

**PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI DESA SUNGAI KURUK 1
KEC. SERUWAY ACEH TAMIANG**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**SAISARIA NOVIRA
NIM : 1062016023**

**Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2021 M/ 1443 H**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama
Islam Negeri Langsa Sebagai Salah Satu Beban Studi Program
Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan
dan Keguruan**

Diajukan Oleh


SAISARIA NOVIRA

NIM : 1062016023


**Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,


Mentia Rahmah, MA
NIDN. 2029058401

Pembimbing II,


Syarfina, M.Pd
NIP. 19900612 201903 2 008

**PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI DESA SUNGAI KURUK 1
KEC. SERUWAY ACEH TAMIANG**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

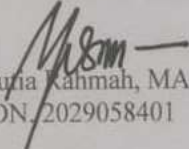
Pada Hari/Tanggal :

Jum'at, 13 Agustus 2021 M
04 Muharram 1442 H


Di Langsa

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

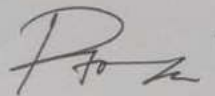
Ketua,


Meutia Rahmah, MA
NIDN. 2029058401


Sekretaris,


Syarifina, M.Pd
NIP. 19900612 201903 2 008

Anggota,


Rita Sari, M.Pd
NIDN. 2017018401

Anggota,


Ade Tursina, M.Pd
NIDN. 2002119101

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Langsa


(Dr. Zainal Abidin, MA)

NIP. 19750603 200801 1 009



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SAISARIA NOVIRA
Tempat/Tgl. Lahir : Langsa, 10 Desember 1996
NIM : 1062016023
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat : Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway
Kabupaten Aceh Tamiang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang"** adalah benar hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti hasil plagiat karya orang lain atau dibuatkan orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Aceh Tamiang, 04 Mei 2021



Peneliti

Saisaria Novira
Saisaria Novira
NIM : 1062016023

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji beserta syukur hanya bagi Allah Swt karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Shalawat dan salam kita sanjungkan kepada Nabi Muhammad Saw, sebagaimana beliau telah menjadi Rasul Allah Swt untuk memberikan cahaya Islami kepada seluruh umat manusia.

Berkat rahmat dan hidayah dari Allah Swt, penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul: **“Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang”** ini telah selesai saya susun. Skripsi ini sengaja disusun bertujuan untuk melengkapi syarat akhir dalam mendapatkan gelar Sarjana Strata 1 (S 1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Ibu Meutia Rahmah, MA, dan Ibu Syafrina, M.Pd., selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan penelitian dan penyelesaian skripsi ini dengan sebaik mungkin.
4. Kepala orang tua dan anak usia dini di Desa Sumgai Kuruk 1 Kecamatan Seruway selaku Responden penelitian yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian serta memberikan informasi yang diperlukan.

5. Untuk Ibunda sertakeluarga saya yang telah memberi motivasi yang cukup tinggi, sehingga saya mampu menyelesaikan studi di Institut Agama Islam Negeri Langsa ini.
6. Terima kasih untuk sahabat-sahabat yang telah banyak membantu saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi yang namanya tidak mungkin disebut satu persatu.

Skripsi ini telah tersusun sedemikian rupa, namun kekurangan dan kejanggalan masih juga didapati. Maka peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Akhirnya, kepada Allah Swt saya mohon ampun dan jika terdapat kesalahan dalam penelitian ini bukanlah hal disengaja. Selanjutnya, kepada Allah Swt jualah saya serahkan segalanya.

Aceh Tamiang, 04 Mei 2021

Peneliti

Saisaria Novira
NIM : 1062016023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
ABSTRAK	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional	8
G. Penelitian Relevan	9
H. Sistematikan Pembahasan	13
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kemampuan Berhitung.....	15
1. Pengertian Berhitung	15
2. Indikator Kemampuan Berhitung.....	21
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung... ..	28
B. Media Permainan Ular Tangga.....	30
1. Pengertian Media	30
2. Media Permainan Ular Tangga.....	32
3. Manfaat Media Permainan Ular Tangga.....	35
4. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga.....	37

5. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga Dalam Proses Pembelajaran	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
B. Jenis Penelitian	42
C. Subjek Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	44
E. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	61
B. Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang.....	64
A. Analisis Penelitian	102
B. Pembahasan Penelitian	108
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	112
B. Saran-Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	114
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Tabel Lembar Observasi Terhadap Peneliti	46
Tabel 3.2. Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung Anak.....	48
Tabel 3.3. Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Anak dalam %.....	60
Tabel 4.1. Sarana Pendidikan Desa Sungai Kuruk I.....	63
Tabel 4.2. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung atau Menyebut Angka Anak Pada Tahap Pra Siklus.....	67
Tabel 4.1. Rencana Penilaian	63
Tabel 4.2. Rencana Penilaian	67
Tabel 4.3. rencana penilaian.....	75
Tabel 4.4. Lembar observasi terhadap peneliti/pengajar	78
Tabel 4.5. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Siklus I.....	81
Tabel 4.6. Penilaian Unjuk Kerja	83
Tabel 4.7. Rencana Penilaian	86
Tabel 4.8. Rencana Penilaian	90
Tabel 4.9. Rencana Penilaian.....	93
Tabel 4.10 Lembar Observasi Terhadap Peneliti/Pengajar.....	96
Tabel 4.11 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Siklus II	98
Tabel 4.12. Penilaian Unjuk Kerja	101
Tabel 4.13. Rekapitulasi Hasil Penelitian Pada Siklus I dan Siklus II	103
Tabel 4.14. Rekapitulasi Hasil Penelitian Unjuk Kerja Siklus I	105
Tabel 4.15. Rekapitulasi Hasil Penelitian Unjuk Kerja Siklus I	105

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Tabel 4.1. Gambar Permainan Ular Tangga.....	70

ABSTRAK

Kemampuan berhitung anak mulai dari 1 – 10 penting untuk ditingkatkan melalui media pembelajaran yang menyenangkan karena supaya anak tidak cepat bosan dan jenuh dalam belajar berhitung matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 4 – 5 tahun berjumlah 10 orang anak di Desa Sungai Kuruk I Kecamatan Seruway. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan pengumpulan data antara lain: observasi, unjuk kerja, wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Meningkatnya kemampuan berhitung anak sejak kemampuan awal (pra siklus) masih dalam kategori Belum Berkembang (BB). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi sebelumnya, yaitu 66,7% kategori Mulai Berkembang (MB) dan 33,3% kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah dilakukan tindakan siklus II kemampuan anak terus mengalami peningkatan yaitu 50 % kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 50 % kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Artinya penggunaan media ular tangga telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Selain itu, dengan media ular tangga peneliti juga melihat terjadi peningkatan motivasi atau semangat pada anak karena dalam media tersebut didesain dengan berbagai gambar, pertanyaan, serta kegiatan bermain yang dilakukan didalamnya sangat menarik dan interaktif. Dengan demikian dapat direkomendasikan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan semangat pada anak.

Kata Kunci : Kemampuan Berhitung, dan Media Ular Tangga

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Misalnya ketika berbelanja maka kita perlu memilih dan menghitung jumlah benda yang akan dibeli dan harga yang harus dibayar. Saat akan pergi, kita perlu mengingat arah jalan tempat yang akan didatangi, berapa lama jauhnya, serta memilih jalan yang lebih bisa cepat sampai di tujuan, dan lain-lain.¹ Oleh karena itu, kemampuan matematika kepada anak usia dini sangat juga berhubungan dalam meningkatkan pengetahuan dan potensi anak.

Pada mata pelajaran matematika, terdapat materi kemampuan berhitung angka bilangan. Kemampuan berhitung merupakan bahagian dari perkembangan kognitif anak dengan melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses elaborasi di dalam otak (*mind*), dan kegiatan mental internal yang kompleks. Dengan demikian ketrampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atau sekedar karena proses kematangan akan tetapi kemampuan kognitif.²

Menurut Depdiknas, kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika. Matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan

¹Lestari KW, Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2011, h. 7.

²Modul PLPG, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2015), h. 50.

berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.³ Dengan berhitung anak belajar memahami bilangan yang merupakan keterampilan mendasar bagi anak untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan lambang bilangan. Berbicara tentang konsep bilangan harus sesuai dengan realitas (fakta yang merepresentasikan bilangan), contohnya satu untuk matahari, dua untuk mata, lima untuk jari, ataupun menggunakan benda-benda konkrit di luar anggota tubuh manusia.⁴ Dalam hal ini, untuk menghitung suatu jumlah bilangan harus ada relevansi antara jumlah benda yang dihitung.

Kemampuan berhitung atau mengenal konsep bilangan yang merupakan bahagian dari materi berhitung juga diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika dan kesiapan untuk mengikuti pendidikan lanjutan. Oleh karena itu, salah satu pengembangan yang harus dilakukan oleh guru kepada anak/siswa adalah kemampuan dasar anak yang meliputi aspek-aspek pengembangan yaitu: membilang dengan benda-benda, menyebutkan urutan bilangan dan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang, kemampuan berhitung anak usia dini masih rendah. Anak usia dini masih kesulitan dalam menyebutkan urutan angka 1 - 10, anak juga masih kesulitan mengenal angka dengan benda-benda 1 - 10 serta membuat urutan angka

³Departemen Pendidikan Nasional, *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak, 2000), 1-2.

⁴Muhammad Hasbi, dkk, *Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 Tahun*, (Bandung: PP PAUD dan DIKMAS, 2016), h. 16.

1 – 10. Salah satu penyebab terjadinya gambaran sebagaimana pengamatan peneliti dikarenakan masih banyak orang tua dan guru yang menggunakan media belajar terbatas pada buku saja.

Masalah lain juga dikarenakan kurangnya alat peraga yang menarik dan bervariasi untuk dipergunakan oleh orang tua/guru dalam kegiatan pembelajaran untuk anak/siswa usia dini. Selain itu, rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini masih hanya menekankan pengajaran berpusat pada guru (*teacher centered*).⁵ Padahal prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain.

Melihat kondisi kemampuan berhitung pada anak usia dini di Sungai Kuruk I yang masih rendah tersebut, peneliti berupaya melakukan tindakan perbaikan dengan menggunakan alat peraga yang lebih efektif dan efisien. Permainan matematika kepada anak akan dapat memberikan kesan bahwa matematika itu menyenangkan dan mengasyikkan. Permainan matematika dapat berbentuk permainan bilangan. Permainan berhitung terdapat banyak variasinya, dapat berbentuk teka-teki, quiz, bilangan ajaib, sudoku, segitiga ajaib, menebak tanggal lahir, menebak bilangan dan sebagainya.⁶ Bahkan di zaman sekarang, media apapun yang biasa dimainkan anak dapat menjadi alat edukasi (belajar) bagi anak seperti kartu angka, permainan pasir, maupun domino.

Penelitian terkait tentang peningkatan kemampuan berhitung angka atau bilangan menggunakan media permainan telah dilakukan oleh Sri Haryuni

⁵Hasil observasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini di Sungai Kuruk I Kec. Seruway pada tanggal 09 November 2020.

⁶Departemen Pendidikan Nasional, Model Bahan Ajar Matematika Untuk Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar (Jakarta : 2009), h. 27.

(2013). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan semakin meningkat sangat tinggi.⁷ Penelitian Reswita dan Wahyuni (2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pasir untuk dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak usia 5 - 6 tahun.⁸ Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa banyaknya media permainan anak yang dapat dijadikan sebagai media belajar dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Namun, dalam penelitian-penelitian tersebut lebih memilih mengembangkan media permainan ular tangga sebagai alat peraga untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

Permainan ular tangga dipilih karena permainan tersebut sudah familiar (banyak dikenal orang) dan disukai oleh anak-anak. Menurut Dewi, Putra, dan Wirya (2018) penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.⁹ Pada penelitian ini terdapat pengembangan model dan bentuk ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti khusus yang dispesifikkan pada peningkatan kemampuan berhitung anak.

Permainan ular tangga yang didesain khusus untuk anak usia dini memiliki banyak tampilan gambar sehingga anak tertarik untuk memainkannya. Melalui permainan ular tangga ini, anak dapat belajar mengenal suatu bilangan dengan

⁷Sri Haryuni, Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga Di Paud Kenanga I Kab. Pesisir Selatan, Spektrum PLS, Vol.I, No.1, April 2013, h. 1.

⁸ Reswita dan Sri Wahyuni, Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis, *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol 9, No 1, Februari 2018, h. 50.

⁹A. A Istri Ratna Dewi, DB. Kt. Ngr Semara Putra, I Nyoman Wirya, Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A, E-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas Pendidikan Ganesha Volume 4. No. 2 - Tahun 2016, h. 4.

menyebutkan atau belajar berhitung karena di dalam permainan ular tangga ini terdapat lambang bilangan dipapan ular tangga dan dadu yang dilempar yang dimainkan oleh anak.¹⁰ Selain itu, permainan ular tangga disediakan berwarna-warni sehingga dapat menarik perhatian anak dan menyenangkan.

Hal tersebut dilakukan agar media permainan ular tangga dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak usia dini dan dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian berjudul **“Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang”**.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih fokus pada satu masalah yang menjadi tujuan penelitian yaitu:

1. Penelitian ini meninjau mengenai kemampuan berhitung yang terfokus pada menghitung angka bilangan atau mengenal konsep bilangan pada anak usia dini dengan menggunakan media permainan ular tangga yang didesain secara menarik agar menyenangkan anak dalam memainkannya.
2. Kriteria anak usia dini yang menjadi subjek penelitian adalah anak yang berusia 4 - 5 tahun (usia PAUD/TK) dan berdomisili di Desa Sungai Kuruk I Kecamatan Seruway Kabupaten Aceh Tamiang.

¹⁰*Ibid.*, h. 4.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di Desa Sungai Kuruk I Kecamatan Seruway Aceh Tamiang ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di Desa Sungai Kuruk I Kecamatan Seruway Aceh Tamiang.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Bagi Orang Tua

Memberikan pengetahuan dan wawasan kepada orang tua bahwa permainan ular tangga bahwasannya bisa menjadi alat belajar bagi anak, khususnya meningkatkan pemahaman pelajaran matematika.

2. Manfaat Bagi Guru

Penggunaan media permainan ular tangga yang melibatkan anak secara langsung khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan sekaligus sebagai persiapan dalam jenjang pendidikan selanjutnya.

3. Manfaat Bagi Anak

Anak dapat mengenal konsep angka, menyebutkan dan mengurutkan angka, anak juga dapat menghafal urutan angka saat bermain permainan ular tangga.

F. Definisi Operasional

1. Media Ular Tangga

Media adalah perantara (informasi), alat, (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk¹¹. Jadi media merupakan suatu peralatan yang digunakan oleh orang tua dalam mendidik anak, atau guru dalam mengajar siswa sebagai alat bantu atau perantara kebutuhan yang lebih penting terhadap kebutuhan pembelajaran.

Dengan demikian yang dimaksud dengan penggunaan media adalah pemanfaatan perantara informasi atau komunikasi yang digunakan oleh guru dalam mengaplikasikan materi pembelajaran dengan alat-alat tertentu. Dalam hal ini orang tua atau guru menggunakan peralatan permainan ular tangga untuk media belajar berhitung anak usia dini.

Sedangkan permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu serta terdapat ular dan tangga di dalam permainan. Pemenang ditentukan jika bidak pemain sampai di nomor terakhir.¹² Permainan ular tangga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat permainan yang biasa digunakan oleh anak usia dini sekaligus dapat digunakan untuk belajar menghitung.

2. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan bahagian dari perkembangan kognitif anak dengan melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui

¹¹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ke- 3, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 287.

¹²Herbowo Wijoyo dan Bambang Sumarno, <https://sabyan.org/permainan-ular-tangga-dan-manfaatnya-bagi-anak-usia-dini/>. Diakses tanggal 20 Juli 2020.

proses elaborasi di dalam otak (*mind*), dan kegiatan mental internal yang kompleks. Dengan demikian ketrampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atau sekedar karena proses kematangan akan tetapi kemampuan kognitif.¹³ Jadi, kemampuan berhitung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak dalam menghitung angka, mulai dari hafalan angka, penambahan, perkalian, mengurangi dan pembagian.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 tahun 2009 bahwasannya tingkat pencapaian perkembangan anak meliputi aspek perkembangan kognitif. Anak usia 4 - 6 tahun tingkat pencapaian perkembangan kognitifnya terdiri dari pengenalan konsep bilangan diantaranya menyebut lambang bilangan 1 - 10.¹⁴ Selanjutnya Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2010 dijabarkan menjadi beberapa indikator di antaranya membilang/menyebut urutan bilangan 1 - 10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, mengurutkan lambang bilangan dengan benda-benda 1 - 10 dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak menulis).¹⁵

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemahaman mengenal bilangan anak usia 4 - 5 tahun terdiri dari membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal lambang bilangan (angka), serta mengetahui konsep banyak dan sedikit (membandingkan). Pengembangan

¹³Modul PLPG, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2015), h. 50.

¹⁴Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, h. 1-10.

¹⁵Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2010 Tentang Norma, Standar, Prosedur, Dan Kriteria Di Bidang Pendidikan

kemampuan berhitung pada anak usia dini merupakan salah satu kemampuan dasar berhitung matematika yang harus dipersiapkan oleh anak usia dini.

3. Anak

Anak usia dini atau disebut dengan usia pra sekolah menurut Elizabeth B. Hurlock yaitu masa kanak-kanak dini yaitu anak yang berusia 2 - 6 tahun. Dalam masa ini pula ledakan emosi anak mulai terlihat sehingga tampak mencolok mulai dari usia, 2, 5 tahun, 3, 5 tahun, 5, 5 tahun dan 6, 5 tahun.¹⁶ Dari pengertian ini, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6, 5 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

G. Penelitian Relevan

Penelitian tentang penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak bukanlah satu-satunya yang akan dilakukan. Akan tetapi tentunya masih banyak penelitian lain yang mengambil tema tentang penggunaan media permainan ular tangga untuk prestasi atau hasil belajar anak usia dini dan sebagainya walaupun penelitian tersebut tidak sama persis dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun penelitian lain yang juga mengangkat tema yang sama dengan skripsi ini antara lain:

¹⁶Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, Terj. Istiwidayanti dan Soerjarwo, (Jakarta: Erlangga, 1980), 114.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zubaidah dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Logika Matematika Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok B1 TK Negeri Pembina Padang Ulak Tanding Kabupaten Rejang Lebong”. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, teknik pengumpulan data dari hasil observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pada siklus I baru 4 orang (40%) yang mampu berhitung, sedangkan 6 orang (60%) masih mendapat nilai kurang. Pada siklus ke II mengalami peningkatan anak yang memperoleh nilai baik meningkat menjadi 9 orang (90%) dan hanya satu yang belum berhasil dikarenakan faktor umur yang memang belum mencapai 5 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan congklak dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dan terbukti efektif. Dilihat dari judul, penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan pada bagian peningkatan kemampuan matematika. Namun perbedaannya, penelitian yang akan dilakukan menggunakan alat permainan ular tanga, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Zubaidah menggunakan permainan congklak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Engklek di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam”. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan Engklek. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menggunakan metode praktek

langsung. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung pada siklus ke II.¹⁷

Dilihat dari judul penelitian yang dilakukan oleh Handayani, pada bahagian judul yaitu tentang peningkatan kemampuan berhitung sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Namun perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Handayani menggunakan permainan engklek, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan alat permainan ular tangga.

3. Penelitian yang dilakukan oleh A. A Istri Ratna Dewi, DB. Kt. Ngr Semara Putra, I Nyoman Wirya berjudul “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A”. Penelitian yang dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada siklus I mencapai 65, 00 % dan berada pada kategori sedang. Pada siklus II rata-rata perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan mencapai 85, 00% dan berada pada kategori tinggi. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20, 00%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A semester II di PAUD Candra Kasih Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016.¹⁸

¹⁷Sri Handayani, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga* Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam Universitas Negeri Padang 2012.

¹⁸A. A Istri Ratna Dewi, DB. Kt. Ngr Semara Putra, I Nyoman Wirya, Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A, *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016), h. 4.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh A.A Istri Ratna Dewi, dkk disimpulkan bahwapenerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Dilihat dari judul, penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan pada bagian penggunaan media permainan ular tangga. Namun perbedaannya, bagian lainnya meneliti tentang perkembangan kognitif anak secara umum sedangkan penelitian yang akan dilakukan terfokus pada mengenal konsep bilangan anak dalam berhitung.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliarti berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bakti Sungai Aur Pasaman Barat”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak merupakan suatu kegiatan yang terpadu, yang tercakup beberapa aspek yaitu menyebutkan angka 1 - 10 melalui permainan ular tangga, menunjukkan angka 1 - 10 melalui permainan ular tangga dan mencocokkan angka dengan benda-benda 1 - 10 melalui permainan ular tangga. Hasil rata-rata yang diperoleh mengenai meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak masing-masing indikator yang telah ditetapkan maka anak yang mendapat nilai berkembang mengalami kenaikan yang sangat bagus pada siklus II menjadi 82 %. Ini menandakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.¹⁹

¹⁹Yuliarti, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bakti Sungai Aur Pasaman Barat, *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 102 Vol. 3 No. 2, 2018. h. 101.

Dilihat dari judul penelitian yang dilakukan oleh Yuliarti dengan mengangkat tema tentang kemampuan anak mengenal angka dengan menggunakan permainan ular tangga. Artinya terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan pada media yang digunakan yaitu ular tangga. Akan tetapi, perbedaannya pada bagian lain penelitian ini menjadikan kemampuan anak mengenal angka, sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih cenderung kepada mengenal konsep bilangan anak dalam berhitung.

Jadi, berdasarkan penelitian-penelitian relevan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa: Penelitian mereka berbeda dengan penelitian yang akan peneliti lakukan karena tidak ada variabel judul dari tiga penelitian di atas yang mengkaji khusus tentang meningkatkan kemampuan berhitung yang fokusnya kepada mengenal bilangan. Walaupun begitu, kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan ada pada peningkatan penggunaan media permainan ular tangga.

H. Sistematika Pembahasan

Bab I adalah Bab pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian relevan dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah landasan teori yang berisikan tentang ulasan teori-teori dan hasil penelitian yang dijadikan sebagai bahan kerangka pemikiran. Bab ini hanya berisi tentang penggunaan media ular tangga dan kemampuan berhitung anak.

Bab III menjelaskan tentang metode penelitian, yang terdiri mengenai tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah penelitian dan teknik analisis data yang digunakan

Bab IV menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang mencakup tentang gambaran umum lokasi penelitian yang didalamnya membahas tentang penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di Desa Sungai Kuruk I Kecamatan Seruway Aceh Tamiang.

Bab V menjelaskan tentang penutup yang berisikan kesimpulan dan saran hasil penelitian yang diteliti.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kemampuan Berhitung

1. Pengertian Berhitung

Salah satu kemampuan kognitif yang harus dimiliki oleh setiap manusia sejak kecil (usia dini) adalah kemampuan berhitung. Berhitung termasuk bagian dari pembelajaran matematika yang lebih dikenal dengan aritmatika. Berhitung merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak dengan melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses elaborasi di dalam otak (*mind*), dan kegiatan mental internal yang kompleks. Dengan demikian keterampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atau sekedar karena proses kematangan akan tetapi kemampuan kognitif.²⁰

Menurut Nurhasanah dan Didik Tuminto, berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan lain sebagainya).²¹ Menurut Dewa Ketut Sukardi dalam Sulis, kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung. Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk

²⁰Modul PLPG, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2015), h. 50.

²¹Nurhasanah dan Didik Tumianta, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), h. 243.

operasi hitung yang diperlukan dalam semua aktifitas kehidupan manusia sehari-hari.²²

Menurut Depdiknas, kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Selanjutnya, Depdiknas, tujuan berhitung secara umum di TK atau Pendidikan Anak Usia Dini agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks.²³

Bagi anak usia dini, berhitung lebih difokuskan kepada berhitung anak pemula. Menurut Suyanto dalam Kemendikbud, berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan harus disajikan secara ringan, menarik, akrab dengan dunia anak usia dini, dilakukan melalui bermain, bernyanyi, menari, ataupun aktivitas sehari-hari mereka.²⁴

²²Dewa Ketut Sukardi dalam Sulis, *Studi Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemampuan Berhitung Sumber Bahan Ajar dan Suasana Kelas di SLTP Negeri 1 Ngrampal Sragen*, Skripsi (Surakarta: UNS, 2007), h. 14.

²³Departemen Pendidikan Nasional, *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak, 2000), 1-2.

²⁴Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 Tahun*, Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, (Jakarta: PP-PAUD dan Dikmas, 2016), h. 1.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Mengingat pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak merusak pola perkembangan anak. Oleh karena itu, Gelman dan Gallistel mengemukakan teori kemampuan berhitung yang terdiri dari lima prinsip yang digunakan ketika berhitung, antara lain:

- a. Prinsip hubungan satu-satu; prinsip ini merupakan dasar dalam berhitung prinsip kerjanya bahwa setiap objek dihitung sekali dan hanya sekali. Terdapat dua kemampuan penting yang digunakan dalam prinsip ini, yaitu memasang nomor dengan objek dan memisahkan objek yang telah dihitung dengan objek yang akan dihitung. Kesalahan yang sering terjadi adalah melewatkan sebuah objek sama sekali dan menghitung ganda objek yang sama.
- b. Prinsip ordinalitas; prinsip ini agar hitungan akurat, menggunakan urutan yang stabil dari angka hitung. Menjaga kestabilan urutan adalah salah satu prinsip perhitungan bawaan yang dimiliki oleh anak-anak. Anak-anak harus memiliki pengetahuan khusus tentang urutan angka agar dapat menghitung.
- c. Prinsip kardinalitas; prinsip ini melibatkan pengetahuan bahwa jumlah objek dalam satu kelompok sesuai dengan angka terakhir yang dihitung.

- d. Prinsip abstraksi; prinsip ini menyatakan bahwa setiap benda dapat dihitung.
- e. Prinsip urutan yang tidak relevan; prinsip ini tidak relevan menyatakan bahwa objek dapat dihitung dari urutan mana saja.²⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa perkembangan anak harus didasarkan dari kemampuannya dalam berpikir. Kemampuan ini dilihat dari kemampuan intelegensi secara matematis dengan mengurutkan angka dengan cara yang berbeda-beda. Karena kemampuan ini sangat berkaitan dengan kepekaan anak terhadap bidang matematisnya.

Setiap anak mempunyai potensi dalam memahami kemampuan berhitung berdasarkan ciri-ciri tertentu. Adapun ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan khususnya berhitung antara lain:

- a. Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung.
- b. Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman.
- c. Anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan
- d. Anak mulai membanding-bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
- e. Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada disekitarnya. Contohnya; ini kue aku ada lima, ini buat kamu satu,

²⁵Yuli Fajar Susetyo, *Psikologi untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*, (Yogyakarta: Gajah Muda University Press, 2018), h. 9.

kamu satu dan kamu satu, nih sekarang kue punya aku tinggal 2 lagi ya, (mengenal pengurangan).²⁶

Bagi anak usia dini yang memahami kemampuan berhitung maka akan menunjukkan ketertarikannya kepada angka, yaitu menghitung bilangan angka secara spontan. Menyebutkan urutan bilangan angka juga termasuk dari ciri-ciri anak usia dini sudah mulai memahami berhitung. Sedangkan bilangan adalah bagian dari pengalaman anak-anak sehari-hari. Mereka menetapkan nilai bilangan pada benda yang mereka hitung. Seperti, menghitung jumlah manik-manik yang diperlukan untuk membuat kalung, dan menghitung jumlah anak tangga yang mereka naiki setiap hari.²⁷ Hal ini dikarenakan bahwa bilangan juga dapat ditunjukkan dalam bentuk simbol atau lambang sehingga membentuk suatu jumlah yang dapat dihitung oleh anak.

Konsep bilangan juga meliputi kegiatan berhitung korespondensi satu-satu. Dengan berhitung anak belajar memahami bilangan yang merupakan keterampilan mendasar bagi anak untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan lambang bilangan. Berbicara tentang konsep bilangan harus sesuai dengan realitas (fakta yang merepresentasikan bilangan), contohnya satu untuk matahari, dua untuk mata, lima untuk jari, ataupun menggunakan benda-benda konkrit di luar anggota tubuh manusia.²⁸ Dalam hal ini, untuk menghitung suatu jumlah bilangan harus ada relevansi antara jumlah benda yang dihitung.

²⁶Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 Tahun*, Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, (Jakarta: PP-PAUD dan Dikmas, 2016), h. 29.

²⁷B. Shamsudin, *Kamus Matematika Bergambar*, (Jakarta: Grasindo, 2020), h. 12.

²⁸Muhammad Hasbi, dkk, *Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 Tahun*, (Bandung: PP PAUD dan DIKMAS, 2016), h. 16.

Selain itu, untuk membantu anak dalam memahami kemampuan berhitung makan salah satu usaha yang dilakukan dengan mengikuti prinsip-prinsip permainan berhitung permulaan, antara lain:

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar;
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks;
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalahnya sendiri;
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan;
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak;
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang;

g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.²⁹

Berdasarkan poin-poin di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap kepada anak dimulai dari tahap berhitung yang mudah kemudian ke tahap yang lebih sulit. Permainan berhitung harus memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan matematika sehingga anak dapat memperoleh pengalaman yang diperoleh untuk mengembangkan kemampuan berhitung.

2. Indikator Kemampuan Berhitung

Memberikan pemahaman terhadap kemampuan berhitung pada anak penting untuk dimulai sejak usia dini. Oleh sebab itu, angka yang diperkenalkan untuk berhitung pada anak usia 4 – 6 tahun adalah angka 1 - 10 yang kemudian baru dilanjutkan dengan angka 11 - 15. Dalam mengajarkan materi tersebut orang tua atau guru harus mengubahnya menjadi konteks nyata yang mudah bagi siswa untuk dimengerti.³⁰

Pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 terdapat acuan standar isi, proses, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Memiliki kemampuan berhitung pada anak usia dini

²⁹Departemen Pendidikan Nasional, Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak, Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak Dan Sekolah Dasar, (Jakarta : 2007), h. 2.

³⁰Putri Zudhah Ferryka, Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar, *Jurnal Magistra*, Vol 29 No. 100, h. 62-64.

(PIAUD) tentunya tahapan yang harus dikuasai oleh anak adalah mengenal lambang bilangan (angka), mengucapkan angka 1 sd 10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda merupakan tiga aspek untuk menilai kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Terdapat dalam pasal 10 ayat 4, pada poin c yang berbunyi “berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar”.³¹

Adapun indikator pencapaian kemampuan berhitung anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014 tentang Indikator Pencapaian Perkembangan Anak adalah sebagai berikut:³²

a. Membilang Banyak Benda 1 - 10.

Proses membilang pada anak usia dini dilakukan dengan banyak benda yaitu 1 - 10. Cara yang dilakukan yaitu anak menyebut seri bilangan mulai dari satu, anak dapat menunjuk pada obyek yang berbeda, menghubungkan satu obyek dengan satu nama bilangan, nama bilangan harus sesuai dengan urutan obyek tertentu, membilang tidak perlu mulai dari obyek yang pertama atau terdepan dan nama bilangan yang terakhir merupakan jumlah obyek.

Membilang juga bisa dikatakan dengan menghitung. Karena menghitung adalah suatu proses ketika anak menyebutkan bilangan dengan nama bilangannya.

³¹Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014, Bab IV, Standar Isi, Pasal 10 ayat 4, h. 15.

³² *Ibid.*

Menghitung awal biasanya dilakukan anak dengan membilang. Proses membilang menyangkut dua kegiatan, yaitu: *Pertama*, anak menyebut seri bilangan mulai dari satu dan seterusnya. *Kedua*, anak dapat menunjuk pada obyek yang berbeda sementara itu. Adapun beberapa empat prinsip membilang. Keempat prinsip tersebut sebagai berikut:

- 1) Setiap objek akan dibilang harus dihubungkan dengan satu nama bilangan;
- 2) Nama bilangan harus sesuai dengan urutan obyek tertentu;
- 3) Membilang tidak perlu mulai dari obyek yang pertama atau terdepan;
- 4) Nama bilangan yang terakhir merupakan jumlah obyek.³³

Membilang bisa dikenalkan melalui benda konkrit yaitu benda-benda yang ada di sekitar siswa. Belajar membilang akan mendukung siswa dalam hal seperti kemampuan membilang benda, membilang angka, mengurutkan lambang bilangan dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa kemampuan membilang adalah kemampuan anak untuk menghitung benda satu-persatu untuk mengetahui berapa banyak benda yang ada, dengan menyebutkan bilangan satu per satu secara urut, baik ditunjuk maupun tidak, dapat juga dengan menghafal semua bilangan secara urut sesuai dengan jumlah benda yang ada tanpa harus mengerti lambang bilangan yang menyertainya. Dalam penelitian ini kemampuan membilang yaitu membilang banyak benda.

b. Mengetahui Konsep Bilangan

³³ J. Tombakan Runtukahu, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 97.

Mengenal konsep bilangan diperlukan guna untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Bilangan berkaitan dengan nilai yang mewakili banyaknya suatu benda. Mengenal konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan kognitif pada diri anak. Konsep bilangan merupakan bagian dari matematika yang selanjutnya diperuntukkan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Proses pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini akan berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan apabila dalam proses pembelajarannya memperhatikan hal-hal berikut ini:

- 1) Mendapatkan konsep bilangan adalah proses yang berjalan perlahan-lahan, anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pikiran mereka sehingga mulai membangun arti angka;
- 2) Belajar dengan *trial and error* dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan;
- 3) Menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan bilangan.³⁴

Hal yang perlu diperhatikan dalam mengenal konsep bilangan anak usia dini antara lain:

³⁴*Children Resources International*, “Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Mengenal Konsep Bilangan”, 2018, h. 5, (<http://cri.blogspot.co.id/2012/05/hal-hal-ygperlu-diperhatikan-dalam-mengenal-konsep-bilangan.html>), diakses tanggal 17 November 2020.

- 1) Apabila anak sudah paham dengan tugas yang diberikan guru dan cepat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, maka hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan tugas dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi;
- 2) Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain, maka hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak. Oleh sebab itu, anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru;
- 3) Apabila anak menunjukkan pemahaman arah kanan kiri, atas bawah, depan belakang, hal ini sebagai dasar untuk mengenalkan simbol-simbol yang akan ditemukan pada tahap berikutnya (transisi dan lambang) bisa dilakukan dengan bermain gerak dan lagu atau dengan permainan;
- 4) Semakin banyak kesempatan yang diberikan pada anak untuk bereksplorasi maka akan semakin kuat pemahaman anak terhadap konsep dan guru dituntut untuk bisa mengevaluasi kemampuan anak memasuki tahap transisi.³⁵

Senada dengan penjelasan di atas, Sujiono juga memberikan penjelasan tentang konsep mengenal bilangan pada anak yang meliputi :

- 1) Pengenalan kualitas (jumlah) yaitu anak-anak menghitung sejumlah benda yang telah ditentukan dilakukan secara bertahap 1 - 5, 6 - 10 kemudian 11 – 15;
- 2) Menghafal urutan nama bilangan yaitu menyebutkan nama bilangan (angka) sesuai urutannya yang benar;

³⁵ Muhammad Hasbi, dkk, *Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 Tahun.*, h. 22-29.

3) Menghitung secara rasional. Dalam hal ini anak dikatakan memahami bilangan/angka apabila anak mampu : a) Menghitung benda sambil menyebutkan nama bilangannya, b) Membuat korespondensi satu-satu, c) Menyadari atau mengerti bahwa bilangan terakhir yang disebut mewakili total/jumlah benda dalam satu kelompok.³⁶

Belajar mengenal bilangan sangat penting karena melibatkan hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengenal konsep bilangan. Pengenalan bilangan hendaknya dilakukan sedini mungkin sesuai tahapan perkembangan anak karena pada masa ini perkembangan semua aspek dalam diri anak terjadi sedemikian pesat. Namun demikian pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya tidak membebani anak masa usia dini anak dan mengurangi waktu anak untuk bermain. Sebagaimana yang dipahami bahwa dalam proses pembelajaran, anak lebih menyukai model pembelajaran yang tidak menjenuhkan atau membosankan.

c. Mengetahui Lambang Bilangan

Lambang bilangan merupakan notasi tertulis dari sebuah bilangan. Lambang bilangan merupakan simbol yang mewakili nilai dari suatu bilangan. Lambang bilangan berupa simbol-simbol bilangan yang akan memudahkan anak dalam melakukan operasi bilangan. Lambang atau simbol untuk mewakili bilangan disebut dengan angka atau lambang bilangan. Pada awalnya, bilangan hanya dipergunakan untuk mengingat jumlah, namun setelah itu matematika menambahkan perbendaharaan simbol dan kata-kata yang tepat untuk

³⁶Bambang Sujiono, M.S. Sumantri, dan Titi Chandrawati, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 16.

mendefinisikan bilangan sehingga tidak bisa dipungkiri bahwa dalam kehidupan sehari-hari manusia akan melekat dengan bilangan, karena bilangan selalu dibutuhkan, baik dalam ekonomi, sains, teknologi dan aspek lainnya.

Angka atau lambang bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang perlu dikenalkan pada anak usia dini. Oleh karena itu, pengenalan lambang angka pada anak dapat dilakukan dengan cara melatih anak mengenal lambang bilangan melalui:

- 1) Menghitung dengan jari.
- 2) Menghitung dengan bermain domino
- 3) Berhitung sambil bernyanyi dan olah raga
- 4) Menghitung benda-benda
- 5) Menghitung di atas 10
- 6) Berhitung dengan kelipatan 10
- 7) Mengenal operasi bilangan.³⁷

d. Mencocokkan Bilangan dengan Lambang Bilangan

Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak pada tahap pengenalan dan pemahaman mengenai lambang bilangan. Guru menggambar berbagai benda dengan jumlah berbeda di papan tulis. Jumlah objek yaitu 1 - 10 secara acak. Anak secara bergantian mencocokkan bilangan yang ada di media permainan kartu angka sesuai dengan gambar jumlah benda.

³⁷ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 67-73.

Walaupun batas pengenalan bilangan sudah dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 dengan bilangan benda 1 - 10. Namun pengenalan konsep bilangan tersebut diajarkan kepada anak tanpa menggunakan media, hanya berupa hafalan biasa. Sedangkan dalam penelitian ini, ambang batas bilangan yang harus diperkenalkan kepada siswa adalah 1 - 10 atau 1 - 15, maka dengan begitu penguasaan anak terhadap bilangan lebih kaya lagi. Cara untuk mempermudah siswa mengenal angka dari 1 - 10 atau 1 - 15 dengan menggunakan media edukasi seperti permainan ular tangga.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung terdiri dari faktor diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing anak, bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas.

Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri anak seperti proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik, juga pembelajaran yang kurang memfasilitasi keberagaman siswa. Faktor lain yang juga mempengaruhi kemampuan berhitung adalah kekhasan gaya belajar masing-masing anak.³⁸

Adapun faktor internal antara lain:

³⁸[Http : // cari ilmu pengetahuan. Blogspot. in/ 2012 / 12 / faktor-yang-mempengaruhi kemampuan.html](http://cariilmu.pengetahuan.blogspot.in/2012/12/faktor-yang-mempengaruhi-kemampuan.html), Diakses tanggal 02 Februari 2021.

- a. Faktor jasmaniah, yang meliputi faktor kesehatan (kemampuan mengingat, penginderaan seperti melihat, mendengarkan dan merasakan) dan cacat tubuh.
- b. Faktor psikologis, yang meliputi usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, intelegensi, perhatian, bakat, minat, emosi, dan motivasi/cita-cita, perilaku/sikap, konsentrasi, kemampuan/unjuk hasil kerja, rasa percaya diri, kematangan dan kelelahan.

Sedangkan faktor eksternal antara lain:

- a. Faktor keluarga, Karena keluarga adalah lingkungan pertama yang paling berpengaruh pada kondisi anak sebelum kondisi disekitar anak (masyarakat dan sekolah).
- b. Faktor sekolah, karena sekolah merupakan tempat belajar anak setelah di keluarga.
- c. Faktor masyarakat, selain di keluarga dan sekolah, anak juga berinteraksi dengan lingkungan di masyarakat.³⁹

berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak usia dini ada dua yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar. Faktor internal diantaranya seperti keadaan fisik anak contohnya anak yang memiliki gangguan panca indra penglihatan akan terganggu dalam mengenal lambang bilangan, minat anak dalam belajar dan bakat anak dalam menangkap kegiatan belajar berhitung permulaan. Sedangkan faktor eksternal diantaranya lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

³⁹Nini Subini, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*, (Jakarta: PT Buku Kita, 2011), h. 26-27.

B. Media Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Media

Media berasal dari kata bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.⁴⁰ Secara istilah, media mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan.⁴¹ Singkatnya, media adalah sebuah perantara yang bertujuan menyampaikan kabar berita dari pembuat berita ke si penerima berita.

Berkaitan dengan kriteria pemilihan media ini, Azhar Arsyad menyatakan bahwa kriteria memilih media yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran, 3) praktis, luwes, dan tahan, 4) guru terampil menggunakannya, 5) pengelompokan sasaran, dan 6) mutu teknis.⁴² Dalam dunia pendidikan dikenal dengan media pembelajaran.

Tanpa media pembelajaran, efektivitas belajar maupun mutu pendidikan tidak akan tercapai, demikian pula jika tersedia media pembelajaran tetapi kita tidak memiliki kemampuan pemilihan media mana yang paling efektif dan efisien,

⁴⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswn Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 120.

⁴¹ John D. Latuheru, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, (Jakarta: Depdikbud & P2 LPTK, 1988), h. 10.

⁴² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), h. 76-77

maka efektivitas pembelajaran pun tidak dapat tercapai. Karena itulah, perlu dinamika pembelajaran yang mampu mengikuti setiap perkembangan tersebut.⁴³

Macam-macam media pembelajaran juga dijelaskan oleh Sadirman menjadi 4 macam, antara lain:

1. Media grafis, yaitu semua jenis media yang termasuk dalam kelompok penyampaian pesan lewat simbol-simbul visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan.
2. Media audio, yaitu kelompok media berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbul auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran.
3. Media proyeksi diam, yaitu kelompok media yang memerlukan alat bantu (misalnya proyektor) dalam penyajiannya.
4. Media permainan dan simulasi, yaitu kelompok media pembelajaran yang menggunakan permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan.⁴⁴

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, maka para pengajar, baik orang tua maupun guru perlu cermat dalam pemilihan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan orang tua dan guru dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Apalagi selama masa pandemi Covid 19 sekarang ini, maka strategi terbaik para orang tua memilih media yang tepat untuk

⁴³Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2015), h. 14.

⁴⁴Sadirman A.S., Rahardjo R, Haryono A dan Rahadjito, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1, (Jakarta: Penerbit CV. Rajawali, 1990), h. 54.

belajar anak selama *learning from home* (belajar di rumah) dalam hal membantu tugas guru sebagai pendidik di sekolah.

Di samping itu juga kegiatan pembelajaran akan menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti luas sempitnya pengetahuan dan pemahaman tenaga pengajar tentang kriteria dan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan serta prosedur pemilihan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, media yang dipilih dalam proses pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran matematika adalah media permainan ular tangga.

2. Media Permainan Ular Tangga

Setiap perancang media pembelajaran, harus berupaya membangun anggapan terhadap individu, bahwa media itu merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, sehingga mereka akan melihat pentingnya media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus dikembangkan agar mampu memberikan kesan yang tertanam dalam benak setiap individu, sehingga tidak mudah dilupakan. Pesan itu harus mudah dicerna sehingga memori setiap individu akan mudah melahap setiap informasi yang disuguhkan serta mampu diungkapkan kembali manakala diperlukan.⁴⁵

⁴⁵ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT.*, h. 60.

Alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh orang tua atau guru selama masa Pandemi Covid 19 seperti media permainan ular tangga. Sebagaimana yang kita ketahui, permainan ular tangga adalah permainan menggunakan kerta tebal sebagai papan permainannya dan pion-pion yang digunakan untuk menjalani kota-kota kecil pada papan ular tangga dan dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Bahkan permainan ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan jenjang kelas, contohnya pelajaran matematika.

Permainan ular tangga dalam bahasa Inggris disebut "*snake and ladder*". Permainan ini adalah salah satu permainan jaman dulu. Permainan ini berupa kotak berisi berbagai gambar dengan sebagian gambar yang satu dengan yang lain dan dihubungkan dengan menggunakan gambar tangga atau gambar ular. Permainan ular tangga pada awalnya berkembang di negara India dengan sebutan nama *Loksha Patamu*, sebelum abad ke 16. Pada awalnya permainan ini dikembangkan menggunakan dasar agama hindu sebagai bentuk pengajaran moral dan agama pada anak-anak.⁴⁶ Artinya, permainan ular tangga sudah ada sejak abad ke 16 dan digunakan sebagai alat permainan bagi anak-anak, namun secara serta merta anak-anak bisa terus mempelajari angka sambil bermain.

Ular tangga adalah permainan papan yang diciptakan tahun 1870 untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara

⁴⁶K. Rane, *Hyderabad*, 2004. <http://www.hinduonnet.com/thehindu/thecip/print.pl>, diakses tanggal 17 November 2020.

bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul.

Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Bagi pemain yang mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.⁴⁷ Berikut ini adalah gambar permainan ular tangga yang biasa dimainkan oleh anak-anak.



Gambar 2.1. Permainan Ular Tangga

Adapun bahan-bahan yang dapat dijadikan untuk membuat ular tangga ini yaitu :

- a. Kertas manila polos
- b. Penggaris.
- c. Tinta, baik tinta spidol ataupun tinta printer jika kita membuat petak permainan dengan komputer.

⁴⁷https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_Tangga, diakses tanggal 17 November 2020.

- d. Spidol warna-warni.
- e. Dadu (bisa beli atau membuatnya sendiri).
- f. Bidak/maskot digunakan anak.
- g. Kartu pertanyaan (kita sesuaikan dengan tujuan pembelajaran)

Dalam dunia pendidikan, permainan ular tangga digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan. Permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa pra sekolah yang masih suka bermain. Permainan ular tangga dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan mengenal konsep bilangan.

Ketika siswa bermain memberikan rangsangan tanpa adanya tekanan-tekanan yang dapat berakibat negatif. Rangsangan-rangsangan tersebut akan membuat siswa mengembangkan kecerdasannya, sehingga siswa dengan mudah dapat memahami konsep bilangan dan pengetahuan secara alamiah. Penggunaan media permainan ular tangga dalam mengenal konsep bilangan dapat disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, permainan ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terus mengasah kemampuannya dengan lincah dan cekatan. Karena semakin sering siswa berlatih maka kemampuannya akan meningkat sehingga siswa semakin mahir dan terampil menyebutkan bilangan angka.

3. Manfaat Media Permainan Ular Tangga

Secara umum, terdapat berbagai macam manfaat dari penggunaan media ini adalah antara lain: dari segi keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik-turun, maju mundur, ke atas-ke bawah, dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan.⁴⁸

Menurut Yusuf dan Auliya, manfaat media ular tangga adalah sebagai berikut:

- a. Menghilangkan stres dalam belajar, banyak hal-hal kecil yang dengan mudah menyebabkan terjadinya stres dalam belajar dan hal itu harus dihindari.
- b. Mengajak orang terlibat penuh, dengan permainan anak benar-benar terlibat penuh dalam proses belajar.
- c. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat harus ada keseimbangan antara suasana menyenangkan dan keseriusan. Keseriusan yang menghambat misalnya keseriusan yang disebabkan oleh ketakutan yang berlebihan.
- d. Meningkatkan proses belajar, jika bersemangat dalam bermain anak termotivasi untuk mengikuti proses belajar.
- e. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar, anak akan semakin fokus dengan materi yang dimasukkan ke dalam permainan, hal ini disebabkan oleh rasa tertantang, motivasi, dan semangat yang tinggi

⁴⁸Putri Zudhah Ferryka, Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar, Jurnal Magistra Vol 29 No. 100, h. 63.

f. Membangun kreativitas diri, dengan bermain anak tidak terasa telah terbangunnya kemampuan kreativitasnya.⁴⁹

Berdasarkan penjelasan di atas, ular tangga bermanfaat bagi perkembangan anak karena hal ini dapat melatih emosi anak karena permainan yang dilakukan secara menyenangkan dan berdampak positif terhadap perkembangan, sikap mental, dan kepribadian anak. Permainan ular tangga memiliki manfaat bagi otak kiri dan kanan anak karena anak akan belajar mengenal kata, mengenal angka, menghitung sesuai dengan mata dadu, mengenal gambar, dan menghafal gambar.

4. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Ular Tangga

Setiap media pembelajaran yang digunakan dan diterapkan oleh pendidikan tentunya terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Begitu pula dengan media permainan ular tangga untuk membantu siswa dalam mengenal konsep bilangan terdapat kelebihan dan kelemahan.

a. Kelebihannya Permainan Ular Tangga

Menurut Sri Rahayu dalam Agus Cahyono, kelebihan dari media permainan ular tangga yaitu:

- 1) Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini karena dalam penerapannya anak dapat terlibat langsung dalam kegiatan permainan,
- 2) Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak,

⁴⁹ Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011), h. 16-17

- 3) Permainan ini dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, karena dalam menerapkan kekuatan fisik untuk melangka disetiap kotak.⁵⁰
- 4) Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan,
- 5) Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar,
- 6) Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan,
- 7) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan.⁵¹

b. Kelemahannya Permainan Ular Tangga

Sedangkan kekurangan dari permainan ular tangga yaitu:

- 1) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran,
- 2) Dalam penerapannya membutuhkan ruang yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan kegiatan permainan ini,
- 3) Jika anak tidak mengerti aturan main, maka kegiatan belajar sambil bermain tidak berjalan sesuai dengan target.⁵²
- 4) Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain,

⁵⁰Agus Cahyono, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung*, Laporan Penelitian (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta), h.32.

⁵¹Eka Setiawati, Desri ,Elih Solihatulmilah, *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*, Jurnal Petik Volume 5, Nomor 1, Maret 2019,h. 89-90

⁵²*Ibid.*, h. 33.

- 5) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak,
- 6) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.⁵³

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa hal terpenting terkait kelebihan permainan ular tangga terhadap proses pengenalan bilangan bagi anak karena dapat merangsang kognitif anak dan mengulang-ulang kembali hasil yang didapatkan. Sedangkan kelemahannya bagi siswa yang cepat bosan maka akan kehilangan minat untuk bermain, permainan ular tangga juga memerlukan tempat yang agak luas dan banyak waktu memainkannya.

5. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga Dalam Proses Pembelajaran

Langkah-langkah penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran menurut Yusuf dan Auliya adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Awal. Permainan ular tangga dapat menjelaskan materi yang akan di pelajari. Selain itu, guru juga dapat memberikan contoh mengenai materi yang akan di ajarkan. Pada tahap ini di harapkan siswa mengerti semua yang telah disampaikan guru walaupun belum bisa langsung menghafalnya,
- b. Tahap Inti. Setelah memahami materi, siswa di bagi masing-masing satu pion kepada satu orang. Guru mengawasi jalannya permainan sambil memperhatikan kesalahan siswa dalam menghitung bilangan (angka).

⁵³*Ibid.*,h. 89-90

- c. Tahap Penutup. Setelah waktu bermain selesai, guru melakukan evaluasi untuk menguji hasil yang didapat siswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan atau tertulis. Cara ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa dalam penguasaan siswa terhadap materi.⁵⁴

Menurut versi lain, Ria Kurniasih menjelaskan langkah-langkah penggunaan media ular tangga sebagai berikut :

- a. Bagilah siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang peserta dengan 1 orang penilai (wasit),
- b. Sebelum permainan dimulai, jelaskan bahwa mereka akan bermain ular tangga yang sudah dipersiapkan dan tanyakan apakah mereka pernah bermain permainan tersebut,
- c. Berikan setiap kelompok 1 set mainan ular tangga terdiri dari petak permainan, kartu pertanyaan, dadu dan pion,
- d. Guru berkelaskan kepada siswa mengenai aturan main,
- e. Dalam penentuan pemain pertama, kedua, ketiga dan seterusnya ditentukan lewat undian atau melakukan “sut atau bolak balik tangan”,
- f. Orang pertama dipersilahkan untuk bermain, mengocok dadu, mengeluarkannya dan menjalankan pionnya,
- g. Selanjutnya secara bergiliran para pemain melempar dadu dan melangkahakan pionnya ke beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu,

⁵⁴ Yasin Yusuf dan Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011), h. 16-17.

- h. Bagi pemain yang mendapat angka 6 dari pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan sekali lagi untuk melemparkan dan melangkahkannya bidaknya lagi,
- i. Semua pemain memulai dari petak nomor 1,
- j. Setiap pemain harus dapat menghitung sendiri pergerakan jalannya melewati kotak-kotak karena inilah untuk melatih kemampuan mengenal bilangan siswa,
- k. Apabila pion pemain berhenti ditangga mengarah ke atas maka diizinkan naik, tetapi jika pemain berhenti di ular mengarah ke bawah maka pemain harus bersedia turun.
- l. Pemain akan memenangkan permainan apabila sudah mencapai angka tertinggi dari kerta ular tangga.
- m. Terakhir adalah berilah reward kepada anak yang telah bermain dengan baik.⁵⁵

Berdasarkan penjelasan langkah-langkah dalam permainan ular di atas tergambar bahwa dalam permainan ular tangga terdiri dari 4 orang biasanya, setiap orang diberi satu pion, kemudian untuk tahap permainan setiap orang mendapat giliran melempar dadu dan menjalankan pion dengan cara menghitung angka setiap menjalankan pion dari 1 hingga seterusnya sampai ke finish (bilangan terakhir). Dalam hal ini, apabila ada pemain yang belum pintar menghitung akan dibantu oleh pemain lainnya sehingga pemain tadi terbiasa menghitung karena dilakukan berulang-ulang.

⁵⁵ Ria Kurniasih, *Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, Cakrawala Dini : Vol. 5 No. 2, November 2014, h. 124

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seuway Aceh Tamiang. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan hasil penelitian diperkirakan berlangsung selama 3 (tiga) bulan, dimulai dari bulan September - November 2020.

Alasan peneliti mengambil lokasi penelitian di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seuway Aceh Tamiang dikarenakan: Pertama, Informan yang menjadi subjek penelitian yang dimaksud yaitu anak berusia 4 – 6 tahun dapat dijumpai dan dilakukan observasi terhadap aktivitas belajar anak serta dilakukan wawancara kepada orang tuanya. Kedua, Walaupun Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seuway merupakan daerah yang jauh dari pusat kota, namun motivasi orang tua dalam memberikan/memfasilitasi pendidikan kepada anak cenderung tinggi. Ketiga, anak-anak usia dini di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway sangat memerlukan media pembelajaran terkini yang bisa langsung dipraktikkan dan agar proses pembelajaran tidak membosankan.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mencermati kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang

sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh peneliti atau arahan dari peneliti yang dilakukan oleh siswa. Suatu contoh dalam penelitian tindakan adalah ketika peneliti memberikan tugas individu atau kelompok kepada siswa.⁵⁶

Pada kegiatan pembelajaran, Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan yang akan dilakukan.⁵⁷ Oleh karena itu, lebih tepatnya penelitian PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan peneliti dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Selanjutnya penelitian PTK dilakukan dalam empat tahapan, yaitu *planning* (rancangan tindakan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi). pelaksanaan dan evaluasi dan refleksi, dan dilakukan minimal dalam dua siklus. Keempat tahapan ini dilakukan secara bertahap untuk mengkaji tentang penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang akan dibuktikan secara objektif. Subjek dalam suatu penelitian adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet. Ke. 6, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 4.

⁵⁷ Candra Wijaya dan Syahrums, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Medan: Citipustaka Media Perintis, 2013), h. 44.

fakta atau pendapat atau disebut responden. Menurut Suharsimi Arikunto, subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Oleh karena itu, subjek penelitian juga disebut dengan sumber data.⁵⁸ Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 4 – 5 tahun berjumlah 10 orang anak di Sungai Kuruk I Kecamatan Seruway.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian dapat dilakukan melalui berbagai cara, baik dengan eksperimen, atau lainnya. Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data adalah langkah paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian untuk mendapatkan data.⁵⁹ Berdasarkan jenis penelitian dan permasalahan yang akan diteliti, maka teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain:

1. Pengamatan/Observasi

Menurut Riduwan, observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dimana objek penelitian bersifat perilaku terhadap tindakan manusia, fenomena alam dan proses kerja.⁶⁰ Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas belajar subjek penelitian. Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan, dalam hal ini peneliti mengamati aktivitas penelitimenggunakan media ular tangga pada pelajaran berhitung anak di Desa

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Cet. Ke. 11, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 114.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*, Cet. 7, (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), h. 308.

⁶⁰ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, Cet. Ke-7, (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), h. 76.

Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang sekaligus peneliti turut menjadi peneliti anak-anak dan turut memberikan pengajaran tersebut. Selain itu, peneliti juga mengamati tahapan peningkatan kemampuan berhitung anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang.

Tujuan pelaksanaan observasi kepada peneliti adalah untuk mengetahui cara/teknik penelitimenggunakan media ular tangga dalam proses pembelajaran berhitung. Sedangkan tujuan pelaksanaan observasi kepada anak adalah untuk mengetahui hasil belajar anak dari awal sampai berakhirnya proses pembelajaran. Walaupun penelitian ini dilakuka pada masa pandemi, teknik pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga bisa diterapkan oleh penelitimelalui orang sebagai perantara penelitidalam mengajar anak di rumah.

Dalam penelitian ini yang menjadi observer adalah peneliti. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam mengamati penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang adalah lembar observasi. Adapun prosedurnya, observer mengisi lembar observasi terhadap aktivitas peneliti dan anak. Untuk penskoran diberikan penilaian sebagai berikut :

- 5 = Terlaksana Dengan Sangat Baik
- 4 = Terlaksana Dengan Baik
- 3 = Terlaksana Cukup baik
- 2 = Terlaksana Kurang Baik
- 1 = Tidak Terlaksana

Mengenai kisi-kisi observasi terhadap anak dalam penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang dapat dilihat pada tabel lembar observasi berikut ini :

Tabel 3.1.
Lembar Observasi Kemampuan Berhitung atau Menyebut Bilangan Angka Anak Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

No	Indikator	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Membilang banyak benda 1 – 10.	1. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dari 1 – 10. 2. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dengan mencocokkan jumlah benda dalam permainan ular tangga.				
2	Mengenal konsep bilangan	3. Anak mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya. 4. Anak mengenal konsep bilangan dengan mengurutkan angka bilangan sesuai urutannya dengan benar.				
3	Mengenal lambang bilangan	5. Anak menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10. 6. Anak mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga.				

Keterangan hasil pengamatan di dasarkan pada empat skala pencapaian perkembangan anak yaitu:

1. BB (Belum Berkembang) yaitu bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh orang tua/guru;
2. MB (Mulai Berkembang) yaitu bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh orang tua/guru;
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh orang tua/guru;
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) yaitu bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.⁶¹

Implementasi empat skala pencapaian perkembangan anak didasarkan dari catatan seluruh perkembangan anak selama mengikuti pembelajaran dari waktu ke waktu melalui indikator penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang dalam RPPH.

Pengukuran skala pencapaian perkembangan anak menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono, skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁶² Skala likert dalam penelitian ini digunakan untuk menjelaskan sikap anak/siswa yang ditunjukkan observasi pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena

⁶¹ Penilaian Perkembangan Anak Selama Belajar Dari Rumah, *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, Direktorat Paud Kemdikbud 2020, Jakarta.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.*, h. 134.

itu, pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk menjelaskan sikap anak/siswa berdasarkan rubrik penilaian. Rubrik penilaian tersebut digunakan sebagai acuan untuk melakukan penilaian terhadap pengamatan sikap sebagaimana terlihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2.
Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung atau Menyebut Bilangan Angka Anak Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Membilang	1. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dari 1 – 10. 2. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dengan mencocokkan jumlah benda dalam permainan ular tangga.				
2	Mengenal Konsep	3. Anak mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya. 4. Anak mengenal konsep bilangan dengan mengurutkan angka bilangan sesuai urutannya dengan benar.				
3	Menghitung dan Mengenal lambang bulangan	5. Anak menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10. 6. Anak mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga.				

Keterangan:

- 1 : Nilai 10
- 2 : Nilai 20
- 3 : Nilai 30
- 4 : Nilai 40

2. Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja adalah proses pengumpulan data dengan cara pengamatan yang sistematis untuk membuat keputusan secara individu. Penilaian unjuk kerja digunakan terhadap suatu tugas yang membutuhkan respon nonverbal. Penilaian unjuk kerja dalam dunia pendidikan sudah banyak digunakan terutama untuk bidang studi teknologi, ilmu-ilmu alam, matematika, ekonomi, dan bahasa. Melalui penilaian ini akan diperoleh informasi tentang apa yang sudah dicapai dan yang belum dicapai.⁶³

Dalam penelitian ini, penilaian unjuk kerja merupakan suatu penilaian dengan cara mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anak. Penilaian ini digunakan untuk menilai perkembangan terhadap peningkatan kemampuan berhitung atau mengenal bilangan pada anak. Unjuk kerja yang diberikan adalah mempraktekkan berhitung angka bilangan melalui media permainan ular tangga. Selanjutnya penilaian diambil oleh guru/peneliti berdasarkan indikator kemampuan berhitung pada anak yang mencakup: a) Membilang banyak benda 1 – 10, b) Mengenal konsep bilangan, c) Mengenal lambang bilangan selama peneliti mempraktekkan permainan ular tangga. Selanjutnya metode unjuk kerja dilampirkan pada RPPH.

⁶³ Djemari Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*, (Yogyakarta: Mitra Cendikia, 2008), h. 22.

3. Wawancara

Wawancara yaitu metode yang berupa tanya jawab secara langsung dengan menggunakan daftar pertanyaan untuk memperoleh keterangan hal-hal yang diteliti dengan cara melakukan tanya-jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan objek atau orang yang diwawancarai. Bisa dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang lama.⁶⁴

Mengenai teknik wawancara, peneliti melakukan tanya jawab kepada informan penelitian secara terbuka dengan mempergunakan daftar pertanyaan wawancara yang sudah disiapkan sebelumnya. Kemudian hasil jawaban informan dicatat untuk dianalisis selanjutnya menggunakan teknik analisis.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang yang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, catatan harian, fiti dan sebagainya.⁶⁵ Sedangkan teknik dokumentasi dalam penelitian ini meliputi kultur budaya Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway, media permainan ular tangga adalah alat pembelajaran yang digunakan peneliti dan anak selama proses penelitian tindakan kelas berlangsung.

⁶⁴ Sri Wahyuningsih, *Metode Penelitian Studi Kasus*, (Bangkalan – Madura: Universitas Trunojoyo Madura Press, 2013), 99

⁶⁵ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 149.

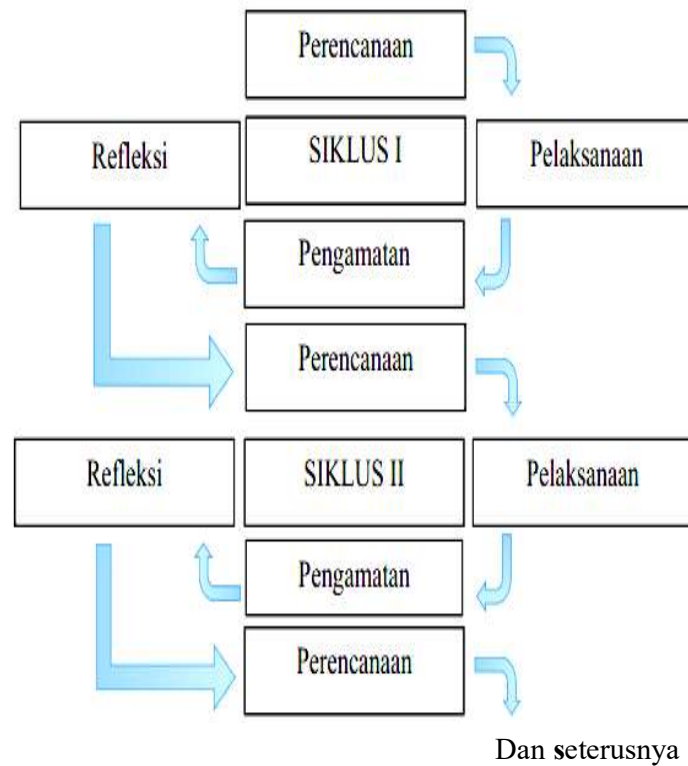
D. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan metode observasi dan dokumentasi yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang diajukan. Setelah diperoleh data-data dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada anak, kemudian akan dilakukan analisis data dari data yang telah terkumpul tersebut.

Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis sehingga diperoleh hasil refleksi dari kegiatan observasi yang dilakukan. Yang dimaksud refleksi adalah mengulas data secara kritis, terutama yang berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada tindakan kelas, baik pada diri anak, suasana kelas, maupun pada diri guru.⁶⁶ Untuk memperkuat hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan maka digunakan observasi. Tahap selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Prosedur penelitian PTK dilaksanakan menggunakan dua siklus secara berdaur ulang, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), mengobservasi (*observation*), wawancara dan refleksi (*reflection*), dan seterusnya sampai adanya peningkatan yang diharapkan tercapai. Berikut bentuk siklus Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan bagan yang dapat dilihat berikut ini :

⁶⁶ Masnur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Itu Mudah*, Cet.Ke-2, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 92.



Gambar 3.1.
Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Hopkins.⁶⁷

Secara rinci pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam tiga siklus. Langkah pertama dimulai dengan kegiatan pra siklus, kemudian dilanjutkan dengan langkah berikutnya yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Dalam hal ini, setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, observasi, wawancara dan refleksi.

1. Kegiatan Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian pada siklus I, peneliti melakukan penelitian awal pra siklus. Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahapan pra siklus adalah:

⁶⁷ *Ibid.*, h. 149-163.

- a. Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi pembelajaran kepada penelititempat penelitian sebagai bahan persiapan dan pertimbangan untuk menggunakan media permainan ular tangga pada siklus I dan II nantinya.
- b. Tahap selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada anak berkaitan dengan pengalaman mempelajari konsep bilangan (menghitung) dengan media permainan ular tangga dan wawancara kepada orang tua berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenak konsep bilangan (menghitung).
- c. Pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi, dari hasil evaluasi diketahui kemampuan awal anak dalam berhitung dan mengenal angka bilangan pada saat bermain ular tangga.
- d. Hasil awal yang diperoleh pada tahap pra siklus digunakan sebagai dasar pembanding keberhasilan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada siklus I, dan II. Sehingga diketahui adanya peningkatan kemampuan berhitug atau mengenal bilangan pada tiap siklusnya.
- e. Dalam pra siklus peneliti belum memberikan latihan permainan ular tangga kepada anak sehingga pembelajaran yang digunakan masih murni belum tercampur oleh peneliti, peneliti masih menggunakan metode konvensional. Hal ini untuk membandingkan keberhasilan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga pada siklus I dan siklus II.

2. Kegiatan Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I ini adalah uji coba terhadap penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway. Pelaksanaannya sebagai berikut:

a. Perencanaan

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan oleh peneliti bersama peneliti adalah menyiapkan perangkat pembelajaran. Kemudian dilanjutkan menyiapkan instrumen observasi, wawancara dan unjuk kerja. Instrumen observasi dan unjuk kerja berupa praktek berhitung angka 1 – 10 dan seterusnya. Pada tahap perencanaan peneliti dan peneliti mempersiapkan alat permainan berupa ular tangga dan ditunjukkan kepada anak-anak sambil menjelaskan cara bermain kepada anak dan mempraktekkan permainan tersebut kepada bersama anak/siswa.

b. Pelaksanaan

Tahap ini adalah pelaksanaan dari perencanaan yang telah ditetapkan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan awal yang dilakukan peneliti adalah memahami karakteristik anak dan kemampuan berhitung atau mengenal angka bilangan. Pada tahap pelaksanaan (kegiatan inti) ini sebagaimana pembelajaran yang biasa dilakukan di setiap sekolah, seperti: eksplorasi (penjelajahan atau pencarian), elaborasi (penjajakan lebih cermat), konfirmasi (pembenaran).

Cara yang dilakukan peneliti adalah memberikan kesempatan kepada seluruh anak untuk menghitung angka 1 – 10 secara bergantian. Hal ini untuk mengetahui secara umum kemampuan anak tanpa melihat angka-angka bilangan yang ada pada ular tangga. Selanjutnya, peneliti menunjukkan kepada anak media ular tangga dan memberikan kesempatan kedua kepada anak-anak untuk menghitung seluruh angka yang ada pada ular tangga secara berurutan sambil membenarkan hitungan anak yang masih terdapat kesalahan.

c. Observasi (Pengamatan)

Pengamatan atau observasi dilakukan oleh peneliti kepada anak/siswa sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai penilai aktivitas belajar pada anak. Observasi terhadap kegiatan belajar dilakukan pada saat implementasi untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran berhitung dan mengenal bilangan angka menggunakan permainan ular tangga.

Pada tahap ini, peneliti sudah mempersiapkan lembar observasi terhadap cara mengajar mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir serta lembar observasi terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak dengan cara menceklist salah satu penilaian menurut fakta dilapangan. kemudian hasil ceklist diberikan penilaian secara keseluruhan agar selanjutnya dievaluasi kembali.

d. Wawancara

Wawancara merupakan teknik tanya jawab yang dilakukan penelitian kepada informan penelitian, yaitu orang tua dan anak sebagai alat bantu untuk melengkapi kesesuaian hasil observasi terhadap jalannya proses pembelajaran berhitung dan mengenal bilangan angka menggunakan permainan ular tangga pada anak di Desa Sungai Kuruk I Kecamatan Seruway.

Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada anak berkaitan dengan pengalamannya mempelajari konsep bilangan (menghitung) menggunakan media permainan ular tangga dan juga wawancara kepada orang tua berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenak konsep bilangan (menghitung). Dalam hal ini untuk melengkapi hasil observasi dan unjuk kerja maka peneliti melengkapi hasil

penelitian dengan wawancara yang diberikan kepada orang tua sebagai informan penelitian berjumlah 10 orang tua dari anak-anak yang menjadi subjek penelitian.

e. Refleksi

Selama penelitian dilaksanakan, hasilnya dianalisis dan dikaji keberhasilan dan kegagalannya. Data yang diperoleh pada proses belajar mengajar apabila hasil analisis pada siklus I ada revisi dan kekurangan maka analisis direfleksikan untuk menentukan tindakan pada siklus II dalam rangka mencapai tujuan.

3. Kegiatan Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II ini adalah perbaikan dari hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Pelaksanaannya sebagai berikut:

a. Perencanaan

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan oleh peneliti adalah menyiapkan perangkat pembelajaran. Kemudian dilanjutkan menyiapkan instrumen observasi, wawancara dan unjuk kerja. Instrumen observasi dan unjuk kerja berupa praktek berhitung angka 1 – 10 dan seterusnya. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan alat permainan berupa ular tangga dan ditunjukkan kepada anak-anak sambil menjelaskan cara bermain kepada anak dan mempraktekkan permainan tersebut bersama anak/siswa.

b. Pelaksanaan

Tahap ini adalah pelaksanaan dari perencanaan yang telah ditetapkan. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah memahami karakteristik anak dan kemampuan berhitung anak lebih mendalam. Pada tahap pelaksanaan (kegiatan inti) ini sebagaimana pembelajaran yang biasa

dilakukan di setiap sekolah, seperti: eksplorasi (penjelajahan atau pencarian), elaborasi (penjajakan lebih cermat), konfirmasi (pembenaran).

Cara yang dilakukan peneliti adalah memberikan kesempatan kepada seluruh anak untuk menghitung angka 1 – 10 secara bergantian. Hal ini untuk mengetahui secara umum kemampuan anak tanpa melihat angka-angka bilangan yang ada pada ular tangga. Peneliti menunjukkan kepada anak media ular tangga dan memberikan kesempatan kedua kepada anak-anak untuk menghitung seluruh angka yang ada pada ular tangga secara berurutan sambil membenarkan hitungan anak yang masih terdapat kesalahan.

Selanjutnya, peneliti memilih empat orang anak yang akan dijadikan sampel untuk mempraktekkan berhitung dengan media permainan ular tangga. Dalam hal ini peneliti sebagai pendamping, peneliti meletakkan bidak ular tangga dan membagia pion-pion kepada anak/siswa. Selanjutnya peneliti bermain lebih awal dengan cara mengocok dadu dan mengeluarkannya, berapapun angka yang keluar maka pion dijalankan oleh penelitisambil menghitung angka setiap menjalankannya. Begitu pula yang dilakukan oleh anak/siswa saat tiba gilirannya bermain. Apabila terjadi kesalahan berhitung maka peneliti memperbaiki kesalahan hitungan tersebut hingga anak/siswa semakin mengenal bilangan angka, jumlah benda, lambang bilangan dan bahkan menghafalnya.

c. Observasi (Pengamatan)

Pengamatan atau observasi dilakukan oleh peneliti kepada penelitian anak/siswa sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai penilai aktivitas belajar anak. Observasi terhadap kegiatan belajar dilakukan pada saat implementasi untuk

mengetahui jalannya proses pembelajaran berhitung dan mengenal bilangan angka menggunakan permainan ular tangga.

Pada tahap ini, peneliti sudah mempersiapkan lembar observasi terhadap cara mengajar peneliti mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir serta lembar observasi terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak dengan cara menceklist salah satu penilaian menurut fakta dilapangan. Kemudian hasil ceklist lembar observasi diberikan penilaian secara keseluruhan untuk dievaluasi.

d. Wawancara

Wawancara merupakan teknik tanya jawab yang dilakukan penelitian kepada informan penelitian, yaitu orang tua dan anak sebagai alat bantu untuk melengkapi kesesuaian hasil observasi terhadap jalannya proses pembelajaran berhitung dan mengenal bilangan angka menggunakan permainan ular tangga pada anak di Desa Sungai Kuruk I Kecamatan Seruway. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada anak berkaitan dengan pengalaman mempelajari konsep bilangan (menghitung) dengan menggunakan media permainan ular tangga dan juga wawancara kepada orang tua berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenak konsep bilangan (menghitung).

e. Refleksi

Selama penelitian dilaksanakan, hasilnya dianalisis dan dikaji keberhasilan dan kegagalannya. Data yang diperoleh pada proses belajar mengajar apabila hasil analisis pada siklus I ada revisi dan kekurangan maka analisis direfleksikan untuk menentukan tindakan pada siklus II dalam rangka mencapai tujuan.

Tentunya pada siklus II ada perubahan yang signifikan pada anak karena peneliti sudah mendapatkan pengalaman pada siklus I dan peneliti sangat memahami sisi mana yang perlu dibenahi dari anak. Selain itu, peneliti mendapatkan ide baru untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung atau mengenal bilangan melalui media permainan ular tangga.

Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis sehingga diperoleh hasil refleksi dari kegiatan praktek yang dilakukan. Yang dimaksud refleksi adalah mengulas data secara kritis, terutama yang berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada tindakan kelas, baik pada diri anak, suasana kelas, maupun pada diri guru.⁶⁸ Untuk memperkuat hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan digunakan data yang berasal dari data observasi dan unjuk kerja.

Selanjutnya penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang menunjukkan proses yang memberikan pemaknaan secara kontekstual dan mendalam sesuai dengan permasalahan penelitian yaitu tentang aktivitas belajar anak dalam melakukan berhitung (menenal angka). Data aktivitas anak/siswa dan peneliti diperoleh dari hasil observasi dan analisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Perilaku

F = Frekuensi (dari hasil observasi)

N = Skor maksimal

100 = Bilangan tetap.⁶⁹

⁶⁸ Masnur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Itu Mudah*., h. 92.

⁶⁹ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2009), h. 41.

Selanjutnya hasil persentase setiap siklusnya (siklus I dan siklus II) dihitung nilai rata-ratanya dan dibuat hasil rekapitulasi nilainya berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.3.
Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran Anak dan Peneliti dalam %⁷⁰

No	Konversi Nilai Hasil Observasi	Kategori
1	86 – 100 %	Sangat Tinggi
2	71 – 85 %	Tinggi
3	56 – 70 %	Sedang
4	41 – 55 %	Rendah
5	< 40 %	Sangat Rendah
	Rentang 15 %	

Keberhasilan penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak di Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway melalui unjuk kerja akan dinilai berdasarkan kategori penilaian pada tabel berikut dan dianggap sudah mengalami perkembangan yang bagus apabila sudah mencapai nilai ≥ 70 . Selanjutnya hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran atau bahkan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat.

⁷⁰ *Ibid.*

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Desa Sungai Kuruk I

Desa Sungai Kuruk I adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Seruway Kabupaten Aceh Tamiang yang dikelilingi area perkebunan dan persawahan yang masyarakatnya hidup rukun dan damai. Desa ini terletak sekitar 24 km dari Kota Kuala Simpang atau pusat Kabupaten Aceh Tamiang. Mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai petani karena karakteristik kawasannya bersifat agraris dan perkebunan, serta sebagian kecil bermata pencaharian sebagai tukang, wiraswasta, pedagang, Pegawai Negeri Sipil, nelayan, Pegawai Swasta dan peternak. Hasil pertanian yang menjadi komoditas di Desa sungai kuruk I adalah padi dan sawit. Hampir sebagian besar wilayah Desa Sungai Kuruk I adalah sawah dan ditanami sawit oleh masyarakat.

Desa Sungai Kuruk I memiliki Empat (4) dusun yaitu Dusun Bangun Rejo, Dusun Bangun Sari, Dusun Bendahara, dan Dusun Pasar Lori yang dipimpin oleh seorang Datok Penghulu yang bernama Naharuddin. Sistem pemerintahan desa ini berasaskan pada pola adat/kebudayaan dan peraturan formal yang sudah bersifat umum sejak dahulu. Pemerintahan desa dipimpin oleh seorang datok penghulu dan dibantu oleh satu orang sekretaris desa dan jajarannya seperti Majelis Duduk Setikar Desa Sungai Kuruk I yang selanjutnya disingkat MDSK. MDSK adalah Badan Permusyawaratan Desa Sungai Kuruk I yang anggotanya dipilih secara

musyawarah oleh masyarakat Desa Sungai Kuruk I setempat yang terdiri dari unsur ulama, tokoh masyarakat setempat termasuk pemuda dan perempuan, pemuka adat dan cerdik pandai/cendikiawan yang ada di Desa Sungai Kuruk I yang berfungsi mengayomi adat istiadat, membuat peraturan Desa, menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat setempat serta melakukan pengawasan secara efektif terhadap penyelenggaraan pemerintahan Desa Sungai Kuruk I. Selain itu datok penghulu juga dibantu oleh Imam Desa Sungai Kuruk I yang berperan dalam mengorganisasikan kegiatan-kegiatan keagamaan yang bertanggung jawab kepada datok penghulu selaku kepala Desa Sungai Kuruk I.

Desa Sungai Kuruk I memiliki satu mesjid. Lokasi Desa Sungai Kuruk I sudah memadai dan akses listrik yang sudah baik. Kondisi jalan utama Desa sudah beraspal, tetapi beberapa jalan menuju dusun belum diaspal dan masih tanah sehingga ketika musim kemarau banyak debu yang beterbangan dan dapat mengganggu warga sekitar. Keadaan rumah penduduk Desa Sungai Kuruk I mayoritas bangunan sudah permanen dan sisanya rumah kayu namun rata-rata rumah yang kurang layak sudah mendapatkan bantuan dari pemerintah setempat.

2. Program Desa yang Telah Berjalan

Sebagaimana yang diketahui bersama bahwa di setiap desa saat ini telah difasilitasi dengan pemberian dana desa yang dialokasikan pada setiap tahunnya. Melalui pendanaan tersebut terdapat beberapa program desa yang telah berjalan di Desa Sungai Kuruk I. Adapun Program yang telah berjalan tersebut meliputi pembangunan sarana ibadah, pendidikan, kesehatan dan usaha berupa Meunasah, Masjid, dan PAUD, Sekolah Diniyah, Polindes, Badan Usaha Milik Desa

(BUMK), Kantor Datok Penghulu kemudian terdapat program pembangunan sarana seperti jalan, tugu desa, lapangan, saluran air dan lain-lain.

3. Prasarana dan Sarana

Wilayah Desa Sungai Kuruk I memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai sebagai penunjang kehidupan masyarakat desa tersebut. Hal-hal yang menjadi sarana di desa ini seperti masjid digunakan sebagai mana mestinya, dan terlihat dijaga dengan baik karena banyak program untuk pemeliharaan sarana dan prasarana desa. Masjid Desa Sungai Kuruk I digunakan sebagai pusat kegiatan keagamaan. Selain itu, terdapat juga sarana lain, seperti Kantor Datok Penghulu, Polindes, serta sarana pendidikan seperti Ruang Taman Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Diniyah, Sekolah Menengah Pertama dan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Berikut beberapa sarana pendidikan yang tersedia di Desa Sungai Kuruk I, yaitu :

Tabel 4.1.

Sarana Pendidikan Desa Sungai Kuruk I

No	Sarana	Jumlah	Kepemilikan	Status
1	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	1	Desa	Aktif
2	Taman Kanak-Kanak	1	Swasta	Aktif
3	Sekolah Diniyah (Sekolah khusus agama untuk anak-anak)	1	Desa	Aktif
4	Sekolah Menengah Pertama	1	Negeri	Aktif
5	TPA	1	Swasta	Aktif

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa Desa Sungai Kuruk I memiliki sarana pendidikan hampir memadai, mulai dari PAUD, TK, SD, TPA dan SMA.

Artinya, kepedulian masyarakat terhadap pendidikan anak-anak di Desa Sungai Kuruk I sangat tinggi. Dengan melihat keaktifan masyarakat dalam memberikan pendidikan kepada anak, maka peneliti menetapkan 10 (sepuluh) orang anak pada tingkat pendidikan PAUD yaitu anak yang berusia 4 – 5 tahun sebagai Responden dalam penelitian ini.

B. Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang

Untuk menjelaskan secara detail mengenai penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang maka digunakan Penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif dan semata-mata dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini terdiri dari tiga siklus, yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II. Dalam setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan dan refleksi.

1. Pra Siklus

Adapun hal-hal yang perlu dilakukan pada tahapan pra siklus adalah:

f. Perencanaan

Perencanaan kegiatan pra siklus dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti terkait dengan media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga pada anak di Desa Sungai Kuruk 1

Kec. Seruway Aceh Tamiang. Dalam hal ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah melakukan observasi terlebih dahulu.

g. Pelaksanaan Pertemuan 1

Dalam kegiatan observasi peneliti terhadap upaya peningkatan kemampuan berhitung pada anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang dengan cara menggunakan tahapan pra siklus yang isinya merupakan observasi terhadap pemilihan media belajar berhitung kepada anak. Di sini, peneliti sekaligus menjadi guru bagi anak yang berusia 4 – 5 tahun hanya menyuruh anak-anak untuk menyebutkan atau menghitung anak 1 - 10. Selain itu dalam menerangkan kegiatan pembelajaran berhitung, guru tidak menggunakan media pembelajaran, melainkan hanya memberikan pena dan kertas/papan tulis sebagai alat bantu mengajar.

h. Observasi

Berdasarkan hasil observasi pra siklus, kendala dari kegiatan proses pembelajaran berhitung yaitu anak-anak terlihat kurang bersemangat dan kurang aktif, dari 10 orang anak yang diteliti terdapat beberapa orang yang belajarnya masih belum mencapai target yang telah ditentukan sesuai dengan capaian perkembangan anak karena terbukti belum mampu berhitung dengan baik dari 1 – 15 apabila di perlihatkan lambang angka dihadapannya. Hal ini dikuatkan dari hasil wawancara dengan Ibu Halimah. “Jika anak saya di uji menghitung angka dari 1 – 10 di usia 4 tahun juga belum secara sempurna mampu mengenal angka (konsep bilangan) dengan mengurutkan angka bilangannya sesuai urutannya

dengan benar. Masih sering lupa menyebutkannya sehingga harus saya bantu menyebutkan hitungan angkanya”.⁷¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Halimah, beliau menjelaskan bahwa anaknya belum mampu secara sempurna mengenal konsep bilangan angka 1-10 saat berusia 4-5 tahun dengan baik, apalagi tatkala guru mengacak angka maka anak akan lebih kesulitan menyebutkan bilangan angkanya. Namun, anak lebih mudah menyebutkan bilangan angka tanpa melihat lambang angka dengan cara menghafalnya dikarenakan sudah terbiasa. Akan tetapi anak belum terbiasa dengan hal-hal baru yang belum pernah dilihatnya seperti menghitung angka dengan lambang bilangan.

Dalam menerangkan kegiatan belajar berhitung guru tidak menggunakan media pembelajaran, melainkan hanya menggunakan pena dan kertas/papan tulis sebagai alat bantu mengajar. Kendala dari kegiatan proses pembelajaran berhitung yaitu anak-anak terlihat kurang bersemangat dan kurang aktif sehingga terdapat beberapa anak yang hasil belajarnya masih belum mencapai target yang telah ditentukan sesuai dengan capaian perkembangan anak. Mengenai penilaian kemampuan berhitung pada anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2.

Rubrik Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Berhitung atau
Menyebut Bilangan Angka Anak Pada Tahap Pra Siklus

⁷¹ Hasil Wawancara dengan Ibu Halimah (Orang Tua/Wali) Anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang, Pada Tanggal 16 Maret 2021.

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Membilang	<p>7. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dari 1 – 10.</p> <p>8. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dengan mencocokkan jumlah benda dalam permainan ular tangga.</p>	10	20		
2	Mengenal Konsep	<p>9. Anak mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya.</p> <p>10. Anak mengenal konsep bilangan dengan mengurutkan angka bilangan sesuai urutannya dengan benar.</p>	10	20		
3	Menghitung dan Mengenal lambang bulangan	<p>11. Anak menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10.</p> <p>12. Anak mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga.</p>	10 10			
Jumlah Skor			40	40	-	-

Berdasarkan rubrikpenilaian hasil observasi terhadap kemampuan berhitung anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang pada tahap pra siklus diperoleh hasil Belum Berkembang (BB) dengan rentang skor nilai 40 yaitu kategori kemampuan anak yang apabila anak tersebut berhitung angka masih harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh orang tua/guru dan diperoleh hasil Mulai Berkembang (MB) dengan rentang skor 40 yaitu kategori bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh orang tua/guru. Artinya, kemampuan berhitung anak masih rendah sehingga perlu ada media tertentu yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak hingga berkembang sangat baik.

Dengan demikian hasil awal yang diperoleh pada tahap pra siklus ini digunakan sebagai dasar pembandingan untuk pemilihan media belajar berikutnya kepada anak dalam berhitung. Dalam hal ini, peneliti menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada siklus I, dan II. Sehingga akan diketahui apakah ada peningkatan kemampuan menghitung angka atau mengenal bilangan angka pada tiap siklusnya.

Sebelum memasukinya pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II, guru (peneliti) menggambarkan strategi pembelajaran menghitung angka kepada anak agar anak memahami konsep dasar dan tujuan pembelajaran menghitung menggunakan media permainan ular tangga dengan rincian sebagai berikut: a) menentukan teman dan tujuan, b) menyediakan media/bahan serta menjelaskannya, c) memberikan kesempatan kepada anak dan d) melakukan evaluasi dan penilaian.

a. Menentukan Tema dan Tujuan

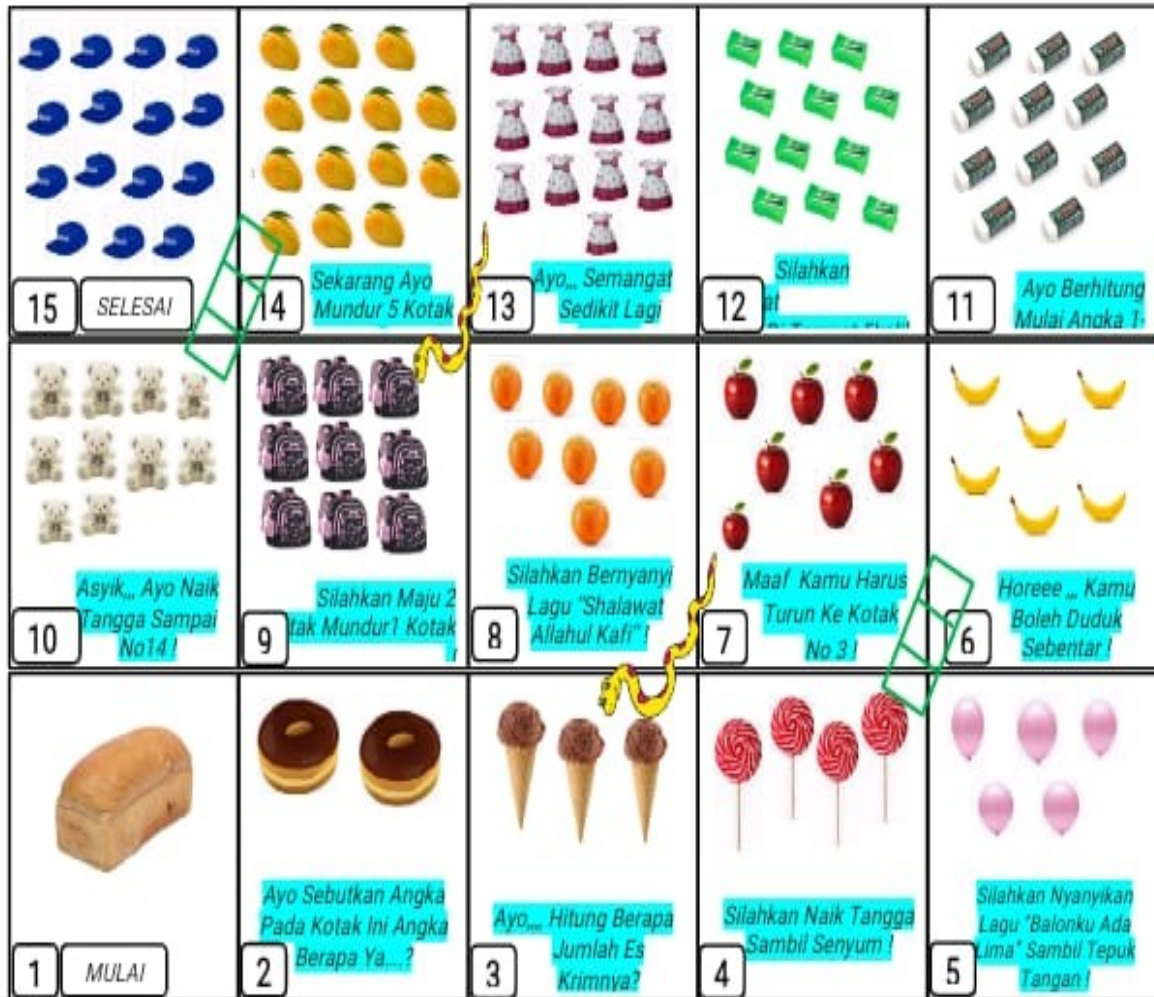
Guru tema yang akan dipelajari sekaligus menentukan media permainan yang tepat dan bisa digunakan untuk tema yang akan dipelajari. Dalam hal ini, guru memilih tema berhitung angka dan media permainan ular tangga. Karena belajar anak melalui bermain, dan belajar anak melalui pengalaman langsung sehingga dengan hal-hal baru saat bermain dan membuat anak merasa senang dan anak mudah memahami dalam belajar menghitung angka.

Selanjutnya, menentukan tujuan pemilihan tema dan media permainan terlebih dahulu dengan cara mengidentifikasi atribut-atribut permainan ular tangga dan yang akan diajarkan kepada anak dalam pernyataan-pernyataan yang spesifik dan operasional. Pernyataan-pernyataan spesifik mengandung arti bersifat khusus tertentu. Pernyataan-pernyataan operasional mengandung arti dalam bentuk pernyataan tingkah laku yang dapat diamati. Selanjutnya guru membuat tujuan yang dituangkan dalam bentuk Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), setelah itu dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

b. Menyediakan Media/Bahan Serta Menjelaskannya

Pada bagian ini, guru (peneliti) selaku pengajar anak dalam berhitung bersedia menyediakan media/bahan serta menanggulangi semua hal yang dibutuhkan anak dalam pelaksanaan pembelajaran, menyediakan apa saja kebutuhan anak sewaktu proses bermain ular tangga yaitu media/bahan. Guru juga harus menyediakan semuanya yang di butuhkan anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Media permainan ular tangga yang digunakan untuk pembelajaran berhitung anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway

Aceh Tamiang dibuat langsung oleh peneliti dengan bentuk dan variasi warna yang unik seperti pada gambar berikut:



Gambar 4.1.

Media Permainan Ular Tangga

c. Memberikan Kesempatan Kepada Anak

Pada bagian ini, guru (peneliti) memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga agar anak memiliki pengetahuan dan pengalaman langsung. Saat anak melakukan kegiatan bermain ular tangga maka

kemampuan berhitung angka anak akan berkembang, seperti menyebutkan lambang bilangan 1 - 10, mengenal konsep dan lambang bilangan dalam bentuk benda dan jumlah benda secara bervariasi.

d. Melakukan Evaluasi dan Penilaian

Pada bagian evaluasi, Guru (peneliti) mengajak anak untuk menggambarkan permainan ular tangga. Dalam kegiatan bermain ular tangga guru memberikan penilaian terhadap hasil belajar berhitung angka pada anak. Untuk mengevaluasi, guru menggunakan penilaian unjuk kerja lembar observasi yang dilengkapi dengan hasil wawancara. Hal ini dilakukan sesuai dengan tema yang telah ditetapkan sebelumnya, indikator yang dinilai dituangkan dalam lembar ceklis yang dipakai guru, guru menilai sesuai dengan perkembangan anak dalam menghitung angka

Lembar ceklis tersebut berisi keterangan Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dalam hal ini, peneliti akan menilai perkembangan anak yang berusia 4 – 5 tahun (usia PAUD) dalam menghitung angka dari 1 – 10 melalui media permainan ular tangga. Setelah dilakukan penelitian pada siklus I dan siklus II barulah dapat disimpulkan.

2. Siklus I

Pada siklus I dilaksanakan selama 3 (tiga) kali pertemuan dalam waktu masing-masing siklus selama 90 menit. Kegiatan siklus I terdiri atas perencanaan, tindakan (pelaksanaan), observasi, wawancara dan refleksi. Pada siklus I

pembelajaran berhitung anak menggunakan media ular tangga di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang berlangsung selama tiga pertemuan yang dimulai dari pertemuan 2, pertemuan 3 dan pertemuan 4 seperti uraian berikut:

f. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I, peneliti merancang perangkat pembelajaran pembelajaran kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) serta berdiskusi dengan guru matematika mengenai rancangan pembelajaran yang akan dilakukan. Hal-hal yang dipersiapkan oleh guru (peneliti) antara lain:

- 1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran dan materi berhitung serta memberikan motivasi kepada anak.
- 2) Mempersiapkan RPPH pada setiap pertemuan dengan menyesuaikan indikator materi berhitung yang harus dikuasai anak usia 4 – 5 tahun.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, wawancara dan unjuk kerja dalam bentuk tabel. Instrumen observasi dan unjuk kerja berupa praktek berhitung angka 1 – 10 dan seterusnya.
- 4) Peneliti mempersiapkan alat permainan berupa ular tangga dan ditunjukkan kepada anak-anak sambil menjelaskan cara bermain kepada anak dan mempraktekkan permainan tersebut kepada bersama anak/anak.

g. Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan selesai dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan yang terbagi menjadi tiga, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

➤ **Pertemuan 2**

1) Kegiatan Awal

- a) Peneliti memberi salam dan mengajak anak berdo'a bersama-sama setelah itu membaca surat-surat pendek;
- b) Peneliti bertanya tentang kabar dan keadaan anak ;
- c) Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi dan bertepuk tangan;
- d) Peneliti memperkenalkan topik pelajaran yang akan dipelajari;
- e) Peneliti menjelaskan materi pelajaran dan menghubungkannya dengan permainan ular tangga;
- f) Peneliti mengajak beberapa anak berkumpul (4 orang) di bidang permainan ular tangga;
- g) Peneliti menjelaskan aturan bermain ular tangga.
- i) Peneliti mengingatkan dan berdiskusi kembali dengan anak tentang pembelajaran sebelumnya tentang membilang banyak benda 1-10;
- j) Peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok yang dalam kelompok tersebut ada 4 orang dan peneliti mengingatkan kembali tentang aturan bermain media ular tangga.

2) Kegiatan Inti

- a) Memperkenalkan anak dengan lingkungan sekitarnya ciptaan Allah;
- b) Peneliti memberikan balon kepada anak;
- c) Anak dimerintahkan anak untuk memegang balon sambil menghitung atau membilang jumlah banyak balon secara urut 1 - 10 sambil di bimbing olah peneliti;

- d) Anak bermain media ular tangga secara bergiliran dan mengikuti kata perintah di media di bimbing oleh peneliti;
- e) Anak menyebutkan jumlah banyak benda yang di pegang di tangannya;
- f) Peneliti menanyakan kepada anak mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini;
- g) Peneliti menguatkan konsep tentang kegiatan pembelajaran yang sudah di lakukan.

3) Kegiatan Akhir

- a) Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap strategi pembelajaran berhitung atau menyebut bilangan angka;
- b) Peneliti menanyakan kepada anak tentang kegiatan apa saja yang di lakukan pada hari itu;
- c) Menguatkan konsep tentang kegiatan yang sudah dilakukan;
- d) Peneliti memberikan kesempatan terakhir pada anak yang ingin bertanya
- e) Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak;
- f) Peneliti mengajak semua anak untuk menghitung atau menyebut angka sambil bernyanyi;
- g) Peneliti membaca do'a dan mengucapkan salam.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dilaksanakan selanjutnya peneliti melakukan penilaian dalam bentuk unjuk kerja tentang pemahaman anak dalam berhitung yang dapat dilihat melalui rencana penilaian pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3.
Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	a) Anak mempercayai tuhan melalui ciptaan-Nya. b) Anak terbiasa membaca surah-surah pendek. c) Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah belajar.			√ √ √	
Motorik	2.1, 3.3- 4.3, 3.4-4.4	d) Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. e) Anak dapat bermain ular tangga. f) Anak dapat memegang balon dengan benar.		√ √ √		
Sosem	2.7, 2.5	g) Anak terbiasa sabar menunggu giliran. h) Anak terbiasa mengikuti aturan.		√ √		
Kognitif	2.2	i) Anak mengetahui kata perintah yang ada di media.		√		
Bahasa	3.12 - 4.12	j) Anak dapat menyebutkan jumlah banyak balon 1-10.		√		
Seni	2.4	k) Anak dapat membongkar dan merapikan kembali media yang telah digunakan. l) Anak dapat menyanyi dengan benar.		√ √		

➤ Pertemuan 3

1) Kegiatan Awal

- a) Peneliti memberi salam dan mengajak anak berdo'a bersama-sama setelah itu membaca surat-surat pendek;

- b) Peneliti bertanya tentang kabar dan keadaan anak;
- c) Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi dan bertepuk tangan;
- d) Peneliti memperkenalkan topik pelajaran yang akan dipelajari;
- e) Peneliti menjelaskan materi pelajaran dan menghubungkannya dengan permainan ular tangga;
- f) Peneliti mengajak beberapa anak berkumpul (4 orang) di bidang permainan ular tangga;
- g) Peneliti menjelaskan aturan bermain ular tangga;
- h) Peneliti mengingatkan dan berdiskusi kembali dengan anak tentang pembelajaran yang kemarin terutama tentang membilang banyak benda 1-10;
- i) Peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok yang dalam kelompok tersebut ada 4 orang dan peneliti mengingatkan kembali tentang aturan bermain media ular tangga.

2) Kegiatan Inti

- a) Memperkenalkan anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya ciptaan Allah;
- b) Peneliti memberikan selebar gambar kepada anak dan gambarnya sesuai dengan gambar yang ada di media;
- c) Anak diperintahkan menulis huruf bilangan 1-10 sesuai dengan gambar di bimbing oleh peneliti;
- d) Anak dipandu untuk bermain ular tangga secara bergiliran serta melempar dadu dengan benar dan di bimbing oleh peneliti;

e) Anak menyebutkan bilangan 1-10 secara urut.

3) Kegiatan Akhir

- a) Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap strategi pembelajaran berhitung atau menyebut bilangan angka melalui permainan ular tangga;
- b) Peneliti menanyakan kepada anak tentang kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari itu;
- c) Menguatkan kembali konsep pengajaran tentang kegiatan yang sudah dilakukan;
- d) Peneliti memberikan kesempatan terakhir kepada anak yang ingin bertanya
- e) Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak;
- f) Peneliti mengajak semua anak untuk menghitung atau menyebut angka sambil bernyanyi;
- g) Peneliti membaca do'a dan mengucapkan salam.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pertemuan tiga dilaksanakan selanjutnya peneliti melakukan penilaian tentang pemahaman anak dalam berhitung yang dapat dilihat pada rencana penilaian berikut ini.

Tabel 4.4.

Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	a) Anak mempercayai tuhan melalui ciptaan-Nya. b) Anak terbiasa membaca surah-			√	√

		surah pendek. c) Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah belajar.			√	
Motorik	2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4	d) Anak dapat bermain media. e) Anak dapat menulis huruf dengan benar. f) Anak dapat melempar dadu dengan benar. g) Anak dapat menulis huruf bilangan 1-10.		√ √	√ √	
Sosem	2.7, 2.5	h) Anak terbiasa sabar menunggu giliran. i) Anak terbiasa mengikuti aturan.		√ √		
Kognitif	2.2	j) Anak dapat menyesuaikan gambar yang di kertas dengan gambar yang di media. k) Anak mengetahui konsep bilangan.		√ √		
Bahasa	3.12 - 4.12	l) Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10.		√		
Seni	2.4	m) Anak dapat membongkar dan merapikan kembali media yang telah digunakan.		√		

➤ Pertemuan 4

1) Kegiatan Awal

- a) Peneliti memberi salam dan mengajak anak berdo'a bersama-sama setelah itu membaca surat-surat pendek;
- b) Peneliti bertanya tentang kabar dan keadaan anak;
- c) Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi dan bertepuk tangan;
- d) Peneliti memperkenalkan topik pelajaran yang akan dipelajari;

- e) Peneliti menjelaskan materi pelajaran dan menghubungkannya dengan permainan ular tangga;
- f) Peneliti mengajak beberapa anak berkumpul (4 orang) di bidang permainan ular tangga;
- g) Peneliti menjelaskan aturan bermain ular tangga;
- h) Peneliti mengingatkan dan berdiskusi kembali dengan anak tentang pembelajaran yang kemarin terutama tentang membilang banyak benda 1-10;
- i) Peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok yang dalam kelompok tersebut ada 4 orang dan peneliti mengingatkan kembali tentang aturan bermain media ular tangga.

2) Kegiatan Inti

- a) Memperkenalkan anak dengan lingkungan sekitarnya ciptaan Allah;
- b) Peneliti memberikan beberapa kartu angka pada kepada masing-masing anak;
- c) Anak diperintahkan untuk memasang kartu tersebut sesuai dengan angka yang di media;
- d) Anak menyebutkan angka 1-10 secara urut dan benar;
- e) Anak bermain media ular tangga secara bergiliran sesuai aturan main serta mengikuti perintah yang di media.

3) Kegiatan Akhir

- a) Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap strategi pembelajaran berhitung atau menyebut bilangan angka;

- b) Peneliti menanyakan kepada anak tentang kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari itu;
- c) Menguatkan konsep tentang kegiatan yang sudah dilakukan;
- d) Peneliti menanyakan kepada anak tentang kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari itu;
- e) Menguatkan konsep tentang kegiatan yang sudah dilakukan;
- f) Peneliti memberikan kesempatan terakhir kepada anak yang ingin bertanya
- g) Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak;
- h) Peneliti mengajak semua anak untuk menghitung atau menyebut angka sambil bernyanyi;
- i) Peneliti membaca do'a dan mengucapkan salam.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pertemuan empat dilaksanakan selanjutnya peneliti melakukan penilaian tentang pemahaman anak dalam berhitung yang dapat dilihat pada rencana penilaian berikut ini.

Tabel 4.5.

Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	a) Anak mempercayai tuhan melalui ciptaan-Nya. b) Anak terbiasa membaca surah-surah pendek. c) Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah belajar.				√ √ √

Motorik	2.1, 3.3- 4.3, 3.4-4.4	d) Anak dapat bermain media. e) Anak dapat memasang kartu angka dengan benar. f) Anak dapat melempar dadu dengan benar.		√ √ √ √	√ √	
Sosem	2.7, 2.5	g) Anak terbiasa sabar menunggu giliran. h) Anak terbiasa mengikuti aturan.		√ √	√	
Kognitif	2.2	i) Anak dapat mencocokkan gambar yang di kartu dengan gambar yang di media. j) Anak mengetahui kata perintah yang ada di media.		√ √		
Bahasa	3.12 - 4.12	k) Anak dapat menyebutkan jumlah gambar secara urut dan benar.			√	
Seni	2.4	l) Anak dapat membongkar dan merapikan kembali media yang telah digunakan.		√ √		

h. Observasi (Pengamatan)

Pengamatan atau observasi dilakukan oleh peneliti kepada anak/anak sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai penilai aktivitas belajar pada anak. Observasi terhadap kegiatan belajar dilakukan pada saat implementasi untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran berhitung dan mengenal bilangan angka menggunakan permainan ular tangga.

Pada tahap ini, peneliti sudah mempersiapkan lembar observasi terhadap kemampuan berhitung pada anak melalui permainan ular tangga di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dengan cara menceklist salah satu penilaian menurut fakta dilapangan. Kemudian hasil ceklist tersebut diberikan penilaian secara keseluruhan untuk selanjutnya dilakukan evaluasi kembali. Lembar observasi, sebelumnya telah dipersiapkan dan dirancang dengan memperhatikan indikator yang diajukan. Mengenai penilaian hasil observasi kemampuan berhitung pada anak melalui permainan ular tangga di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang dapat dilihat pada tabel observasi berikut:

Tabel 4.6.

Rubrik Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Berhitung atau
Menyebut Bilangan Angka Anak Pada Tahap Pra Siklus

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Membilang	1. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dari 1 – 10. 2. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dengan mencocokkan jumlah benda dalam permainan ular tangga.		20	30	

2	Mengenal Konsep	<p>3. Anak mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya.</p> <p>4. Anak mengenal konsep bilangan dengan mengurutkan angka bilangan sesuai urutannya dengan benar.</p>		20	30	
3	Menghitung dan Mengenal lambang bulangan	<p>5. Anak menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10.</p> <p>6. Anak mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga.</p>		20		
Jumlah Skor			-	80	60	-

Berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan berhitung pada anak melalui permainan ular tangga di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang pada tahap siklus I diperoleh hasil Mulai Berkembang (MB) dengan rentang skor nilai 80, dan juga diperoleh hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan rentang skor nilai 60. Artinya pada siklus I dari hasil observasi yang dilakukan untuk menguji kemampuan berhitung anak menggunakan permainan

ular tangga masih lebih mendominasi pada kategori Mulai Berkembang (MB) sehingga perlu dilakukan pembinaan kembali agar lebih maksimal.

i. Wawancara

Kemampuan berhitung atau mengenal bilangan termasuk dalam aspek perkembangan kognitif pada anak yang perlu dikembangkan. Namun dari hasil penelitian pada siklus I pemahaman berhitung pada anak kenyataan belum secara menyeluruh optimal. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara yang disampaikan oleh lima orang informan penelitian.

Menurut Ibu Nurdiana, “Anak saya sekarang baru bisa menyebutkan angka 1 sampai 10 sekaligus menyebutkan jumlah bilangannya, tetapi anak saya belum bisa menghitung angka melalui lambang bilangan 1 sampai 10”.⁷²

Menurut Ibu Rahma Yanti, “Anak saya baru bisa membilang seri bilangan dan menyebutkan angka dari 1 – 10, tapi belum bisa menjelaskan jumlah bilangan dalam bentuk lambang atau jumlah benda”.⁷³

Berdasarkan hasil wawancara di atas, bisa disimpulkan bahwa pemahaman anak dalam mengenal seri bilangan dan menyebutkan seri bilangan dari 1 – 10 sudah memperlihatkan kemampuan yang bagus artinya sudah mulai berkembang. Akan tetapi, rata-rata anak usia dini di Desa Sungai Kuruk I Kecamatan Seruway belum mampu menghitung angka melalui lambang bilangan dan mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga. Oleh karena itu, perlu dilakukan optimalisasi pembelajaran berhitung melalui permainan ular tangga oleh guru yang dalam hal ini peneliti sebagai guru pengajar anak dalam masa pandemi covid-19.

⁷² Hasil Wawancara dengan Ibu Nurdiana (Orang Tua/Wali) Anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang, Pada Tanggal 07 April 2021.

⁷³ Hasil Wawancara dengan Ibu Rahma Yanti (Orang Tua/Wali) Anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang, Pada Tanggal 10 April 2021.

j. Refleksi

Pada akhir siklus I dilakukan evaluasi mengenai tindakan yang sudah dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal-hal yang dapat dijadikan catatan adalah sejauhmana perkembangan peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan media ular tangga di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang, termasuk kemudahan dan kesulitan yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung. Refleksi yang dapat dilakukan yaitu deskripsi pelaksanaan pembelajaran kemudian diuraikan dalam bentuk penilaian unjuk kerja kepada anak dan kemudian dihitung hasil total dan rata-rata nilai tersebut.

Deskripsi hasil penilaian anak dalam berhitung berdasarkan proses pembelajaran berhitung dengan menggunakan media ular tangga pada Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang pada siklus I dapat dipaparkan data sebagai berikut:

Tabel 4. 7.

Penilaian Unjuk Kerja

No	Inisial Nama Anak	Membilang Banyak Benda 1-10	Mengenal Konsep Bilangan	Mengenal Lambang Bilangan
1	ATZ	80	70	60
2	AS	50	50	50
3	AZN	60	40	40
4	DA	50	40	50
5	MKR	60	50	50
6	ME	60	50	50

7	BS	70	70	60
8	NH	60	60	50
9	NS	80	70	60
10	RAA	70	70	60
	Jumlah Total	640	570	530
	Nilai Rata-Rata	64	57	53

Nilai dihitung dari 1 hingga 10 dengan cara apabila anak benar menyebutkan nilai dapat nilai 1 dan salah tidak bernilai. Berdasarkan tabel penilaian pada siklus I disimpulkan bahwa : 1) terdapat 4 anak dari 10 anak yang memiliki kemampuan membilang banyak benda 1 – 10 termasuk dalam kategori tuntas, 2) terdapat 4 anak dari 10 anak yang memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan termasuk dalam kategori tuntas, 3) masih belum ada anak yang mampu mengenal lambang bilangan. Hal ini berarti beberapa anak yang sudah menunjukkan kemampuannya dalam membilang banyak benda dan mengenal konsep bilangan 1 – 10. Kemampuan yang dimiliki anak dikarenakan anak di rumah sering mendengar keluarga membilang atau menyebutkan angka 1 – 10 akan tetapi anak masih lemah dalam mengenal lambang bilangan dikarenakan belum terbiasa melihat angka melalui benda atau barang tertentu dalam jumlah yang berbeda-beda.

3. Siklus II

Pada siklus II juga dilaksanakan selama 3 (tiga) kali pertemuan dalam waktu masing-masing siklus 90 menit. Kegiatan siklus II terdiri atas perencanaan, tindakan (pelaksanaan), observasi, wawancara dan refleksi. Pada siklus II

pembelajaran berhitung anak menggunakan media ular tangga di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang berlangsung selama tiga pertemuan yang dimulai dari pertemuan 5, pertemuan 6 dan pertemuan 7 seperti uraian berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus I, peneliti merancang perangkat pembelajaran pembelajaran kemudian menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) serta berdiskusi dengan guru matematika mengenai rancangan pembelajaran yang akan dilakukan. Hal-hal yang dipersiapkan oleh guru (peneliti) antara lain:

- 1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran dan materi berhitung serta memberikan motivasi kepada anak.
- 2) Mempersiapkan RPPH pada setiap pertemuan dengan menyesuaikan indikator materi berhitung yang harus dikuasai anak usia 4 – 5 tahun.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, wawancara dan unjuk kerja dalam bentuk tabel. Instrumen observasi dan unjuk kerja berupa praktek berhitung angka 1 – 10 dan seterusnya.
- 4) Peneliti mempersiapkan alat permainan berupa ular tangga dan ditunjukkan kepada anak-anak sambil menjelaskan cara bermain kepada anak dan mempraktekkan permainan tersebut kepada bersama anak/anak.

b. Pelaksanaan

Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan yang terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap kegiatan awal, tahap kegiatan inti dan tahap kegiatan akhir.

➤ **Pertemuan 5**

1) Kegiatan Awal

- a) Peneliti memberi salam dan mengajak anak berdo'a bersama-sama setelah itu membaca surat-surat pendek;
- b) Peneliti bertanya tentang kabar dan keadaan anak ;
- c) Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi dan bertepuk tangan;
- d) Peneliti memperkenalkan topik pelajaran yang akan dipelajari;
- e) Peneliti menjelaskan materi pelajaran dan menghubungkannya dengan permainan ular tangga;
- f) Peneliti mengajak beberapa anak berkumpul (4 orang) di bidang permainan ular tangga;
- g) Peneliti menjelaskan aturan bermain ular tangga.
- h) Peneliti mengingatkan dan berdiskusi kembali dengan anak tentang pembelajaran yang kemarin terutama tentang membilang banyak benda 1-10;
- i) Peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok yang dalam kelompok tersebut ada 4 orang dan peneliti mengingatkan kembali tentang aturan bermain media ular tangga.

2) Kegiatan Inti

- a) Mengenalkan anak dengan lingkungan sekitarnya ciptaan Allah;
- b) Peneliti memberikan beberapa buah jeruk kepada anak;
- c) Peneliti memberikan contoh kepada anak cara mencocokkan jeruk dengan angka;

- d)Peneliti mendampingi anak bermain media ular tangga secara bergiliran dan mencocokkan buah jeruk dengan angka yang di media di bimbing oleh peneliti;
 - e)Peneliti memerintahkan anak menyebutkan jumlah buah jeruk yang di pegang di tangannya.
- 3) Kegiatan Akhir
- a)Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap strategi pembelajaran berhitung atau menyebut bilangan angka;
 - b)Peneliti menanyakan kepada anak tentang kegiatan apa saja yang di lakukan pada hari itu;
 - c) Menguatkan konsep tentang kegiatan yang sudah dilakukan;
 - d)Peneliti memberikan kesempatan terakhir kepada anak yang ingin bertanya
 - e) Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak;
 - f) Peneliti mengajak semua anak untuk menghitung atau menyebut angka sambil bernyanyi;
 - g)Peneliti membaca do'a dan mengucapkan salam.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pertemuan lima dilaksanakan selanjutnya peneliti melakukan penilaian tentang pemahaman anak dalam berhitung yang dapat dilihat pada rencana penilaian berikut ini.

Tabel 4. 8.

Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	a) Anak mempercayai tuhan melalui ciptaan-Nya. b) anak terbiasa membaca surah-surah pendek. c) Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah belajar.				√ √ √
Motorik	2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4	d) Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah makan. e) Anak dapat bermain media. f) Anak dapat memegang buah jeruk dengan benar.				√ √ √
Sosem	2.7, 2.5	g) Anak terbiasa sabar menunggu giliran. h) Anak terbiasa mengikuti aturan.				√ √
Kognitif	2.2	i) Anak dapat mencocokkan jumlah buah dengan angka. j) Anak mengetahui kata perintah yang ada di media.				√ √
Bahasa	3.12 - 4.12	k) Anak dapat menyebutkan jumlah banyak benda. l) Anak dapat menjawab pertanyaan di media.				√ √
Seni	2.4	m) Anak dapat membongkar dan merapikan kembali media yang telah digunakan				√

➤ Pertemuan 6

1) Kegiatan Awal

- a) Peneliti memberi salam dan mengajak anak berdo'a bersama-sama setelah itu membaca surat-surat pendek;

- b) Peneliti bertanya tentang kabar dan keadaan anak ;
- c) Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi dan bertepuk tangan;
- d) Peneliti memperkenalkan topik pelajaran yang akan dipelajari;
- e) Peneliti menjelaskan materi pelajaran dan menghubungkannya dengan permainan ular tangga;
- f) Peneliti mengajak beberapa anak berkumpul (4 orang) di bidang permainan ular tangga;
- g) Peneliti menjelaskan aturan bermain ular tangga.
- h) Peneliti mengingatkan dan berdiskusi kembali dengan anak tentang pembelajaran sebelumnya tentang membilang banyak benda 1-10;
- i) Peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok yang dalam kelompok tersebut ada 4 orang dan peneliti mengingatkan kembali tentang aturan bermain media ular tangga.

2) Kegiatan Inti

- a) Memperkenalkan anak dengan lingkungan sekitarnya ciptaan Allah;
- b) Peneliti memberikan kartu gambar 1-10 kepada anak ;
- c) Peneliti mencoba mengacak-acak kartu gambar 1-10 dan anak disuruh meyusun kembali kartu tersebut secara urut;
- d) Peneliti memerintahkan anak mencocokkan kartu gambar sesuai dengan gambar dan angka di media;
- e) Peneliti memerintahkan anak menyebutkan bilangan 1-10 secara urut;
- f) Peneliti memerintahkan anak bermain media ular tangga secara bergiliran dan mengikuti kata perintah yang di media di bimbing oleh peneliti.

3) Kegiatan Akhir

- a) Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap strategi pembelajaran berhitung atau menyebut bilangan angka;
- b) Peneliti menanyakan kepada anak tentang kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari itu;
- c) Menguatkan konsep tentang kegiatan yang sudah dilakukan;
- d) Peneliti memberikan kesempatan terakhir kepada anak yang ingin bertanya
- e) Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak;
- f) Peneliti mengajak semua anak untuk menghitung atau menyebut angka sambil bernyanyi;
- g) Peneliti membaca do'a dan mengucapkan salam.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pertemuan enam dilaksanakan selanjutnya peneliti melakukan penilaian tentang pemahaman anak dalam peningkatan kemampuan berhitung yang dapat dilihat pada rencana penilaian berikut ini.

Tabel 4.9.

Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	a) Anak mempercayai tuhan melalui ciptaan-Nya; b) Anak terbiasa membaca surah-surah pendek; c) Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah belajar.				√
						√
						√

Motorik	2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4	d) Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah makan; e) Anak dapat bermain media; f) Anak dapat menyusun kartu gambar dengan benar;			√ √	√
Sosem	2.7, 2.5	g) Anak terbiasa sabar menunggu giliran; h) Anak terbiasa mengikuti aturan;		√		
Kognitif	2.2	i) Anak dapat mencocokkan gambar dengan angka;		√	√	
Bahasa	3.12 - 4.12	j) Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 sesuai konsep; k) Anak dapat menjawab pertanyaan di media.			√	√
Seni	2.4	l) Anak dapat membongkar dan merapikan kembali media yang telah digunakan; m) Anak dapat mewarnai dengan rapi.			√	√

➤ Pertemuan 7

1) Kegiatan Awal

- a) Peneliti memberi salam dan mengajak anak berdo'a bersama-sama setelah itu membaca surat-surat pendek;
- b) Peneliti bertanya tentang kabar dan keadaan anak ;
- c) Peneliti mengajak anak untuk bernyanyi dan bertepuk tangan;
- d) Peneliti memperkenalkan topik pelajaran yang akan dipelajari;

- e) Peneliti menjelaskan materi pelajaran dan menghubungkannya dengan permainan ular tangga;
- f) Peneliti mengajak beberapa anak berkumpul (4 orang) di bidang permainan ular tangga;
- g) Peneliti menjelaskan aturan bermain ular tangga.
- h) Peneliti mengingatkan dan berdiskusi kembali dengan anak tentang pembelajaran yang kemarin terutama tentang membilang banyak benda 1-10;
- i) Peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok yang dalam kelompok tersebut ada 4 orang dan peneliti mengingatkan kembali tentang aturan bermain media ular tangga.

2) Kegiatan Inti

- a) Memperkenalkan anak dengan lingkungan sekitarnya ciptaan Allah;
- b) Peneliti memberikan gambar pola angka kepada masing-masing anak ;
- c) Peneliti memerintahkan anak menulis mengikuti pola angka dan menulis kembali angka tersebut di buku;
- d) Peneliti memerintahkan anak bermain media ular tangga secara bergiliran dan mengikuti kata perintah yang di media di bimbing oleh peneliti;
- e) Peneliti memerintahkan anak menyebutkan bilangan 1-10 secara urut.

3) Kegiatan Akhir

- a) Peneliti melakukan refleksi dan umpan balik terhadap strategi pembelajaran berhitung atau menyebut bilangan angka;

- b) Peneliti menanyakan kepada anak tentang kegiatan apa saja yang di lakukan pada hari itu;
- c) Menguatkan konsep tentang kegiatan yang sudah dilakukan;
- d) Peneliti memberikan kesempatan terakhir kepada anak yang bertanya;
- e) Peneliti membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak;
- f) Peneliti mengajak semua anak untuk menghitung atau menyebut angka sambil bernyanyi;
- g) Peneliti membaca do'a dan mengucapkan salam.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pertemuan tujuh dilaksanakan selanjutnya peneliti melakukan penilaian tentang pemahaman anak dalam berhitung yang dapat dilihat pada rencana penilaian berikut ini.

Tabel 4.10.

Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	a) Anak mempercayai tuhan melalui ciptaan-Nya; b) Anak terbiasa membaca surah-surah pendek; c) Anak dapat membaca do'a sebelum dan sesudah belajar.				√ √ √
Motorik	2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4	d) Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah makan; e) Anak dapat bermain media;			√	√
Sosem	2.7, 2.5	f) Anak terbiasa sabar menunggu giliran; g) Anak terbiasa mengikuti aturan.			√	√

Kognitif	2.2	h) Anak dapat mencocokkan jumlah buah dengan angka; i) Anak dapat menulis angka dengan benar.			√	√
Bahasa	3.12 - 4.12	j) Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 secara urut; k) Anak dapat menjawab pertanyaan di media.				√ √
Seni	2.4	l) Anak dapat membongkar dan merapikan kembali media yang telah digunakan; m) Anak menulis mengikuti pola angka dengan rapi dan benar.			√	√

c. Observasi (Pengamatan)

Observasi terhadap kegiatan belajar dilakukan pada saat implementasi untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran berhitung dan mengenal bilangan angka menggunakan permainan ular tangga. Seperti halnya pada siklus I, pada siklus II peneliti juga sudah mempersiapkan lembar observasi terhadap cara mengajar mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir serta lembar observasi terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak dengan cara menceklist salah satu penilaian menurut fakta dilapangan. Kemudian hasil ceklist diberikan penilaian secara keseluruhan agar selanjutnya dievaluasi kembali.

Selanjutnya mengenai rubrik penilaian hasil observasi kemampuan berhitung pada anak melalui permainan ular tangga di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang dapat dilihat pada tabel rubrik hasil observasi berikut ini :

Tabel 4.11.

Rubrik Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Berhitung atau
Menyebut Bilangan Angka Anak Pada Tahap Pra Siklus

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Membilang	<p>1. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dari 1 – 10.</p> <p>2. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dengan mencocokkan jumlah benda dalam permainan ular tangga.</p>			30	40
2	Mengenal Konsep	<p>3. Anak mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya.</p> <p>4. Anak mengenal konsep bilangan dengan mengurutkan angka bilangan sesuai urutannya dengan benar.</p>			30	40
3	Menghitung dan Mengenal lambang bulangan	5. Anak menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10.			30	40

		6. Anak mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga.				
Jumlah Skor			-	-	90	120

Berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan berhitung pada anak melalui permainan ular tangga di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang pada tahap siklus II diperoleh kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan rentang skor nilai 90, dan juga diperoleh kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rentang nilai 120. Artinya pada siklus II dari hasil observasi yang dilakukan untuk menguji kemampuan berhitung anak menggunakan permainan ular tangga masih sudah meningkat lebih maksimal dari sebelumnya yaitu berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

d. Wawancara

Sebelumnya pada siklus I sudah dijelaskan mengenai kemampuan berhitung anak menggunakan permainan ular tangga pada anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang. Namun dari hasil penelitian pada siklus I pemahaman berhitung pada anak kenyataan belum secara menyeluruh optimal. Setelah dilaksanakan siklus II dan dilakukan wawancara kepada orang tua, peneliti mendapatkan penjelasan tentang kemampuan anak dalam berhitung yang sudah mulai meningkat. Berikut hasil wawancara yang dilakukan kepada lima orang tua di Desa Sungai Kuruk 1 Kecamatan Seruway Aceh Tamiang.

Menurut Ibu Halimah, “Pada awalnya memang anak saya kesulitan menghitung angka dalam bentuk lambang bilangan apalagi jumlah benda. Tetapi lama kelamaan setelah terbiasa bermain ular tangga yang ada hitungan angka dan lambang bilangannya akhirnya anak saya jadi lancar menghitung angka”.⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas, bisa disimpulkan bahwa pemahaman anak dalam mengenal seri bilangan dan menyebutkan seri bilangan dari 1 – 10 sudah memperlihatkan kemampuan yang bagus artinya sudah mulai berkembang. Selain itu, anak mampu menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10 dan anak juga mampu mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga.

Dengan demikian, pada siklus II rata-rata anak usia dini di Desa Sungai Kuruk I Kecamatan Seruway sudah mampu menghitung angka melalui lambang bilangan dan mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga. Artinya, terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I ke siklus II secara signifikan dikarenakan anak sudah mulai terbiasa menghitung angka, menyebutkan angka dan mengenal lambang bilangan.

e. Refleksi

Pada akhir siklus II dilakukan evaluasi mengenai tindakan yang sudah dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal-hal yang dapat dijadikan catatan adalah sejauhmana perkembangan peningkatan kemampuan berhitung anak menggunakan media ular tangga di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang, termasuk kemudahan dan kesulitan yang ditemukan selama proses

⁷⁴ Hasil Wawancara dengan Ibu Halimah (Orang Tua/Wali) Anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang, Pada Tanggal 26 April 2021.

pembelajaran berlangsung. Refleksi yang dapat dilakukan yaitu deskripsi pelaksanaan pembelajaran kemudian diuraikan dalam bentuk penilaian unjuk kerja kepada anak dan kemudian dihitung hasil total dan rata-rata nilai tersebut.

Deskripsi hasil penilaian anak dalam berhitung dengan menggunakan media ular tangga pada Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang pada siklus II dapat dipaparkan data sebagai berikut:

Tabel 4.12.

Penilaian Unjuk Kerja

No	Nama Anak	Membilang Banyak Benda 1-10	Mengenal Konsep Bilangan	Mengenal Lambang Bilangan
1	ATZ	100	100	90
2	AS	80	70	70
3	AZN	90	90	80
4	DA	90	80	70
5	MKR	90	80	70
6	ME	90	80	70
7	BS	100	100	90
8	NH	90	80	80
9	NS	100	100	90
10	RAA	100	100	90
	ATZ	930	880	800
	AS	93	88	80

Keterangan:

Nilai dihitung dari 1 hingga 10 dengan cara apabila anak benar menyebutkan nilai dapat nilai 1 dan salah tidak bernilai.

Berdasarkan tabel penilaian pada siklus I disimpulkan bahwa : 1) secara keseluruhan 10 anak memiliki kemampuan membilang banyak benda 1 – 10 dalam kategori tuntas, 2) secara keseluruhan 10 anak memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan dalam kategori tuntas, 3) secara keseluruhan 10 anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan dalam kategori tuntas. Dengan demikian pada siklus II secara keseluruhan anak sudah tuntas dalam berhitung, membilang seri bilangan, menyebutkan bilangan angka dan menghitung angka berdasarkan lambang bilangan.

C. Analisis Penelitian

Setelah terlaksananya penelitian mengenai penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang sejak dilakukan pra siklus, siklus I dan siklus terlihat perubahan kemampuan anak dalam berhitung atau mengenal bilangan angka pada pelajaran matematika. Realita ini dibuktikan dari hasil observasi, wawancara dan hasil penilaian unjuk kerja kepada anak dengan cakupan penilaian: 1) Membilang banyak benda 1 – 10, 2) Mengenal konsep bilangan, dan 3) Mengenal lambang bilangan.

Setelah dilakukan percobaan awal (pra siklus) anak menyenangi permainan ular tangga akan tetapi masih sebatas menyenangi permainannya dan belum

sampai kepada prakteknya. Selanjutnya pada siklus I ternyata penggunaan permainan ular tangga memberikan manfaat seperti: meningkatkan kemampuan membilang seri angka bilangan dan menyebutkan (menghitung) angka dari 1 – 10 pada anak. Terakhir pada siklus II ternyata penggunaan permainan ular tangga memberikan manfaat yaitu : selain dari meningkatkan kemampuan membilang seri angka bilangan dan menyebutkan (menghitung) angka dari 1 – 10 pada anak. permainan ular tangga juga meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan (angka) dan lambang bilangan pada anak. Dengan begitu, artinya media permainan ular tangga dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak dan dapat dikembangkan untuk membantu meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan matematika.

1. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Siklus I dan Siklus II

Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi dan hasil penilaian anak dalam berhitung menggunakan media permainan ular tangga. Berikut diuraikan perbandingan hasil observasi kemampuan berhitung atau menyebut bilangan angka pada anak menggunakan media permainan ular tangga siklus I dan siklus II. Tabel 4.13.

Tabel 4.13.

Rekapitulasi Hasil Penelitian Pada Siklus I dan Siklus II

Hasil Observasi	Siklus I	Siklus II	Persentase Kenaikan Hasil Pembelajaran
Hasil Observasi Kepada Anak			
Belum Berkembang	0 %	0 %	0 %
Mulai Berkembang	66,7 %	0 %	66,7 %

Berkembang Sesuai Harapan	33,3 %	50 %	16,7 %
Berkembang Sangat Baik	0 %	50 %	50 %

Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian Siklus I dan Siklus II pada tabel di atas terlihat bahwa terdapat perubahan peningkatan kemampuan berhitung anak atau mengenal bilangan menggunakan media permainan ular tangga dengan kriteria berikut : 1) kemampuan berhitung anak dalam kategori “Mulai Berkembang” sebanyak 66,7 % artinya masih mengalami perkembangan yang sama, 2) kemampuan berhitung anak dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan” sebanyak 16,7 % artinya sudah mengalami peningkatan yang signifikan, 3) kemampuan berhitung anak dalam kategori “berkembang Sangat Baik” sebanyak 50 % artinya anak sudah mengalami peningkatan dalam berhitung atau mengenal konsep bilangan. Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan berhitung anak menggunakan media permainan ular tangga yang dilakukan oleh peneliti (selaku guru) telah berhasil.

2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Unjuk Kerja Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan rekapitulasi penilaian unjuk kerja pada siklus I dan penilaian unjuk kerja pada siklus II kemudian dirincikan dalam bentuk tabel dan selanjutnya dianalisis jumlah ketuntasan siswa secara keseluruhan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum yang harus dicapai oleh siswa pada pelajaran deklamasi puisi adalah 74 dan diuraikan dalam tabel-tabel berikut.

Tabel 4.14.

Rekapitulasi Hasil Penilaian Unjuk Kerja Siklus I

Penilaian Unjuk Kerja	Nilai Rata ² Siklus I	Nilai Tertinggi Dicapai	Nilai Terendah Dicapai	Jumlah Siswa	Nilai Melebihi 70 / Orang
Membilang banyak benda 1-10	64	80	50	10	4 Orang
Mengenal konsep bilangan	57	70	40	10	4 Orang
Mengenal lambang bilangan	53	60	40	10	-
Jumlah Total	174	210	130	30	8
Nilai Rata-Rata	58	70	43,3		

Tabel 4.15.

Rekapitulasi Hasil Penilaian Unjuk Kerja Siklus I

Penilaian Unjuk Kerja	Nilai Rata ² Siklus I	Nilai Tertinggi Dicapai	Nilai Terendah Dicapai	Jumlah Siswa	Nilai Melebihi 70 / Orang
Membilang banyak benda 1-10	93	100	80	10	4 Orang
Mengenal konsep bilangan	88	100	70	10	4 Orang
Mengenal lambang bilangan	80	90	70	10	-
Jumlah Total	261	290	220	30	8
Nilai Rata-Rata	87	96,6	73,3		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian pada siklus I nilai rata-rata kemampuan menghitung banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mengenal lambang bilangan pada 10 orang anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang adalah 58, nilai tertinggi yang dicapai rata-rata adalah 70, sedangkan nilai terendah yang dicapai rata-rata adalah 43,3. Hasil

penilaian pada siklus II nilai rata-rata kemampuan menghitung banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada 10 orang anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway adalah 87, nilai tertinggi yang dicapai rata-rata adalah 96,6, sedangkan nilai terendah yang dicapai rata-rata adalah 73,3.

Apabila analisis hasil penilaian di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang pada siklus I masih rendah dikarenakan anak belum terbiasa berhitung sambil bermain ular tangga. Sedangkan hasil penilaian kemampuan berhitung anak menggunakan media permainan ular tangga di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang pada siklus II sudah sangat tinggi dikarenakan permainan ular tangga sering diulang-ulang sehingga anak semakin terbiasa berhitung dan mengulang hitungan berkali-kali secara optimal. Dengan demikian berarti penggunaan media ular tangga telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di Desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang.

Seluruh langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa hasil penelitian pada siklus I mendapatkan nilai skor 66,7 % mulai berkembang dan skor 33,3 % berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan mendapatkan skor 50 % berkembang sesuai harapan dan 50 % berkembang sangat baik. Atas dasar ini, perlu dipahami oleh para akademisi dan ilmuan bahwa pembelajaran pada anak usia dini tidak serta merta hanya menggunakan metode ceramah, melainkan dengan metode belajar sambil bermain

sambil belajar. Proses pembelajaran harus dalam suasana menyenangkan agar anak dapat merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran menyenangkan dapat dilakukan dengan metode bermain, seperti dengan media permainan sederhana seperti media permainan ular tangga.

Pada awalnya, kemampuan berhitung atau mengenal konsep bilangan anak pada anak sebelum tindakan menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator kemampuan berhitung anak kurang/belum berkembang. Pencapaian pada seluruh indikator belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Menurut peneliti rendahnya presentase pada pertemuan pertama dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang terpaku dengan lembar kerja anak. Pada pertemuan pertama sebelum siklus II, yaitu pra siklus dan siklus I tindakan mengalami persentase yang rendah selanjutnya setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami persentase yang meningkat (tinggi).

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 baik. Pada pertemuan pertama hasil yang dicapai masih jauh dari harapan yaitu memiliki kriteria kurang cukup dari indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu kriteria baik. Menurut peneliti, hal ini disebabkan karena anak sedang melalui proses penyuaian, dari kegiatan bermain yang bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan media permainan ular tangga.

D. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. media ular tangga sebagai media pembelajaran yang memberikan pemahaman terhadap kemampuan berhitung anak penting untuk dimulai sejak usia dini. Meningkatnya kemampuan berhitung atau mengenal bilangan pada anak sejak kemampuan awal sebelum dilakukan tindakan (tahap pra siklus) masih kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Kemampuan berhitung meliputi: membilang banyak benda, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan. Oleh sebab itu, angka yang diperkenalkan untuk berhitung pada anak usia 4-5 tahun adalah angka 1-10 yang kemudian baru dilanjutkan dengan angka 11-15. Dalam mengajarkan materi tersebut orang tua atau guru harus mengubahnya menjadi konteks nyata yang mudah bagi siswa untuk dimengerti.⁷⁵Salah satu cara agar anak mudah paham dan mengerti terhadap kemampuan berhitung kita dapat memanfaatkan media ular tangga.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan karena beberapa anak sudah menunjukkan kemampuannya dalam membilang banyak benda dan mengenal konsep bilangan 1-10. Pada siklus I peningkatan perkembangan anak masuk dalam Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Adapun kategori peningkatan BSH adalah anak sudah mampu membilang seri bilangan (banyak benda) dari 1 – 10 dan anak juga

⁷⁵ Putri Zudhah Ferryka, Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar, *Jurnal Magistra*, Vol 29 No 100, h. 62-64

mampu mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya.

Selanjutnya setelah dilakukan siklus II kemampuan anak terus mengalami peningkatan, kemampuan yang dimiliki anak semakin banyak berlatih dan mengulang-ulang dalam menghitung angka bilangan 1-10 sehingga perkembangan anak sudah mencapai tahap akhir yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun kategori perkembangan BSB yang sudah dicapai oleh anak antara lain: Anak sudah mampu membilang seri bilangan (banyak benda) dari 1 – 10, anak sudah mampu mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya dan anak juga sudah mampu menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10.

Penggunaan media ular tangga yang didesain dengan berbagai macam gambar dan pertanyaan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam proses berhitung, karena kegiatan bermain yang dilakukan didalamnya menarik dan interaktif. Oleh karena itu, dapat dikatakan anak sudah mampu mengenal benda, konsep bilangan serta anak sudah mampu memahami lambang bilangan dan anak tertarik untuk bermain media tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga berpengaruh besar terhadap hasil belajar matematika.⁷⁶

Selain itu, penggunaan media ular tangga juga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak. Hal ini dapat dilihat dari keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan anak dalam belajar sehingga anak dapat menampakkan rasa suka, gairah,

⁷⁶ Masrifatul Mahmudah, Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Plus Fatimah Az-Zahro, *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School* Vol. 2 (2), October 2018, h. 66.

keinginan dalam bermain mediaular tangga ini.⁷⁷Proses permainan media ini dilakukan dengan cara berkelompok dan bekerja sama, anak diminta melakukannya secara bergiliran kelompok belajar. Kelompok belajar juga meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak.⁷⁸Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga yang dilakukan secara berkelompok belajar dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak.

Motivasi atau semangat merupakan dorongan yang dimiliki seorang individu yang dapat merangsang untuk dapat melakukan suatu kegiatan dan tindakan.Motivasi seseorang dapat di peroleh dari kebutuhannya.Motivasi juga merupakan serangkaian sikap dan nilai-nilai yang dapat memberikan pengaruh terhadap setiap individu mencapai hal yang lebih nyata dengan tujuan individu tersebut Motivasi adalah sebagai pendorong atau penggerak.⁷⁹Tujuan pemberian motivasi dapat mendorong semangat kerja siswa, meningkatkan tingkat kedisiplinan, dan kehadiran siswa di sekolah, mempertinggi rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan guru kepadanya.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berhitung melalui penggunaan media ular tangga dikatakan telah berhasil dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Dengan begitu, pemilihan media yang tepat untuk materi tertentu merupakan hal yang sangat

⁷⁷Siti Nurhasanah Dan A. Sobandi *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa* (Bandung: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2016), Vol.1 No. 1, Hal.136

⁷⁸ Syarfina, Kemampuan Mahasiswa dalam Mengembangkan Alat Permainan Edukatif berbasis Perkembangan Anak: Peran Kelompok Belajar APE, *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, (June, 2020) Vol. 3 No. 1, h. 23-32.

⁷⁹ Usman, Pengaruh Organisasi Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar Negeri Bengkulu, *E-Journal Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Pendidikn Ganesha* Volume 4 No.2 – Tahun 2013 h. 27

penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan guru harus bisa melihat kemampuan siswa dengan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang telah dikemukakan oleh Zainiyati, tanpa media pembelajaran efektivitas belajar maupun mutu pendidikan tidak akan tercapai, demikian pula jika tersedia media pembelajaran tetapi kita tidak memiliki kemampuan pemilihan media mana yang efektif dan efisien, maka efektivitas pembelajaran pun tidak dapat tercapai.⁸⁰ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran penting dan sangat dibutuhkan dalam proses belajar dan mengajar untuk mengikuti setiap perkembangan kemampuan anak.

⁸⁰ Husniatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana Media Group. 2015), h. 14.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak di desa Sungai Kuruk 1 Kec. Seruway Aceh Tamiang. Meningkatnya kemampuan berhitung atau mengenal bilangan pada anak sejak kemampuan awal sebelum dilakukan tindakan (tahap pra siklus) yang masih dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB).

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan karena beberapa anak sudah menunjukkan kemampuannya dalam membilang banyak benda dan mengenal konsep bilangan 1-10. Pada siklus I peningkatan perkembangan anak masuk dalam Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya setelah dilakukan siklus II terus mengalami peningkatan kemampuan yang dimiliki anak semakin banyak berlatih dan mengulang-ulang dalam menghitung angka bilangan 1-10 sehingga perkembangan anak sudah mencapai tahap akhir yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil penelitian pada siklus I mendapatkan nilai skor 66,7 % mulai berkembang dan skor 33,3 % berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan mendapatkan skor 50 % berkembang sesuai harapan dan 50 % berkembang sangat baik. Artinya penggunaan media ular tangga telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Selain itu, dengan media ular tangga peneliti juga melihat terjadi peningkatan motivasi atau semangat pada anak karena dalam media tersebut didesain dengan berbagai gambar, pertanyaan, serta kegiatan bermain yang dilakukan didalamnya sangat menarik dan interaktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan semangat pada anak.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti uraikan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi guru secara umum, dan guru pendidikan anak usia dini khususnya sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar lebih bermakna dan menarik minat anak untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan sehingga dapat melakukan kajian yang relevan yang mengacu kepada pelajaran lain selain berhitung dan menggunakan media permainan yang sesuai sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik.
3. Bagi orang tua, diharapkan agar dapat membantu dan mendukung penyelenggaraan pendidikan kepada anak usia dini dengan cara memperhatikan keperluan pendidikan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet. Ke. 6, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1988. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Cet. Ke. 11, Jakarta: Rineka Cipta.
- B. Hurlock, Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan*, Terj. Istiwidayanti dan Soerjarwo, Jakarta: Erlangga.
- B. Shamsudin. 2020. *Kamus Matematika Bergambar*, Jakarta: Grasindo.
- Cahyono, Agus. t.th. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung*, Laporan Penelitian, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Children Resources International. 2020. Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Mengenal Konsep Bilangan”, 2018, h. 5, (<http://cri.blogspot.co.id/2012/05/hal-hal-ygperlu-diperhatikan-dalam-mengenal-konsep-bilangan.html>), diakses tanggal 17 November 2020.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswn Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Model Bahan Ajar Matematika Untuk Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar*, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ke- 3, Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewa Ketut Sukardi dalam Sulis. 2007. *Studi Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemampuan Berhitung Sumber Bahan Ajar dan Suasana Kelas di SLTP Negeri I Ngrampal Sragen*, Skripsi, Surakarta: UNS.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*, Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak Dan Sekolah Dasar, Jakarta.

- D. Latuheru, John. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, Jakarta: Depdikbud & P2 LPTK.
- Ferryka, Putri Zudhah. Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar, *Jurnal Magistra*, Vol 29 No. 100.
- Hasbi, Muhammad, dkk. 2016. *Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 Tahun*, Bandung: PP PAUD dan DIKMAS.
- Haryuni, Sri. 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Media Domino Segitiga Di Paud Kenanga I Kab. Pesisir Selatan, *Spektrum PLS*, Vol.I, No.1, April 2013.
- Handayani, Sri. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam Universitas Negeri Padang*.
- Http : // cari ilmu pengetahuan. Blogspot. in/ 2012 / 12 / faktor-yang-mempengaruhi kemampuan.html, Diakses tanggal 02 Februari 2021.
- Https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Ular.Tangga, diakses tanggal 17 November 2020.
- J. Moleong, Lexy. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- K. Ranee. *Hyderabad*, 2004. <http://www.hinduoanet.com/thehindu/thecip/print.pl>, diakses tanggal 17 November 2020.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2106. *Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5-6 Tahun*, Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Jakarta: PP-PAUD dan Dikmas.
- Lestari KW. 2011. Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kurniasih, Ria. 2014. *Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, *Cakrawala Dini* : Vol. 5 No. 2, November 2014.
- Mahmudah, Masrifatul. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Plus Fatimah Az-Zahro, *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School* Vol. 2 (2), October 2018.
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*, Yogyakarta: Mitra Cendikia.
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Itu Mudah*, Cet.Ke-2, Jakarta: Bumi Aksara.

- Modul PLPG. 2015. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Nurhasanah dan Didik Tumianta. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2010 Tentang Norma, Standar, Prosedur, Dan Kriteria Di Bidang Pendidikan
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014, Bab IV, Standar Isi, Pasal 10 ayat 4.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian*, Cet. Ke-7, Bandung: CV. Alfabeta.
- Rustan, Marina. 2020. *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Jalanru Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru*, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Reswita dan Sri Wahyuni. 2018. Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis, *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol 9, No 1, Februari 2018.
- Ratna Dewi, A. A Istri, DB. Kt. Ngr Semara Putra, I Nyoman Wirya. 2016. Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A, *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* Volume 4. No. 2.
- Runtutahu, J. Tombokan. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sadirman A.S., Rahardjo R, Haryono A dan Rahadjito. 1990. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1, Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Setiawati, Eka, Desri, Elih Solihatulmilah. 2019. Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak, *Jurnal Petik* Volume 5, Nomor 1, Maret 2019.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*), Cet. 7, Bandung: CV. Alfabeta.
- Susetyo, Yuli Fajar. 2018. *Psikologi untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*, Yogyakarta: Gajah Muda University Press.

- Sujiono, Bambang, Sumantri, dan Titi Chandrawati. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Subini, Nini. 2011. *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*, Jakarta: PT Buku Kita.
- Usman. 2013. Pengaruh Organisasi Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar Negeri Bengkulu, *E-Journal Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha* Volume 4 No.2.
- Wahyuningsih, Sri. 2013. *Metode Penelitian Studi Kasus*, Bangkalan – Madura: Universitas Trunojoyo Madura Press.
- Wijaya, Candra dan Syahrurum. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan: Citipustaka Media Perintis.
- Wijoyo, Herbowo dan Bambang Sumarno, <https://sabyan.org/permainan-ular-tangga-dan-manfaatnya-bagi-anak-usia-dini/>. Diakses tanggal 20 Juli 2020.
- Yuliarti. 2018. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bakti Sungai Aur Pasaman Barat, *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 102 Vol. 3 No. 2.
- Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*, Jakarta: Visimedia.
- Zainiyati, Husniyatun Salamah. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, Jakarta: Kencana Media Group.

Pra siklus

Rubrik Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Berhitung atau
Menyebut Bilangan Angka Anak Pada Tahap Pra Siklus

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Membilang	<p>a. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dari 1 – 10.</p> <p>b. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dengan mencocokkan jumlah benda dalam permainan ular tangga.</p>	10	20		
2	Mengenal Konsep	<p>c. Anak mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya.</p> <p>d. Anak mengenal konsep bilangan dengan mengurutkan angka bilangan sesuai urutannya dengan benar.</p>	10	20		
3	Menghitung dan Mengenal lambang bilangan	<p>e. Anak menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10.</p> <p>f. Anak mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga.</p>	10 10			
Jumlah Skor			40	40	-	-

Siklus I

Rubrik Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Berhitung atau
Menyebut Bilangan Angka Anak Pada Tahap Pra Siklus

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Membilang	<p>a. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dari 1 – 10.</p> <p>b. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dengan mencocokkan jumlah benda dalam permainan ular tangga.</p>		20	30	
2	Mengenal Konsep	<p>c. Anak mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya.</p> <p>d. Anak mengenal konsep bilangan dengan mengurutkan angka bilangan sesuai urutannya dengan benar.</p>		20	30	
3	Menghitung dan Mengenal lambang bilangan	<p>e. Anak menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10.</p> <p>f. Anak mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga.</p>		20		
Jumlah Skor			-	80	60	-

Siklus II

Rubrik Penilaian Hasil Observasi Kemampuan Berhitung atau
Menyebut Bilangan Angka Anak Pada Tahap Pra Siklus

No	Indikator	Rubrik Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1	Membilang	<p>a. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dari 1 – 10.</p> <p>b. Anak membilang seri bilangan (banyak benda) dengan mencocokkan jumlah benda dalam permainan ular tangga.</p>			30	40
2	Mengenal Konsep	<p>c. Anak mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya.</p> <p>d. Anak mengenal konsep bilangan dengan mengurutkan angka bilangan sesuai urutannya dengan benar.</p>			30	40
3	Menghitung dan Mengenal lambang bilangan	<p>e. Anak menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10.</p> <p>f. Anak mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga.</p>			30	40
Jumlah Skor			-	-	90	120

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA ORANG TUA

Pedoman wawancara diberikan kepada orang tua sebagai informan penelitian yang berjumlah 3 (tiga) orang.

Identitas Informan :

Nama :

Usia :

Alamat :

.....

No	Indikator	Pertanyaan Wawancara
1	Membilang banyak benda 1 – 10.	a. Apakah anak Bapak/Ibu sudah mampu membilang seri bilangan angka dari 1 – 10. b. Apakah anak Bapak/Ibu sudah mampu membilang seri bilangan angka dengan mencocokkan jumlah benda dalam permainan ular tangga.
2	Mengenal konsep bilangan	c. Apakah anak Bapak/Ibu sudah mampu mengenal konsep bilangan dengan cara menyebutkan nama/jumlah bilangannya. d. Apakah anak Bapak/Ibu sudah mampu mengenal konsep bilangan dengan mengurutkan angka bilangan sesuai urutannya dengan benar.
3	Mengenal lambang bilangan	e. Apakah anak Bapak/Ibu sudah mampu menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 15. f. Apakah anak Bapak/Ibu sudah mampu mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga.

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA SISWA

Pedoman wawancara diberikan kepada siswa sebagai informan penelitian yang berjumlah 5 (orang) orang.

Identitas Informan :

Nama :

Usia :

Alamat :

.....

No	Indikator	Pertanyaan Wawancara
1	Membilang banyak benda 1 – 10	1. Apakah kamu sudah mampu menyebutkan banyak benda dari 1 – 10 sebelum atau sesudah bermain ular tangga ? 2. Bagaimana perasaan kamu selama bermain ular tangga sambil berhitung?
2	Mengenal konsep bilangan	3. Apakah kamu menyenangi belajar mengenal konsep bilangan sambil bermain ular tangga ? 4. Apakah kamu mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan ular tangga ?
3	Mengenal lambang bilangan	5. Apakah kamu sudah mampu menghitung angka melalui lambang bilangan seperti 1, 2, 3, 4 dan seterusnya sampai 10, coba kamu praktekan ? 6. Apakah kamu sudah mampu mengenal berbagai macam lambang bilangan melalui jenis benda yang terdapat pada permainan ular tangga, coba kamu praktekan ?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu Ke :
Hari/Tanggal :
Kelompok Usia : 4 – 5 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkungan (Benda Sekitar)
Siklus/Pertemuan : Siklus 1 / Pertemuan 1

Materi Kegiatan

1. Do'a Sebelum Dan Sesudah Belajar
2. Mengenalkan Banyak Benda 1-10, Konsep Bilangan, dan Lambang Bilangan 1-10
3. Bermain Media Ular Tangga
4. Mampu Membilang Banyak Benda 1-10, Konsep Bilangan, dan Mampu Memahami Lambang Bilangan 1-10

Materi Yang Masuk Dalam Sop Untuk Pembiasaan

1. Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaannya
2. Mengucap Salam Masuk Dalam Sop Penyambutan Dan Penjemputan
3. Doa Sebelum Belajar dan Mengenal Aturan Masuk Dalam Sop Pembukaan
4. Mencuci Sebelum dan Sesudah Makan Serta Berdoa Sebelum dan Sesudah Makan

Alat Dan Bahan

- ❖ Media Ular Tangga

A. Pembukaan

1. Salam
2. Doa Sebelum Belajar
3. Membaca Surat-Surat Pendek
4. Berdiskusi Tentang Banyak Benda 1-10, Konsep Bilangan, dan Lambang Bilangan 1-10
5. Peneliti Membagi Anak Dalam Beberapa Kelompok yang Dalam satu Kelompok ada 4 Orang dan Peneliti Mengingatkan Kembali Tentang Aturan Bermain Media Ular Tangga

B. Inti

1. Peneliti Menjelaskan Tentang Media Ular Tangga
2. Peneliti Memberitahukan Kepada Anak Tentang Aturan Bermain Media Ular Tangga

3. Peneliti Mengenalkan Kepada Anak Tentang Bagaimana Cara Membilang Banyak Benda, Konsep Bilangan, dan Mengenal Lambang Bilangan Menggunakan Permainan Media Ular Tangga
4. Peneliti Mengajarkan Anak Menyesuaikan dan Membedakan Antara Banyak Benda, Konsep Bilangan, dan Lambang Bilangan
5. Anak Bermain Media Ular Tangga Secara Bergiliran Sesuai Dengan Aturan Main yang Sudah Diberitahukan Oleh Peneliti.

C. Recalling

1. Peneliti Menanyakan Kepada Anak Kegiatan Apa Saja yang di lakukan Hari Ini
2. Menguatkan Konsep Tentang Kegiatan yang Sudah di Lakukan

D. Penutup

1. Tanya Jawab Tentang Kegiatan Hari Ini
2. Peneliti Menanyakan Perasaan Anak dan Menginformasikan Kegiatan Esok Hari
3. Tanya Jawab Tentang Banyak Benda 1-10, Konsep Bilangan, dan Lambang Bilangan 1-10
4. Berdoa Sesudah Belajar
5. Salam
6. Pulang

E. Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaan Nya • Anak Terbiasa Membaca Surah-surah Pendek • Anak Dapat Membaca Do'a Sebelum dan Sesudah Belajar 				
Motorik	2.1, 3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah Makan • Anak Dapat Bermain Media 				
Sosem	2.7, 2.5	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Sabar Menunggu Giliran • Anak Terbiasa Mengikuti Aturan 				
Kognitif	2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Menyesuaikan Banyak Benda, Konsep Bilangan, Dan Lambang 				

		Bilangan • Anak Mengetahui Kata Perintah yang ada di Media				
Bahasa	3.12 - 4.12	• Anak Dapat Membilang Banyak Benda 1-10 • Anak Dapat Menyebutkan Bilangan 1-10 • Anak Dapat Menjawab Pertanyaan Peneliti dengan Benar				
Seni	2.4	• Anak Dapat Membongkar dan Merapikan Kembali Media Yang Telah Digunakan				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu Ke :

Hari/Tanggal :

Kelompok Usia : 4 – 5 Tahun

Tema/Sub Tema : Lingkungan (Benda Sekitar)

Siklus/Pertemuan : Siklus 1 / Pertemuan 2

Materi Kegiatan

1. Do'a Sebelum Dan Sesudah Belajar
2. Mengenal Tentang Banyak Benda 1-10
3. Bermain Media Ular Tangga
4. Mampu Membilang Banyak Benda 1-10
5. Menyanyikan Lagu “Balonku Ada Lima”

Materi Yang Masuk Dalam Sop Untuk Pembiasaan

1. Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaannya
2. Mengucapkan Salam Masuk Dalam Sop Penyambutan Dan Penjemputan
3. Doa Sebelum Belajar dan Mengenal Aturan Masuk Dalam Sop Pembukaan
4. Mencuci Sebelum dan Sesudah Makan Serta Berdoa Sebelum dan Sesudah Makan

Alat Dan Bahan

- ❖ Media Ular Tangga
- ❖ Benda Sekitar (Balon)

A. Pembukaan

1. Salam
2. Doa Sebelum Belajar
3. Membaca Surat-Surat Pendek
4. Bernyanyi dan Bertepuk Tangan
5. Peneliti Mengingatkan dan Berdiskusi Kembali Dengan Anak Tentang Pembelajaran yang Kemarin Terutama Tentang Membilang Banyak Benda 1-10
6. Peneliti Membagi Anak Dalam Beberapa Kelompok yang Dalam Kelompok Tersebut ada 4 Orang dan Peneliti Mengingatkan Kembali Tentang Aturan Bermain Media Ular Tangga

B. Inti

1. Anak Mengenal Lingkungan Sekitarnya Ciptaan Allah
2. Peneliti Memberikan Balon Kepada Anak
3. Anak Disuruh Memegang Balon Sambil Membilang Jumlah Banyak Balon Secara Urut 1-10 di Bimbing Olah Peneliti

4. Anak Bermain Media Ular Tangga Secara Bergiliran dan Mengikuti Kata Perintah di Media di Bimbing Oleh Peneliti
5. Anak Menyebutkan Jumlah Banyak Benda yang di Pegang di Tangannya.

C. Recalling

1. Peneliti Menanyakan Kepada Anak Kegiatan Apa Saja yang di lakukan Hari Ini
2. Menguatkan Konsep Tentang Kegiatan yang Sudah di Lakukan

D. Penutup

1. Diskusi Tentang Banyak Benda 1-10
2. Peneliti Menanyakan Perasaan Anak
3. Menginformasikan Kegiatan Esok Hari
4. Berdoa Sesudah Belajar
5. Salam
6. Pulang

E. Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaan Nya • Anak Terbiasa Membaca Surah-surah Pendek • Anak Dapat Membaca Do'a Sebelum dan Sesudah Belajar 				
Motorik	2.1, 3.3- 4.3, 3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah Makan • Anak Dapat Bermain Media • Anak Dapat Memegang Balon Dengan Benar 				
Sosem	2.7, 2.5	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Sabar Menunggu Giliran • Anak Terbiasa Mengikuti Aturan 				
Kognitif	2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Mengetahui Kata Perintah yang ada di Media 				
Bahasa	3.12 - 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Menyebutkan Jumlah Banyak Balon 1-10 				
Seni	2.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Membongkar dan Merapikan Kembali Media Yang Telah Digunakan. • Anak Dapat Menyanyi dengan Benar 				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu Ke :
Hari/Tanggal :
Kelompok Usia : 4 – 5 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkungan (Benda Sekitar)
Siklus/Pertemuan : Siklus 1 / Pertemuan 3

Materi Kegiatan

1. Do'a Sebelum Dan Sesudah Belajar
2. Mengenal Tentang Konsep Bilangan
3. Bermain Media Ular Tangga
4. Menyebutkan Jumlah Bilangan Secara Urut dan Benar
5. Menyanyikan Lagu “Satu-Satu Aku Sayang Ibu”

Alat Dan Bahan

- ❖ Media Ular Tangga
- ❖ Pensil
- ❖ Kartu Gambar

B. Pembukaan

1. Salam
2. Doa Sebelum Belajar
3. Membaca Surat-Surat Pendek
4. Bernyanyi dan Bertepuk Tangan
5. Berdiskusi Tentang Konsep Bilangan
6. Peneliti Membagi Anak Dalam Beberapa Kelompok yang Dalam Kelompok Tersebut ada 4 Orang dan Peneliti Mengingatkan Kembali Tentang Aturan Bermain Media Ular Tangga

C. Inti

- a) Anak Mengenal Lingkungan Sekitarnya Ciptaan Allah
- b) Peneliti Memberikan Selebar Gambar Kepada Anak dan Gambarnya Sesuai Dengan Gambar yang Ada di Media
- c) Anak di Suruh Menulis Huruf Bilangan 1-10 Sesuai Dengan Gambar di Bimbing Oleh Peneliti.
- d) Anak Bermain Media Ular Tangga Secara Bergiliran Serta Melempar Dadu Dengan Benar dan di Bimbing Oleh Peneliti
- e) Anak Menyebutkan Bilangan 1-10 Secara Urut

D. Recalling

- a) Peneliti Menanyakan Kepada Anak Kegiatan Apa Saja yang di lakukan Hari Ini
- b) Menguatkan Konsep Tentang Kegiatan yang Sudah di Lakukan

E. Penutup

1. Diskusi Tentang Konsep Bilangan 1-10
2. Peneliti Menanyakan Perasaan Anak
3. Menginformasikan Kegiatan Esok Hari
4. Berdoa Sesudah Belajar
5. Salam
6. Pulang

F. Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSh	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none">• Anak Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaan Nya• Anak Terbiasa Membaca Surah-surah Pendek• Anak Dapat Membaca Do'a Sebelum dan Sesudah Belajar				
Motorik	2.1, 3.3- 4.3, 3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none">• Anak Dapat Bermain Media• Anak Dapat Menulis Huruf Dengan Benar• Anak Dapat Melempar Dadu Dengan Benar• Anak Dapat Menulis Huruf Bilangan 1-10				
Sosem	2.7, 2.5	<ul style="list-style-type: none">• Anak Terbiasa Sabar Menunggu Giliran• Anak Terbiasa Mengikuti Aturan				
Kognitif	2.2	<ul style="list-style-type: none">• Anak Dapat Menyesuaikan gambar yang di kertas Dengan gambar yang dimedia• Anak mengetahui konsep bilangan				
Bahasa	3.12 - 4.12	<ul style="list-style-type: none">• Anak Dapat Menyebutkan Bilangan 1-10				
Seni	2.4	<ul style="list-style-type: none">• Anak Dapat Membongkar dan Merapikan Kembali Media Yang Telah Digunakan.				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu Ke :
Hari/Tanggal :
Kelompok Usia : 4 – 5 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkungan (Benda Sekitar)
Siklus/Pertemuan : Siklus 1 / Pertemuan 4

Materi Kegiatan

1. Do'a Sebelum Dan Sesudah Belajar
2. Mengenal Tentang Lambang Bilangan 1-10
3. Bermain Media Ular Tangga
4. Menyebutkan Jumlah Bilangan Secara Urut dan Benar

Alat Dan Bahan

- ❖ Media Ular Tangga
- ❖ Kartu Angka

A. Pembukaan

1. Salam
2. Doa Sebelum Belajar
3. Membaca Surat-Surat Pendek
4. Bernyanyi dan Bertepuk Tangan
5. Berdiskusi Tentang Konsep Bilangan
6. Peneliti Membagi Anak Dalam Beberapa Kelompok yang Dalam Kelompok Tersebut ada 4 Orang dan Peneliti Mengingatkan Kembali Tentang Aturan Bermain Media Ular Tangga

B. Inti

1. Anak Mengenal Lingkungan Sekitarnya Ciptaan Allah
2. Peneliti Memberikan Beberapa Kartu Angka Pada Kepada Masing-masing Anak
3. Anak Disuruh Untuk Memasangkan Kartu Tersebut Sesuai Dengan Angka Yang di Media
4. Anak Menyebutkan Angka 1-10 Secara Urut Dan Benar
5. Anak Bermain Media Ular Tangga Secara Bergiliran Sesuai Aturan Main Serta Mengikuti Perintah yang di Media

C. Recalling

1. Peneliti Menanyakan Kepada Anak Kegiatan Apa Saja yang di lakukan Hari Ini

2. Menkuatkan Konsep Tentang Kegiatan yang Sudah di Lakukan

D. Penutup

1. Diskusi Tentang Lambang Bilangan 1-10
2. Peneliti Menanyakan Perasaan Anak
3. Menginformasikan Kegiatan Esok Hari
4. Berdoa Sesudah Belajar
5. Salam
6. Pulang

E. Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaan Nya • Anak Terbiasa Membaca Surah-surah Pendek • Anak Dapat Membaca Do'a Sebelum dan Sesudah Belajar 				
Motorik	2.1, 3.3- 4.3, 3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Bermain Media • Anak Dapat Memasangkan Kartu Angka Dengan Benar • Anak Dapat Melempar Dadu Dengan Benar 				
Sosem	2.7, 2.5	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Sabar Menunggu Giliran • Anak Terbiasa Mengikuti Aturan 				
Kognitif	2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Mencocokkan gambar yang di kartu Dengan gambar yang dimedia • Anak Mengetahui Kata Perintah yang ada di Media 				
Bahasa	3.12 - 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Menyebutkan Jumlah Gambar Secara Urut dan Benar 				
Seni	2.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Membongkar dan Merapikan Kembali Media Yang Telah Digunakan 				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu Ke :
Hari/Tanggal :
Kelompok Usia : 4 – 5 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkungan (Benda)
Siklus/Pertemuan : Siklus 2 / Pertemuan 1

Materi Kegiatan

1. Do'a Sebelum Dan Sesudah Belajar
2. Mengenal Tentang Banyak Benda 1-10
3. Bermain Media Ular Tangga
4. Mampu Membilang Banyak Benda 1-10
5. Menyanyikan Lagu “Potong Bebek Angsa”

Materi Yang Masuk Dalam Sop Untuk Pembiasaan

1. Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaannya
2. Mengucapkan Salam Masuk Dalam Sop Penyambutan Dan Penjemputan
3. Doa Sebelum Belajar dan Mengenal Aturan Masuk Dalam Sop Pembukaan
4. Mencuci Sebelum dan Sesudah Makan Serta Berdoa Sebelum dan Sesudah Makan

Alat Dan Bahan

- ❖ Media Ular Tangga
- ❖ Benda Sekitar (Buah Jeruk)

A. Pembukaan

1. Salam
2. Doa Sebelum Belajar
3. Membaca Surat-Surat Pendek
4. Bernyanyi dan Bertepuk Tangan
5. Berdiskusi Tentang Banyak Bilangan
6. Peneliti Membagi Anak Dalam Beberapa Kelompok yang Dalam Kelompok Tersebut ada 4 Orang dan Peneliti Memberitahu Aturan Bermain Media Ular Tangga

B. Inti

1. Anak Mengenal Lingkungan Sekitarnya Ciptaan Allah
2. Peneliti Memberikan Beberapa Buah Jeruk Kepada Anak
3. Peneliti Memberikan Contoh Kepada Anak Cara Mencocokkan Jeruk Dengan Angka

4. Anak Bermain Media Ular Tangga Secara Bergiliran dan Mencocokkan Buah Jeruk Dengan Angka yang di Media di Bimbing Oleh Peneliti
5. Anak Menyebutkan Jumlah Buah Jeruk yang di Pegang di Tangannya.

C. Recalling

1. Peneliti Menanyakan Kepada Anak Kegiatan Apa Saja yang di lakukan Hari Ini
2. Memperkuat Konsep Tentang Kegiatan yang Sudah di Lakukan

D. Penutup

1. Diskusi Tentang Banyak Benda 1-10
2. Peneliti Menanyakan Perasaan Anak
3. Menginformasikan Kegiatan Esok Hari
4. Berdoa Sesudah Belajar
5. Salam, Pulang

E. Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaan Nya • Anak Terbiasa Membaca Surah-surah Pendek • Anak Dapat Membaca Do'a Sebelum dan Sesudah Belajar 				
Motorik	2.1, 3.3- 4.3, 3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah Makan • Anak Dapat Bermain Media • Anak Dapat Memegang Buah Jeruk Dengan Benar 				
Sosem	2.7, 2.5	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Sabar Menunggu Giliran • Anak Terbiasa Mengikuti Aturan 				
Kognitif	2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Mencocokkan Jumlah Buah Dengan Angka • Anak Mengetahui Kata Perintah yang ada di Media 				
Bahasa	3.12 - 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Menyebutkan Jumlah Banyak Benda • Anak Dapat Menjawab Pertanyaan di Media 				
Seni	2.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Membongkar dan Merapikan Kembali Media Yang Telah Digunakan 				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu Ke :
Hari/Tanggal :
Kelompok Usia : 4 – 5 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkungan (Benda)
Siklus/Pertemuan : Siklus 2 / Pertemuan 2

Materi Kegiatan

1. Do'a Sebelum Dan Sesudah Belajar
2. Mengetahui Tentang Konsep Bilangan 1-10
3. Bermain Media Ular Tangga
4. Menyanyikan Lagu "Satu-satu Aku Sayang Ibu"
- 5.

Materi Yang Masuk Dalam Sop Untuk Pembiasaan

1. Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaannya
2. Mengucapkan Salam Masuk Dalam Sop Penyambutan Dan Penjemputan
3. Doa Sebelum Belajar dan Mengetahui Aturan Masuk Dalam Sop Pembukaan
4. Mencuci Sebelum dan Sesudah Makan Serta Berdoa Sebelum dan Sesudah Makan

Alat Dan Bahan

- ❖ Media Ular Tangga
- ❖ Kartu Gambar 1-10

A. Pembukaan

1. Salam
2. Doa Sebelum Belajar
3. Membaca Surat-Surat Pendek
4. Bernyanyi dan Bertepuk Tangan
5. Berdiskusi Tentang Banyak Bilangan
6. Peneliti Membagi Anak Dalam Beberapa Kelompok yang Dalam Kelompok Tersebut ada 4 Orang dan Peneliti Memberitahu Aturan Bermain Media Ular Tangga

B. Inti

1. Anak Mengetahui Lingkungan Sekitarnya Ciptaan Allah
2. Peneliti Memberikan Kartu Gambar 1-10 Kepada Anak
3. Peneliti Mencoba Mengacak-Acak Kartu Gambar 1-10 dan Anak Disuruh Menyusun Kembali Kartu Tersebut Secara Urut

4. Anak Disuruh Mencocokkan Kartu Gambar Sesuai Dengan Gambar dan Angka di Media
5. Anak Menyebutkan Bilangan 1-10 Secara Urut
6. Anak Bermain Media Ular Tangga Secara Bergiliran dan Mengikuti Kata Perintah yang di Media di Bimbing Oleh Peneliti

C. Recalling

1. Peneliti Menanyakan Kepada Anak Kegiatan Apa Saja yang di lakukan Hari Ini
2. Memperkuat Konsep Tentang Kegiatan yang Sudah di Lakukan

D. Penutup

1. Diskusi Tentang Konsep Bilangan 1-10
2. Peneliti Menanyakan Perasaan Anak
3. Menginformasikan Kegiatan Esok Hari
4. Berdoa Sesudah Belajar
5. Salam, Pulang

E. Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaan Nya • Anak Terbiasa Membaca Surah-surah Pendek • Anak Dapat Membaca Do'a Sebelum dan Sesudah Belajar 				
Motorik	2.1, 3.3- 4.3, 3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah Makan • Anak Dapat Bermain Media • Anak Dapat Menyusun Kartu Gambar Dengan Benar 				
Sosem	2.7, 2.5	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Sabar Menunggu Giliran • Anak Terbiasa Mengikuti Aturan 				
Kognitif	2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Mencocokkan Gambar Dengan Angka 				
Bahasa	3.12 - 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Menyebutkan Bilangan 1-10 Sesuai Konsep • Anak Dapat Menjawab Pertanyaan di Media 				
Seni	2.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Membongkar dan Merapikan Kembali Media yang Telah Digunakan. • Anak Dapat Mewarnai Dengan Rapi 				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu Ke :
Hari/Tanggal :
Kelompok Usia : 4 – 5 Tahun
Tema/Sub Tema : Lingkungan (Benda)
Siklus/Pertemuan : Siklus 2 / Pertemuan 3

Materi Kegiatan

1. Do'a Sebelum Dan Sesudah Belajar
2. Mengenal Tentang Lambang Bilangan 1-10
3. Bermain Media Ular Tangga
4. Menyanyikan Lagu “Satu-satu Aku Sayang Ibu”

Materi Yang Masuk Dalam Sop Untuk Pembiasaan

1. Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaannya
2. Mengucap Salam Masuk Dalam Sop Penyambutan Dan Penjemputan
3. Doa Sebelum Belajar dan Mengenal Aturan Masuk Dalam Sop Pembukaan
4. Mencuci Sebelum dan Sesudah Makan Serta Berdoa Sebelum dan Sesudah Makan

Alat Dan Bahan

- ❖ Media Ular Tangga
- ❖ Pensil, Buku
- ❖ Gambar Pola Angka 1-10

A. Pembukaan

1. Salam
2. Doa Sebelum Belajar
3. Membaca Surat-Surat Pendek
4. Bernyanyi dan Bertepuk Tangan
5. Berdiskusi Tentang Lambang Bilangan
6. Peneliti Membagi Anak Dalam Beberapa Kelompok yang Dalam Kelompok Tersebut ada 4 Orang dan Peneliti Memberitahu Aturan Bermain Media Ular Tangga

B. Inti

1. Anak Mengenal Lingkungan Sekitarnya Ciptaan Allah
2. Peneliti Memberikan Gambar Pola Angka Kepada Masing-Masing Anak

3. Anak Disuruh Menulis Mengikuti Pola Angka dan Menulis kembali Angka Tersebut di Buku
4. Anak Bermain Media Ular Tangga Secara Bergiliran dan Mengikuti Kata Perintah yang di Media di Bimbing Oleh Peneliti
5. Anak Menyebutkan Bilangan 1-10 Secara Urut

C. Recalling

1. Peneliti Menanyakan Kepada Anak Kegiatan Apa Saja yang di lakukan Hari Ini
2. Menguatkan Konsep Tentang Kegiatan yang Sudah di Lakukan

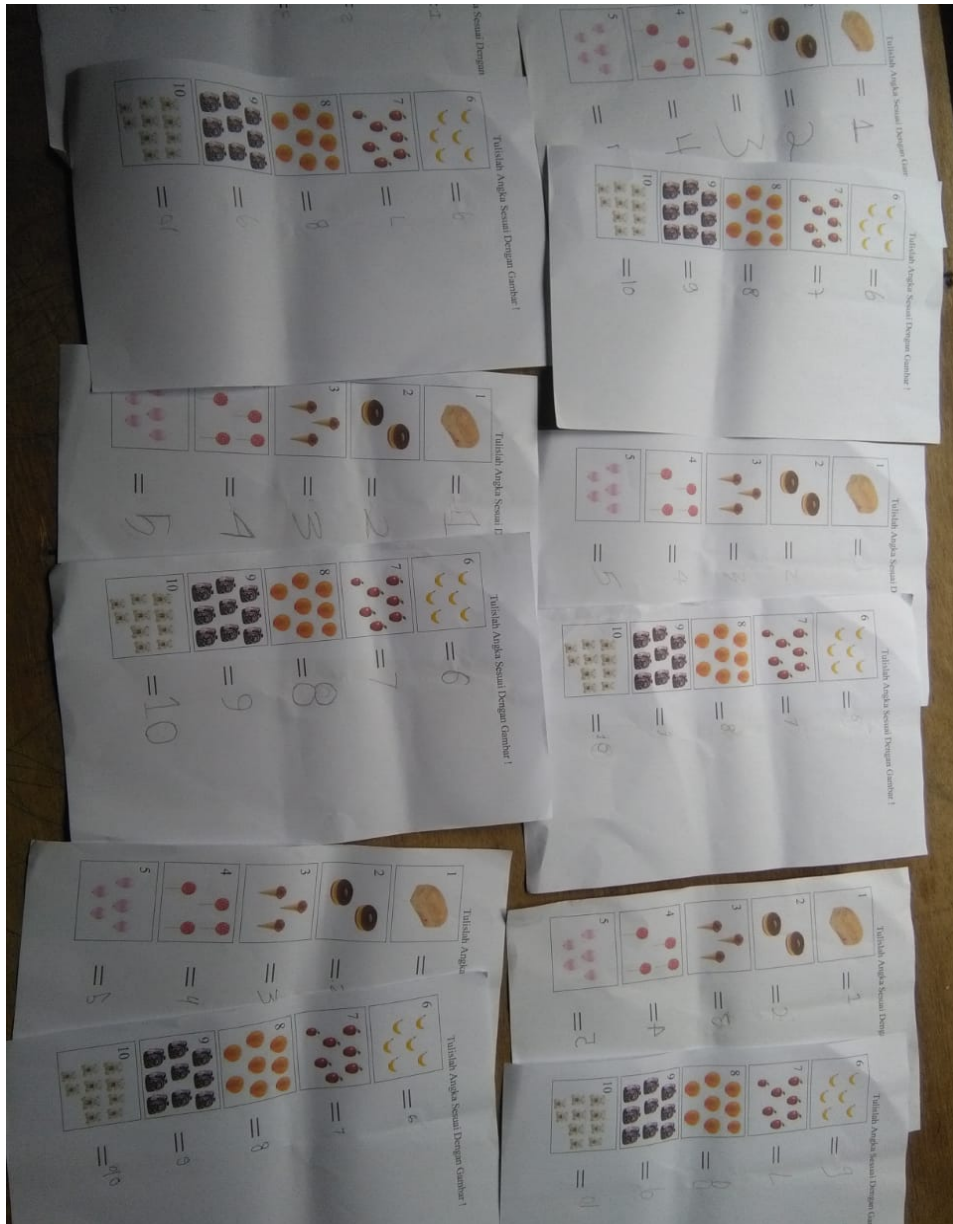
D. Penutup

1. Diskusi Tentang Lambang Bilangan 1-10
2. Peneliti Menanyakan Perasaan Anak
3. Menginformasikan Kegiatan Esok Hari
4. Berdoa Sesudah Belajar
5. Salam, Pulang

E. Rencana Penilaian

Progam Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1-4.1	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Mempercayai Tuhan Melalui Ciptaan Nya • Anak Terbiasa Membaca Surah-surah Pendek • Anak Dapat Membaca Do'a Sebelum dan Sesudah Belajar 				
Motorik	2.1, 3.3- 4.3, 3.4-4.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Mencuci Tangan Sebelum dan Sesudah Makan • Anak Dapat Bermain Media 				
Sosem	2.7, 2.5	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Terbiasa Sabar Menunggu Giliran • Anak Terbiasa Mengikuti Aturan 				
Kognitif	2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Mencocokkan Jumlah Buah Dengan Angka • Anak Dapat Menulis Angka Dengan Benar 				
Bahasa	3.12 - 4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Menyebutkan Bilangan 1-10 Secara Urut • Anak Dapat Menjawab Pertanyaan di Media 				
Seni	2.4	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Dapat Membongkar dan Merapikan Kembali Media yang Telah Digunakan. • Anak Menulis Mengikuti Pola Angka Dengan Rapi dan Benar 				

**FOTO DOKUMENTASI PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DI DESA
SUNGAI KURUK 1 KEC. SERUWAY ACEH TAMIANG**



Penilaian Hasil Unjuk Kerja Anak Mencocokkan Lambang Bilangan



Anak Sedang Melakukan Kegiatan Mencocokkan Kartu Angka dengan Lambang Bilangan Sendiri



Anak Sedang Mencocokkan Benda konkrit dengan Bilangan



Peneliti Mendampingi Anak Dalam Belajar Menulis Lambang Bilangan



Peneliti Sedang Memantau Anak Dalam Belajar Menulis Lambang Bilangan



Anak Mencoba Melempar Dadu Sendiri



Anak Mencocokkan Benda Konkrit Dengan Gambar



Peneliti Mengajarkan Anak Mencocokkan Kartu Angka dengan Lambang Bilangan



Peneliti Mengajarkan Anak Melempar Dadu dengan Benar



Foto Wawancara Dengan Ibu Halimah Selaku Orang Tua dari Anak yang Sedang Belajar Menghitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga



Foto Wawancara Dengan Ibu Nurdiana Selaku Orang Tua dari Anak yang Sedang Belajar Menghitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

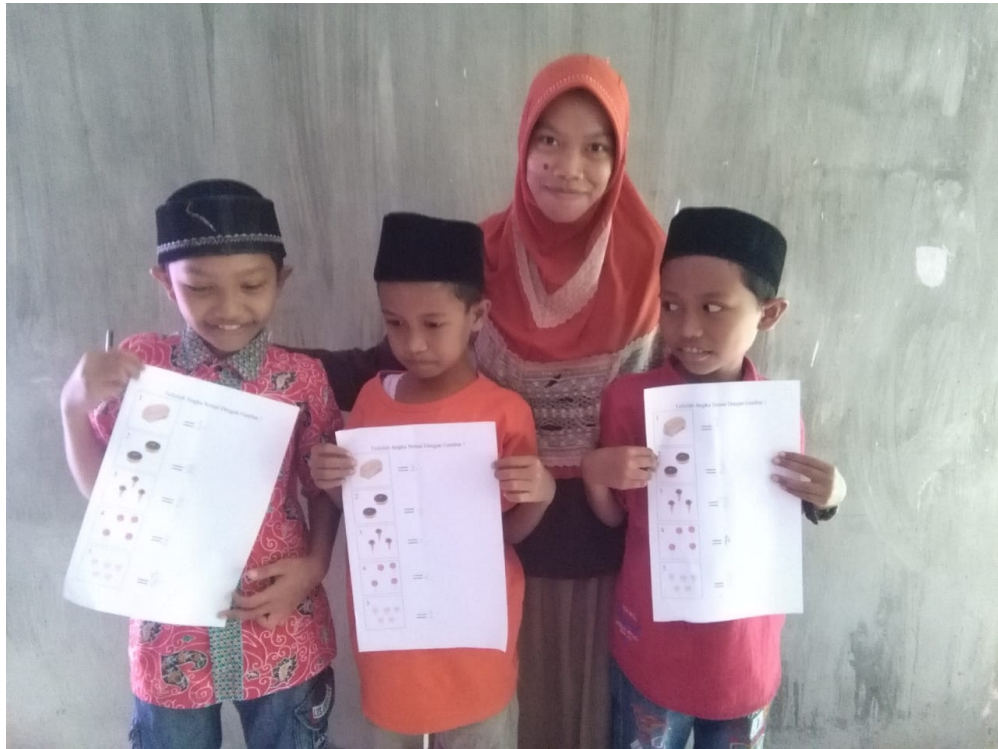


Foto Bersama Anak Setelah Selesai Melakukan Kegiatan Penelitian dan Anak Menunjukkan Hasil Kerjanya



Foto Bersama Anak Setelah Selesai Melakukan Kegiatan Penelitian dan Anak Menunjukkan Hasil Kerjanya



Media Permainan Ular Tangga

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : **Saisaria Novira**
2. Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 10 Desember 1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Status Pernikahan : Belum Menikah
7. Alamat : Dusun Bendahara Kecamatan Seruway
Kabupaten Aceh Tamiang
8. NIM : 1062016023
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Alm. Basri
 - b. Ibu : Maimunah
10. Riwayat Pendidikan
 - a. SD / MIN : SD Negeri Mabar Berijazah Tahun 2009
 - b. SLTP / MTs : MTs Negeri Seruway Berijazah Tahun 2012
 - c. SLTA / MA : MA Ulumul Qur'an Stabat Berijazah Tahun 2015
 - d. Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Langsa dari Tahun 2016 sampai sekarang.

Demikian daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperlunya.

Aceh Tamiang, 04 Mei 2021

Peneliti

Saisaria Novira
NIM : 1062016023