asyik bermain sendiri, mengganggu temannya, ada juga yang hanya

terdiam, dan beberapa anak juga tidak sabar menunggu giliran untuk menjalankan pionnya. Oleh karena itu pendidik lebih menekankan untuk memberikan pengarahan tentang peraturan dalam penerapan permainan ular tangga.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Pertama Membilang Benda 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	7	46.67%
MB	8	53.33%
BSH	0	0
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Siklus 1 Pertemuan Pertama Mengurutkan Bilangan 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	5	33.33%
MB	10	66.67%
BSH	0	0
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Siklus 1 Pertemuan Pertama Menunjukkan Lambang Bilangan 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	13	86.67%
MB	2	13.33%
BSH	0	0
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

Tabel 4.4 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan Pertama Membilang Titik Pada Dadu

Kriteria	Skor	Persentase
BB	6	40%
MB	9	60%
BSH	0	0
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

Tabel 4.5 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Siklus I Pertemuan Pertama Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Dadu yang Muncul

Kriteria	Skor	Persentase
BB	13	86.67%
MB	2	13.33%
BSH	0	0
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

2) Hasil Observasi Anak Siklus I Pertemuan Kedua

Pada saat guru menjelaskan beberapa anak berusaha memahami apa yang disampaikan pendidik dan terdapat beberapa anak yang kurang fokus. Hal ini dibuktikan ada beberapa anak yang asyik bermain sendiri, mengganggu temannya, ada juga yang hanya terdiam, dan beberapa anak juga tidak sabar menunggu giliran untuk menjalankan pionnya. Oleh karena itu pendidik lebih menekankan untuk memberikan pengarahan tentang peraturan dalam penerapan permainan ular tangga. Anak mulai memahami dalam setiap melakukan kegiatan pembelajaran meskipun belum seluruhnya optimal.

Tabel 4.6 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua Membilang Benda 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	1	6.67%
MB	10	66.67%
BSH	4	26.67%
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

Tabel 4.7 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua Mengurutkan Bilangan 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	6	40%
BSH	9	60%
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

Tabel 4.8 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua Menunjukkan Lambang Bilangan 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	2	13.33
MB	12	80%
BSH	1	6.67%
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

Tabel 4.9 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua Membilang Titik Pada Dadu

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	11	73.33%
BSH	4	26.67%
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

Tabel 4.10 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua Menghitung Langkah Pion Sesuai Jumlah Titik Dadu yang muncul

Kriteria	Skor	Persentase
BB	3	20%
MB	11	73.33%
BSH	1	6.67%
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

3) Hasil Observasi Guru Siklus I

- a) Mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain Ya guru mengatur ruang kelas untuk melakukan kegiatan ular tangga
- b) Menyiapkan alat yang digunakan seperti dadu, pion, papan ular tangga dan kotak benda beserta isinya Ya Guru menyiapkan alat permainan ular tangga yaitu dadu, pion, papan ular tangga dan kotak benda beserta isinya
- c) Menjelaskan cara bermain ular tangga dan memberikan contoh cara bermain ular tangga Ya Sebelum anak melakukan permainan ular tangga guru terlebih dahulu menjelaskan dan memberikan contoh cara bermain ular tangga
- d) Mengarahkan Anak untuk melakukan kegiatan ular tangga Ya Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga

d. Tahap Refleksi pada Siklus I

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan pada siklus I. Hasil refleksi selanjutnya dijadikan pedoman untuk pelaksanaan kegiatan permainan ular tangga pada siklus II. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses kegiatan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga dinilai dapat memberikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Dan refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama

proses pembelajaran berlangsung pada siklus I. Adapun kendala –kendala pada siklus I sebagai berikut:

Adapun kendala – kendala pada siklus I sebagai berikut :

- 1) Saat melakukan permainan ular tangga sebagian anak kurang sabar dalam menunggu giliran
- 2) ada juga anak yang kurang aktif dalam permainan, hanya diam dan kurang percaya diri.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I terjadi peningkatan dalam kemampuan berhitung anak kelompok A TK Amrah Galesong namun masih banyak belum mencapai indikator yang ditentukan, sehingga perlu dilakukan tindakan siklus II. Dari beberapa kendala tersebut maka peneliti dan guru melakukan perbaikan pelaksanaan tindakan yaitu :

- 1) Guru memberikan motivasi dan semangat kepada anak khususnya anak kurang aktif.
- 2) Memberikan reward berupa bintang dan ucapan keseluruhan anak agar lebih bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan yang dilakukan.
- 3) Mengajak teman lain untuk mengapresiasi temannya yang selesai melakukan permainan.

2. Paparan Data Siklus II Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga

Penelitian dalam siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil persentase pada siklus I dalam kemampuan berhitung anak di TK Amrah Galesong dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan yang

pertama dilaksanakan pada hari Rabu - Kamis, tanggal 18 - 19 November 2020, pertemuan yang kedua dilaksanakan pada hari Senin - Selasa, tanggal 23 - 24 November 2020. Adapun tahapan tindakan siklus II yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Tema yang digunakan pada siklus II yaitu Tanaman. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus II.

a. Tahap Perencanaan

1) Menentukan tema

Peneliti dalam menentukan tema yang akan digunakan dengan menyesuaikan tema yang ada di TK Amrah Galesong. Tema yang digunakan adalah tema "Tanaman".

2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) ini disusun oleh peneliti yang bekerja sama dengan pendidik.

3) Menyiapkan media

Media untuk kegiatan pembelajaran yaitu permainan ular tangga sama seperti pada siklus I.

b. Tahap Pelaksanaan

Proses pelaksanaan siklus I terdiri dari pertemuan 1 dan pertemuan 2 yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Deskripsi tiap pertemuan sebagai berikut :

1) Siklus II pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Rabu - Kamis, tanggal 18 - 19 November 2020 dengan menggunakan tema tanaman, sub tema jenis pohon, dan sub-sub tema pohon pisang.

a) Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan memutar lagu-lagu anak seperti tepuk-tepuk jari, senam sehat gembira dan yang sejenisnya. Setelah itu mengucapkan syair potong kuku lalu guru memeriksa kuku anak-anak sambil masuk satu persatu di kelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (doa sebelum belajar). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dahulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema tanaman, sub tema jenis pohon, sub-sub tema pohon pisang.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti sebelum melakukan kegiatan bermain ular tangga guru dan peneliti mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain, dan menyiapkan alat yang digunakan seperti dadu, pion, papan ular tangga dan kotak benda beserta isinya yang telah disediakan peneliti, selanjutnya guru menjelaskan cara bermain ular tangga dan memberikan contoh cara bermainnya, kemudian guru dan peneliti mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga dengan membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat anak dan membantu anak menentukan siapa yang mendapat giliran pertama,

membantu anak menghitung hasil kocokan dadu, membantu anak menjalankan pion sesuai dengan hasil kocokan dadu yang diperoleh, membantu anak dalam menyebutkan angka dimana pion berhenti, dan mengambil benda dalam kotak sesuai jumlah angka dimana pion berhenti. Pada saat anak melakukan permainan ular tangga anak sudah mulai mampu memahami cara bermain ular tangga dan yang tadinya masih malu-malu atau kurang percaya diri sudah aktif dalam melakukan kegiatan permainan ular tangga namun guru tetap memberikan motivasi kepada anak agar bersemangat dalam melakukan permainan ular tangga tersebut dan memberikan reward bintang pada anak yang mampu menyelesaikan permainan ular tangga. Dari 15 anak 2 anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan 11 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 2 anak berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk di tempat masing-masing untuk bercakap-cakap tentang bagaimana perasaan anak pada saat melakukan kegiatan serta menyebutkan dan menunjukkan kembali angka pada permainan ular tangga. Setelah itu dilanjutkan dengan membaca doa pulang (Al-Ashr) dan doa keluar sekolah, setelah itu salam dan pulang.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin dan Selasa, tanggal 23 dan 24 November 2020 dengan menggunakan tema tanaman, sub tema jenis pohon, dan sub-sub tema pohon jambu.

a) Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan memutar lagu-lagu anak seperti guruku tersayang, tepuk-tepuk jari, dan yang sejenisnya. Setelah itu mengucapkan syair potong kuku lalu guru memeriksa kuku anak-anak sambil masuk satu persatu di kelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama (doa sebelum belajar). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dahulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema tanaman sub tema jenis pohon, dan sub-sub tema pohon jambu.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti sebelum melakukan kegiatan bermain ular tangga guru dan peneliti mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain, dan menyiapkan alat yang digunakan seperti dadu, pion, papan ular tangga dan kotak benda beserta isinya yang telah disediakan peneliti, selanjutnya guru menjelaskan cara bermain ular tangga dan memberikan contoh cara bermainnya, kemudian guru dan peneliti mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga dengan membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat anak dan membantu anak menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, kegiatan ular tangga pada pertemuan ini sudah ada beberapa anak yang sudah tidak dibantu oleh guru bahkan ada anak yang sudah mampu membantu temannya yang masih perlu dibantu dalam melakukan kegiatan menghitung hasil kocokan dadu, menjalankan pion sesuai dengan hasil kocokan dadu yang diperoleh, \

menyebutkan angka dimana pion berhenti, dan mengambil benda dalam kotak sesuai jumlah angka dimana pion berhenti. Pada saat anak melakukan permainan ular tangga anak sudah mampu memahami cara bermain ular tangga dan lebih antusias dalam melakukan kegiatan permainan ular tangga namun guru tetap memberikan motivasi kepada anak agar bersemangat dalam melakukan permainan ular tangga tersebut dan memberikan reward bintang pada anak yang mampu menyelesaikan permainan ular tangga. Dari 15 anak 10 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

c. Tahap Observasi

1) Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1

Pengamatan dalam kegiatan permainan ular tangga pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebagai hasil dari proses perbaikan. Sebagian besar anak mampu melakukan permainan ular tangga dari awal hingga akhir. Serta anak yang tadinya tidak aktif dan hanya diam, kurang semangat, jauh lebih berkurang. Terbukti hampir semua anak mampu membilang benda 1 sampai 10 sesuai dengan angka dimana pion berhenti, membilang titik pada dadu, mengurutkan bilangan 1 sampai 10, menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul, menunjukkan lambang bilangan 1 – 10.

Tabel 4.11 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Membilang Benda 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	5	33.33%
BSH	9	60%
BSB	1	6.67%
Jumlah	15	100%

Tabel 4.12 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Mengurutkan Bilangan 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	0	0
BSH	10	66.67%
BSB	5	33.33%
Jumlah	15	100%

Tabel 4.13 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Menunjukkan Lambang Bilangan 1 Sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	7	46.67%
BSH	8	53.33%
BSB	0	0
Jumlah	15	100%

Tabel 4.14 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Membilang Titik Pada Dadu

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	0	0
BSH	13	86.67%
BSB	2	13.33%
Jumlah	15	100%

Tabel 4.15 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Menghitung Langkah Pion Sesuai Jumlah Titik Dadu yang Muncul

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	2	13,33%
BSH	12	80%
BSB	1	6,67%
Jumlah	15	100%

2) Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

Pengamatan dalam kegiatan permainan ular tangga pada siklus II pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan sebagai hasil dari proses perbaikan. Sebagian besar anak mampu melakukan permainan ular tangga dari awal hingga akhir bahkan sudah ada anak yang mampu membantu temannya yang masih perlu dibantu. Serta anak yang tadinya kurang aktif dan hanya diam, kurang semangat, sudah lebih aktif. Terbukti hampir semua anak mampu membilang benda 1 sampai 10 sesuai dengan angka dimana pion berhenti, membilang titik pada dadu, mengurutkan bilangan 1 sampai 10, menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul, menunjukkan lambang bilangan 1 – 10.

Tabel 4.16 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Membilang Benda 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	0	0
BSH	12	80%
BSB	3	20%
Jumlah	15	100%

Tabel 4.17 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Mengurutkan bilangan 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	0	0
BSH	8	53.33%
BSB	7	46.67%
Jumlah	15	100%

Tabel 4.18 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Menunjukkan Lambang Bilangan 1 sampai 10

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	2	13.33%
BSH	10	66.67%
BSB	3	20%
Jumlah	15	100%

Tabel 4.19 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Membilang Titik Pada Dadu

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	0	0
BSH	9	60%
BSB	6	40%
Jumlah	15	100%

Tabel 4.20 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Menghitung Langkah Pion Sesuai Jumlah Titik Dadu yang Muncul

Kriteria	Skor	Persentase
BB	0	0
MB	0	0
BSH	12	80%
BSB	3	40%
Jumlah	15	100%

3) Hasil Observasi Guru Siklus I

- a) Mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain Ya guru mengatur ruang kelas untuk melakukan kegiatan ular tangga
- b) Menyiapkan alat yang digunakan seperti dadu, pion, papan ular tangga dan kotak benda beserta isinya Ya Guru menyiapkan alat permainan ular tangga yaitu dadu, pion, papan ular tangga dan kotak benda beserta isinya
- c) Menjelaskan cara bermain ular tangga dan memberikan contoh cara bermain ular tangga Ya Sebelum anak melakukan permainan ular tangga guru terlebih dahulu menjelaskan dan memberikan contoh cara bermain ular tangga
- d) Mengarahkan Anak untuk melakukan kegiatan ular tangga Ya Guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga

d. Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II, namun setelah melakukan observasi tidak ada kendala. Hasil refleksi dari data observasi pembelajaran siklus II sudah lebih baik dari siklus I. Proses pembelajaran berlangsung kondusif dan antusias peserta didik menunjukkan peningkatan, selain itu peserta didik yang aktif lebih banyak. Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan anak dalam kemampuan berhitung, ini dibuktikan jumlah rata-rata persentase keseluruhan anak didik pada siklus I 54,33% dan jumlah rata-rata persentase keseluruhan anak didik meningkat menjadi persentase 81,67% pada siklus II. Berdasarkan persentase tersebut maka

dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah berhasil dan mencapai indikator yang telah ditetapkan, sehingga penelitian hanya sampai siklus II.

B. Pembahasan

1. Hasil Proses Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga

Pada pertemuan pertama anak belum paham tentang kegiatan berhitung melalui permainan ular tangga karena terbukti ada 15 anak yang memiliki kriteria belum berkembang dan 2 anak mulai berkembang. Pada pertemuan kedua anak sudah mulai paham tentang kegiatan berhitung melalui permainan ular tangga karena terbukti ada 2 anak yang memiliki kriteria belum berkembang, 9 anak yang memiliki kriteria mulai berkembang dan 4 anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan. Karena pada tindakan siklus I terlihat ada anak yang hanya terdiam atau kurang aktif dalam kegiatan permainan ular tangga dan ada beberapa anak tidak fokus dalam melakukan kegiatan, serta tidak sabar dalam menunggu giliran bermain, ini karena salah satu karakteristik anak usia dini adalah egosentris dimana sesuai dengan pernyataan Khairi (2018:18) bahwa "Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya". Misalnya pada saat melakukan permainan ular tangga ada anak yang tidak mau bergantian dengan temannya untuk mengocok dadu serta beberapa anak tidak mengikuti aturan yang telah disampaikan oleh pendidik, dan ada anak yang cenderung diam atau pemalu serta masih ada anak

yang harus diingatkan dan dibimbing serta dicontohkan dalam melakukan kegiatan permainan ular tangga.

Tetapi, setelah dilakukan perbaikan yaitu pada siklus II menunjukkan adanya perubahan pada anak dalam melaksanakan proses pembelajaran terbukti anak yang tadinya hanya diam atau kurang percaya diri, kurang sabaran dalam menunggu giliran dan bahkan mengganggu teman kelompoknya jauh lebih berkurang. Anak yang tadinya masih dibimbing atau harus dicontohkan dalam membilang titik pada dadu, menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul, membilang benda 1 sampai 10 sesuai dengan angka dimana pion berhenti, mengurutkan bilangan 1 sampai 10, menunjukkan lambang bilangan 1 – 10 jauh lebih berkurang dan mematuhi aturan yang telah disampaikan oleh peneliti. Pencapaian indikator kemampuan berhitung pada anak kelompok A sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia no 146 tahun 2014 (Kemendikbud 2015) membilang benda 1 sampai 10, mengenal Konsep bilangan, mengenal lambang bilangan.

Dan seluruh langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa hasil penelitian pada siklus I mendapatkan rata-rata persentase 54.33% dengan kriteria mulai berkembang (MB) dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan mendapatkan rata-rata persentase 81.67% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Pelaksanaan Pembelajaran yang ditujukan kepada anak usia dini tidak hanya menggunakan metode ceramah, melainkan dengan metode bermain sambil

belajar. Metode ini dilakukan karena pada usia dini adalah masanya anak lebih cenderung suka bermain. Bahkan bermain merupakan hal yang wajib dilakukan oleh anak karena bukan hanya menyenangkan tetapi juga sebagai pembelajaran bagi anak. Hal ini sesuai yang dikatakan Docket (dalam Fadillah, 2017: 8) “bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya”.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini adalah permainan ular tangga. Kemampuan berhitung anak sebelum tindakan menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator kemampuan berhitung pada anak kurang berkembang. Pencapaian pada seluruh indikator belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Pada pertemuan pertama sebelum tindakan masih berada pada kriteria belum berkembang. Yang artinya belum mencapai kriteria dari indikator yang telah ditentukan. Kemampuan anak dalam menaati aturan permainan pada pertemuan pertama sebelum tindakan sebagian besar berada pada kriteria belum berkembang. Hal ini disebabkan karena karena pembelajaran yang hanya terfokus pada LKA (lembar kerja anak) yang membuat anak cepat bosan. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, menunjukkan adanya peningkatan hasil dari indikator yang hendak dicapai jika dibandingkan dengan kondisi awal anak sebelum tindakan. Meskipun demikian, peningkatan pada setiap pertemuan belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu kriteria berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, permasalahan yang muncul pada Siklus I yaitu saat melakukan permainan ular tangga sebagian anak kurang sabar

dalam menunggu giliran dan ada juga anak yang kurang aktif dalam permainan, hanya diam dan kurang percaya diri saat melakukan permainan karena kurangnya motivasi, dorongan serta kurangnya pemberian reward kepada anak. Seperti yang diungkapkan oleh Santoso (Endratshi, 2014: 65) bahwa "anak memerlukan penghargaan yang dapat berupa ucapan, hadiah dan pujian. *Reward* merupakan salah satu bentuk hadiah yang diberikan untuk anak sebagai penghargaan atas perbaikan perlakuan".

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan perbaikan-perbaikan agar penelitian siklus II dapat mencapai hasil yang lebih optimal. Kegiatan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Anak lebih antusias mengikuti permainan ular tangga sesuai yang diharapkan. Persentase yang didapat dalam permainan ular tangga mengalami peningkatan persentase yang berturut-turut dalam setiap pertemuan. Pencapaian pada setiap pertemuan siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan, selain itu pendidik memberikan motivasi berupa semangat kepada anak saat melakukan permainan ular tangga.

2. Aktivitas Anak Didik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas anak didik dalam kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga diperoleh melalui hasil observasi evaluasi aktivitas anak didik peningkatan kemampuan berhitung anak pada Siklus I anak sudah mulai mampu melakukan permainan ular tangga dengan membilang titik pada dadu, menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul,

membilang benda 1 sampai 10, mengurutkan bilangan 1 sampai 10, dan menunjukkan lambang bilangan 1 – 10, walaupun masih butuh bantuan guru.

Hasil observasi pada siklus II anak sudah mampu melakukan tanpa harus diingatkan oleh peneliti atau guru. dengan membilang titik pada dadu, menghitung langkah pion sesuai jumlah titik dadu yang muncul, membilang benda 1 sampai 10 sesuai dengan angka dimana pion berhenti, menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, dan menunjukkan lambang bilangan 1 – 10 dan bahkan sudah ada anak yang mampu membantu temannya yang masih perlu dibantu.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa Permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok A di TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Hal ini didasarkan pada hasil observasi pada siklus I yang masih kurang dan mengalami peningkatan pada siklus II. Dimana hasil yang dicapai pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yang jauh lebih baik ini terlihat dari setiap pertemuan mengalami peningkatan dan pada pertemuan terakhir sebagian besar berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

B. SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, maka ada beberapa saran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga yaitu :

1. Bagi sekolah diharapkan lebih memperhatikan fasilitas termasuk media pembelajaran agar aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.
2. Bagi Guru, diharapkan selalu menggunakan media atau permainan saat kegiatan pembelajaran karena anak usia dini adalah masanya untuk bermain dan anak akan lebih mudah memahami pembelajaran melalui benda-benda konkret

3. Bagi Peneliti selanjutnya, sebaiknya terus berusaha mengetahui secara baik perkembangan anak didik yang akan diteliti dan sebelum melakukan penelitian sebaiknya benar-benar dipersiapkan segala yang diperlukan guna kepentingan penelitian. Sehingga pada saat penelitian dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Boedi. 2012. *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asisyah Haeruddin, Annur. 2014. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga di Taman Kanak-kanak Alfatihah Makassar". Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- CK Arianto, Yusuf. 2013. *Pola Asuhan Anak dan Ibu Hamil*. Yogyakarta: Venom Publisher.
- Diswiko, Evin. 2020. *Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Melati Desa Martapura Kecamatan Sikap Dalam*. Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu. (<http://repository.iainbengkulu.ac.id/4380/>, diakses 23 Agustus 2020).
- Endrasthi, Ratna. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bitangan Menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Kelompok A Di TK KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fadlillah, M. 2016. *(Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini) Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan Edisi Pertama*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ingsih, Kusni dkk. 2018. *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Ismayani, Ani. 2013. *Fun Math with Children*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Istiqomah, Siti. 2018. *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun Di PAUD Sriwijaya Lampung Timur*. Lampung: Universitas Islam Negeri Intan Lampung. (<http://repository.raditanintan.ac.id/id/eprint/5119>, diakses 23 Agustus 2020).
- Khadijah. 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

- Khairi, Husnuziadatul. 2018. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, (Online), Vol. 2, No. 2, (<https://ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/view/87/91>, diakses 26 November 2020)
- Kurikulum Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Lestari, Maisarah. 2019. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Ular Tangga pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo". Surabaya: Universitas Islam Sunan Ampel Surabaya. (<http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/29498>, diakses 31 Mei 2020).
- Madyawati, Lilis. 2012. *Permainan & Bermain 1 (Untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media Group
- Marlina, Ririn. 2014. *Upaya meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Martatusshibyan Singocandi Kudus*. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini. (<http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/514>, diakses 30 Mei 2020).
- Maryam, Sitti. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok B-TK NW Lelupi Kecamatan Sikur*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. Volume 1 Nomor 1. 87-102. (<http://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/283>, diakses 31 Mei 2020)
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Musfiro Tadkiroatun dan Tatminingsih Sri, 2016. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Pudjiati, Retno. 2011. *Bermain Bagi Anak Usia Dini dan Alat Permainan yang Sesuai Usia Anak*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Purnama Sigit, dkk., 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Raysia, Tiara. 2016. "penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung". Bandar Lampung: Universitas Lampung. (<http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/21681>, diakses 10 Juni 2020).

Rindha Kurniawati. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Tk Yuniior Surabaya*. Jurnal. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. (jurnal mahasiswa.unesa.ac.id, diakses 31 Mei 2020)

Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Sukmawati Wati dan Shinta Wahjusaputri. 2017. *Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 85 Legoso Ciputat Timur*. Jurnal penelitian Ilmiah. Vol 5 No 2. (<https://proceeding.uhamka.ac.id/index.php/semnas/article/view/44>, diakses 31 Mei 2020)

Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Syafaruddin. 2012. *Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Medan: Perdana Publishing.

Tilong, Adi D. 2016. *49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Laksana.

Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2020. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar.

