

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELAS B DI TK BUKIT PERMAI 2 DI DESA KAMPILI KABUPATEN GOWA

Fatimah usman¹, Sukmawati², Sri Sufliati Romba³,
¹PGPAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
^{2,3}FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
fatimahusman@gmail.com

ABSTRACT

The main problem in this study is how to improve children's numeracy skills through snakes and ladders games in class B at Bukit Permai 2 Kindergarten in Kampili Village, Gowa Regency. This type of research is classroom action research consisting of implementation planning, observation and reflection. The research subjects were 1 teacher and 17 children in class B at Bukit Permai 2 Kindergarten. The object of this study was the ability to recognize number symbols through a game of snakes and ladders. Data collection techniques used observation and documentation. The instruments used were observation sheets and documentation results. Data analysis used is descriptive quantitative. The results of this study indicate that there is an increase in numeracy skills in class B children at Bukit Permai 2 Kindergarten. The research implementation in cycle I and cycle II showed that children's numeracy skills could be seen from the percentage of observations of children's numeracy abilities in cycle I was 39.7% and the percentage of observations on the ability to recognize children's number symbols in cycle II was 82.8% with very good development criteria. Thus it can be concluded that using the snake and ladder game can improve the ability to recognize number symbols in class B children at Bukit Permai 2 Kindergarten.

Keywords: Calculation Skills, Playing Snakes and Ladders

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana Meningkatkan Kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga pada kelas B di TK Bukit Permai 2 di desa Kampili Kabupaten Gowa. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian 1 orang guru dan 17 anak pada kelas B di TK Bukit Permai 2. Objek penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan hasil dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelas B di TK Bukit Permai 2. Pelaksanaan penelitian Pada siklus I dan siklus II , menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak dapat dilihat dari persentase hasil observasi kemampuan berhitung anak Pada siklus I adalah 39,7% dan persentase hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada siklus II adalah 82,8% dengan kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga dapat

meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelas B di TK Bukit Permai 2.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Bermain Ular tangga

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang dilakukan sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Secara umum tumbuh kembang anak sangat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Fajriah, 2018). Faktor internal merupakan kemampuan anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan, baik sekolah, maupun keluarga. Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, karena imajinasi yang mereka punya secara tidak langsung menjadikan anak sering bertanya-tanya mengenai hal yang sering mereka pikirkan. Pada fase ini guru dan orang tua memiliki peran yang cukup besar sebagai sumber

informasi anak-anak. Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan stimulasi ataupun berbagai upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangannya seperti aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosi, seni, moral dan agama. Aspek aspek yang ada harus diterapkan pada setiap kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD. Hal ini perlu dilakukan karena aspek-aspek tersebut dapat mempermudah anak untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik usia maupun kebutuhan individual anak. Salah satu pembelajaran yang dapat diberikan kepada anak usia dini adalah dengan menggunakan media permainan ular tangga. Menurut Reysika (2019), masa usia dini adalah masa penting dan krusial bagi setiap manusia. Kognitif anak berkembang pesat melalui rangsangan di sekitar mereka. Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia dini terdiri dari pengetahuan umum, literasi, dan matematika. Salah

satu perkembangan kognitif anak usia dini yaitu permainan ular tangga. Perkembangan kognitif matematika yang terstimulasi adalah menyebutkan urutan angka, sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor internal kemampuan berhitung anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan, baik sekolah maupun keluarga, sehingga peran keluarga sangat penting pada masa ini. Karena pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga harus dilakukan stimulasi atau rangsangan bertahap sesuai dengan aspek-aspek perkembangan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di TK Bukit Permai 2, pada anak kelas B yang memiliki rentang usia 5-6 tahun. Anak-anak di kelas tersebut memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda dan cenderung belum merata dan tidak sesuai harapan. 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 2 gambar bintang dan masih banyak anak yang belum mampu mencocokkannya dengan lambang bilangan ada yang menempel lambang bilangan 1, lambang bilangan 3. 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.

Dari pengamatan peneliti penyebab kemampuan berhitung anak kelas B TK Bukit Permai 2 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 kelas B TK Bukit Permai 2 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 Bukit Permai 2 masih kurang. Dari observasi awal tersebut bisa dikatakan bahwa kemampuan berhitung anak di TK Bukit Permai 2 belum cukup baik atau masih rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka upaya peneliti untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan ular tangga. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak kelas B di TK Bukit Permai 2"

B. Metode Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana Meningkatkan Kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga pada kelas B di TK Bukit Permai 2 di desa Kampili Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian 1 orang guru dan 17 anak pada kelas B di TK Bukit Permai 2. Objek penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan hasil dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Dengan menyajikan tabel persentase masing-masing tabel dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi langsung pada proses pembelajaran melalui permainan ular tangga di taman kanak-kanak Bukit Permai 2 Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. 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. Indikator keberhasilan disini yaitu proses untuk meningkatkan

kemampuan berhitung anak disediakan alat permainan ular tangga yaitu permainan dengan bentuk yang dibagi dalam kotak-kotak kecil yang terdiri dari kotak 1 sampai 10 dan beberapa kotak bergambar sejumlah ular tangga yang menghubungkannya dengan kotak lain. Selanjutnya yaitu hasil dimana Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberi tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% anak berada pada tingkatan kemampuan berkembang sesuaiharapan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil penelitian

1) Deskripsi pelaksanaan penelitian siklus I

Pelaksanaan penelitian siklus 1 dilaksanakan 3 pertemuan dengan tema pembelajaran yang sesuai jadwal. Berikut deskripsi proses pelaksanaan tindakan siklus 1 hal ini untuk memantapkan kemampuan berhitung pada anak secara berkelompok.

1) Siklus I Pertemuan I

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain media ular tangga yang ada, dan ada yang hanya diam jika ditanya “angka berapa yang keluar dari dadu tersebut?”, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak untuk menghitung dan menyebutkan angka yang keluar dari dadu. Kemudian memberikan anak kesempatan untuk memainkan permainan ular tangga lalu diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ketika anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan 1-10, maka akan dibimbing.



Grafik 1 Hasil Observasi Siklus I pertemuan I

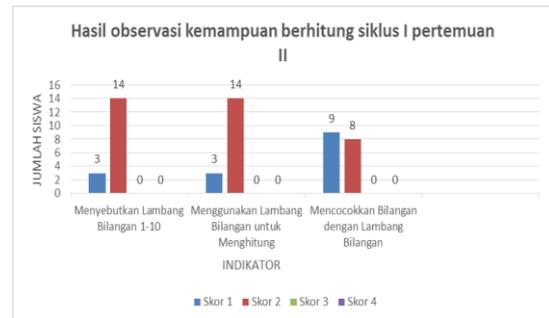
Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media ular tangga pada peserta didik kelas B TK

bukit permai 2 pada siklus I pertemuan I menggambarkan bahwa dari 17 peserta didik ada 6 peserta didik yang memiliki kriteria Belum Berkembang (BB) karena pada saat melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran tersebut dan anak yang bernama MZ dan NA lebih banyak bermain, dan sebanyak 11 anak peserta didik memiliki kriteria Mulai Berkembang (MB), karena mampu menyebutkan bilangan 1-10, dan mencocokkan bilangan 1-10 dengan lambang bilangan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan dampingi guru.

2) Siklus I pertemuan ke II

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain ular tangga yang ada, dan menanyakan "ini angka berapa?" Kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-5 Kemudian memberikan anak kesempatan bermain ular tangga kemudian diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan

untuk menghitung ketika anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan 1-10, maka akan dibimbing.



Grafik 2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media ular tangga pada anak kelas B di TK Bukit Permai 2 pada siklus I pertemuan II menggambarkan bahwa dari 17 peserta didik ada 1 peserta didik yang memiliki kriteria Belum Berkembang (BB) karena pada saat melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik masih kurang fokus dalam memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran tersebut karena ada anak yang selalu mengganggu temannya, dan sebanyak 16 anak peserta didik memiliki kriteria Mulai Berkembang (MB) karena sudah mampu menyebutkan bilangan 1-10, dan

mencocokkan bilangan 1-10 dengan lambang bilangan dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung tanpa didampingi oleh guru.

3) Siklus I pertemuan ke III

singkat Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain ular tangga yang ada, dan menanyakan ini nomor berapa? Kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-5. Kemudian memberikan anak kesempatan bermain ular tangga kemudian diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ketika anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan 1-10.

Grafik 3 Hasil Observasi Siklus I
Pertemuan III

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui penggunaan media ular tangga pada anak kelas B di TK Bukit Permai 2 pada siklus I pertemuan III menggambarkan bahwa dari 17 peserta didik 1 anak didik memiliki

kriteria BB (Belum Berkembang) 6 peserta didik memiliki kriteria MB (Mulai Berkembang) karena pada saat melakukan kegiatan anak masih kurang fokus dalam memperhatikan guru pada saat menjelaskan pembelajaran tersebut, dan sebanyak 10 anak memiliki kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan). karena pada saat melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik mampu melakukan kegiatan pembelajaran menyebutkan bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan walaupun masih kurang fokus dalam memperhatikan guru.

4) Refleksi

Adapun kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran siklus I berlangsungnya diantaranya yaitu :

- a) Beberapa anak masih merebut mainan yang digunakan dalam bermain ular tangga.
- b) Efisiensi waktu pembelajaran masih rendah akibat lambatnya anak pada saat bergantian untuk bermain.
- c) Beberapa anak belum selesai bermain ular tangga akan tetapi waktu bermain telah habis dan anak-anak lain sudah makan

Bersama sehingga konsentrasi anak terpecah.

- d) Ada beberapa anak yang mengganggu temannya bermain padahal anak tersebut belum saatnya bermain.

Berdasarkan pada permasalahan pada siklus I yang telah disampaikan diatas maka peneliti dan guru berdiskusi mencoba cari solusi agar pada siklus II nanti hal seperti ini tidak terulang lagi.

Dibawah ini beberapa solusi yang diperoleh antara lain:

- a) Guru memberikan penjelasan pada anak dengan lebih detail dan sebelum diberi penjelasan atau perintah anak dikondisikan untuk tenang memperhatikan dan tertib terlebih dahulu.
- b) Mengarahkan anak agar sabar menunggu giliran dengan memperhatikan temannya dan memberitahu temannya jika salah menunjukkan atau mengurutkan lambang bilangan 1-10.
- c) Memotivasi anak agar semangat menghitung angka dengan benar.

Dengan melihat hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan pada kegiatan kemampuan berhitung setiap indikatornya. Namun hasil yang

diperoleh dalam siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, sehingga direncanakan adanya perbaikan-perbaikan sebagaimana tersebut diatas. Perbaikan-perbaikan tersebut akan dilakukan pada pelaksanaan siklus II.

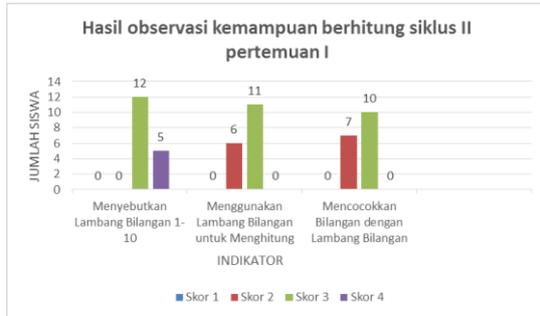
2) Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Pelaksanaan penelitian Siklus II dilaksanakan III kali pertemuan dengan tema "binatang". Berikut deskripsi proses pelaksanaan Tindakan siklus I hal ini untuk memantapkan kemampuan berhitung 1-10 pada anak secara berkelompok.

1) Siklus II pertemuan I

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain ular tangga yang ada, dan menanyakan " ini stik angka berapa dan kepingan kertas berapa jumlahnya?" Kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-10. Kemudian memberikan anak kesempatan bermain ular tangga kemudian diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

ketika anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan 1-10, maka akan dibimbing.



Grafik Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan berhitung melalui penggunaan media ular tangga pada peserta didik kelas B TK Bukit Permai 2 pada siklus II pertemuan I menggambarkan bahwa dari 17 peserta didik ada 1 peserta didik yang memiliki kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 16 anak memiliki kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena pada saat melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik mampu melakukan kegiatan pembelajaran menyebutkan bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan walaupun masih kurang fokus dalam memperhatikan guru.

2) Siklus II Pertemuan II

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain ular tangga yang ada, dan menanyakan " berapa hasil dari penjumlahannya?" Kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan angka yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-10. Kemudian memberikan anak kesempatan bermain ular tangga kemudian diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ketika anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan 1-10, maka akan dibimbing



Grafik 5 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan berhitung melalui penggunaan media ular tangga pada peserta didik kelas B TK

Bukit Permai 2 pada siklus II pertemuan II menggambarkan bahwa dari 17 peserta didik ada 3 peserta didik yang memiliki kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 14 peserta didik memiliki kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) karena pada saat melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik mampu melakukan kegiatan pembelajaran menyebutkan bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan tanpa didampingi oleh guru.

3) Siklus II Pertemuan III

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain ular tangga yang ada, dan menanyakan "berapa hasil dari penjumlahan atau pengurangan tersebut?" kepada anak, jika anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-10. Kemudian memberikan anak kesempatan bermain ular tangga kemudian diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ketika anak mengalami kesulitan

dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan 1-10, maka akan dibimbing.



Grafik 6 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan III

Dapat diketahui pencapaian peningkatan berhitung melalui penggunaan media ular tangga pada peserta didik kelas B TK Bukit Permai 2 pada siklus II pertemuan II menggambarkan bahwa dari 17 peserta didik memiliki kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) karena pada saat melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik mampu melakukan kegiatan pembelajaran menyebutkan bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang. Dengan memperoleh jumlah rata-rata 88,3%

4) Refleksi

Adapun Hasilnya adalah sebagai Berikut:

- a) Pembelajaran sudah melibatkan anak untuk menjadi pembelajaran

aktif. Dalam hal ini guru sudah melibatkan anak untuk berhitung dengan belajar sesama teman. Pada saat bermain ular tangga, anak yang telah mengenal angka dengan baik secara tidak langsung akan membantu anak masih perlu bimbingan dengan mengenal angka.

- b) Proses pembelajaran yang dilakukan sudah memasukkan unsur bermain sehingga anak aktif dalam bermain dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
- c) Pengelolaan waktu yang telah dilakukan sudah baik sehingga semua anak dapat bermain sampai selesai
- d) Untuk anak yang belum mencapai indikator mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik. Proses pembelajaran terus dilakukan lebih intensif diluar penelitian.

Dari hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa bermain media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas B di TK Bukit Permai 2 . telah berhasil dilaksanakan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang

telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah menjadi tujuan penelitian. Sebagian besar anak kelas B di TK Bukit Permai 2 telah mengenal angka dengan baik yaitu dari 17 anak, 14 anak telah mengenal lambang bilangan pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase (82,4%) dan 3 anak pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) persentase (17,6%). Hasil peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian adalah 75%.

2. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari dua siklus, siklus I terdiri dari tiga pertemuan dan siklus II juga tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama anak belum paham kegiatan berhitung melalui permainan ular tangga, karena terbukti ada 6 anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang (BB) dan 11 anak memiliki kriteria Mulai Berkembang (MB), pada pertemuan kedua terbukti ada 1 anak yang belum berkembang (BB), dan 16 anak yang Mulai Berkembang (MB) dan pada pertemuan ketiga terbukti 1 anak memiliki kriteria Belum Berkembang

(BB) dan 6 anak memiliki kriteria Mulai Berkembang (MB), serta 10 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Karena pada tindakan siklus 1 terlihat ada anak yang suka mengganggu temannya dan kurang fokus dalam proses pembelajaran

Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh berasal dari data yang berupa lembar observasi. Hasil dari data lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan yang terjadi pada anak. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pada Siklus II merupakan perbaikan-perbaikan dari Siklus I.

Kemampuan berhitung pada Kelas B TK Bukit Permai 2 pada kemampuan awal atau sebelum dilakukan tindakan masih kurang baik yaitu kemampuan anak belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 137 tahun 2014. Terbukti dari hasil observasi pada kemampuan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dari 17 anak, ada 1 anak kriteria belum berkembang dengan persentase (5,88%), anak kriteria mulai

berkembang sebanyak 16 anak dengan persentase (94,12%), anak kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak dengan persentase (17,6%) dan anak kriteria berkembang sangat baik 14 dengan persentase (82,4%) masih kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan masih berupa hafalan, sehingga anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, pertemuan satu, dua dan tiga secara keseluruhan pembelajaran berjalan cukup lancar, anak Kelas B sangat antusias dan tertarik dalam bermain ular tangga. Hal ini mengakibatkan efisiensi waktu pembelajaran agak rendah. Beberapa anak kurang fokus dalam bermain karena waktu bermain telah habis. Hasil pelaksanaan pembelajaran Siklus I pertemuan 1 dan II diperoleh rata-rata 44.7% dengan kriteria Belum berkembang (BB).

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran Siklus I terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase anak

mulai mengenal angka dengan baik. Selain itu, pada Siklus I kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak di TK Bukit Permai 2 belum berhasil dilaksanakan dan tidak memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian dan akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pertemuan Pertama, kedua, dan ketiga pada Siklus II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih sama yaitu menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Akan tetapi permainan ular tangga yang digunakan dalam bermain lebih besar sehingga gambar untuk jumlah angka yang banyak dapat dihitung dengan mudah oleh anak. Selain itu, pengaturan waktu juga dibuat lebih efisien sehingga memungkinkan semua anak dapat bermain dengan fokus sampai selesai. Dari hasil yang diperoleh pada pembelajaran Siklus II Pertemuan Kedua memperoleh nilai rata-rata 82,8% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB), maka dari itu, penelitian mengenai peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak kelas B di TK Bukit Permai 2

mengalami peningkatan standar yang telah ditetapkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas B di TK Bukit Permai 2 kabupaten Gowa. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan media ular tangga sebagai tindakan yang dilakukan guru dan peneliti kemampuan berhitung pada peserta didik mengalami peningkatan sesuai dengan indikator yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan. Pada siklus I dengan persentase 39,7% dikategorikan Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada siklus II dengan persentase 82,8% dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB), Dengan ini hasil penelitian melalui kegiatan bermain ular tangga menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Bukit Permai 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraeni. 2018. Pengaruh Kemampuan, Motivasi dan Fasilitas Kerja Terhadap Kinerja Pegawai pada Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Mirai Management*, 3(1), 152.
- Buhaira. 2020. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kantong Stik Berhitung Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Simpang III Sipin Kecamatan Kota Baru Kota Jambi. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Elis Yuningsih, Siti Juleha, Badilah bin Rawin. 2019. UTE (Ular Tangga Edukatif): Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi 4.0. *Jurnal Didactic Mathematics*. 2(1);36-41.
- Fajriyah, Lathifatul. 2018. Pengembangan literasi Emergen Pada Anak Usia Dini. *Proceedings of The ICERES*, 1(3); 171.
- Fauziddin, Moh & Mufarizuddin. 2018. Useful Clap Hand Games for Optimalize Cognitive Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2 (2); 172-179.
- Fransisca, Ria., Sri Wulan., Asep Supena. 2020. Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 635.
- Istiqomah, S. 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 Raden Intan
- 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).
- Rahmania, J. 2022. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Rekysika, Nola Sanda., Haryanto. 2019. Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1): 56-57.
- Saribu, Putri budiani Dolok., Japer Simanjuntak. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Congklak

Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 29.

Setiawati, Eko., Desri., Elih Sulihatulmilah. 2019. Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal APETIK*, 5(1), 89.

Uliyah, Asnul., Zakiyah Isnawati. 2019. Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al Arabiah*, 7(1).

Hajar umar. 2021. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A Tk Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar galesong Kabupaten Takalar. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Wida, Tiara (2019). Permainan bakbelin untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di RA An-Nur, subang jawa barat. (*jurnal*)FIP Universitas Muhammadiyah jakarta, 3(2),136.