

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN  
ULARTANGGA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN TK PGRI 02 TENGGARANG  
BONDOWOSO TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

*Imprve the Ability to Count Through the Game of the Ladder Snake 5-6 Year Old Child in Kindergarten PGRI 01 Tenggarang Bondowoso Academic Year 2016/2017*

**Oleh : Nailatul Idrisiah, paud/pgpaud fkip umj**

**Abstrak**

Kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun/ kelompok B TK PGRI 01 Tenggarang Bondowoso masih memiliki kemampuan berhitung yang rendah, hal ini dapat terlihat dari hasil observasi awal bahwa hanya 66% anak yang aktif dalam belajar. Peningkatan aktivitas anak sangat erat kaitannya dengan metode dengan metode atau pendekatan yang relevan dengan kegiatan anak dalam pembelajaran. Oleh sebab itu permainan ular tangga adalah alternatif penyelesaiannya. Dengan demikian masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di TK PGRI 01 Tenggarang Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sejak 08 s/d 17 Mei 2017, instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi anak untuk memperoleh data yang valid sebagai hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan secara klasikal prosentase kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari pra siklus yang hanya 66% meningkat menjadi 73% pada pertemuan pertama siklus I, 80% pada pertemuan II, dan 87% pada pertemuan III, pada siklus II kemampuan anak dalam berhitung menggunakan permainan ular tangga mencapai 93% sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena telah melebihi kriteria kesuksesan yaitu 90%. Kesimpulan penelitian ini adalah dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK PGRI 01 Tenggarang Bondowoso Tahun pelajaran 2016/2017, Adapun saran peneliti bagi guru hendaknya selalu menggunakan metode yang menyenangkan bagi anak sehingga kemampuan belajarnya meningkat.

**Kata kunci : Kemampuan Berhitung, Permainan Ular Tangga**

***Abstract***

*Bondowoso still have low numeracy skills, it can be seen from the results of initial observation that only 66% of children are active in learning. Increased child activity is closely related to methods with methods or approaches relevant to children's activities in learning. Therefore the ladder snake game is an alternative solution. Thus the problem studied in this research is how to improve the ability of counting through the game of snake ladder in child group B in kindergarten PGRI 01 Tenggarang Bondowoso academic year 2016/2017. The type of research conducted is Classroom Action Research (PTK) conducted since 08 s / d May 17, 2017, research instruments conducted in this study using a child's*

*observation sheet to obtain valid data as a result of research. The result of the research showed that the percentage of children's numeracy ability increased from pre cycle that only 66% increased to 73% at first meeting of cycle I, 80% at meeting II, and 87% at meeting III, in cycle II the ability of children in arithmetic using game The ladder snake reaches 93% so the research does not proceed to the next cycle because it has exceeded the success criteria that is 90%.The conclusion of this research is the game of snake ladder can improve the ability of counting children in kindergarten PGRI 01 Tenggarang Bondowoso Year lesson 2016/2017, As for researcher's suggestion for teacher should always use method that is fun for children so that study ability increase.*

*Keywords: Counting Skill, Snake Game Ladder*

## **PENDAHULUAN**

Permainan ular tangga termasuk permainan populer di kalangan anak-anak. Ular tangga merupakan permainan berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak – kotak kecil sejumlah “tangga” dan “ular” digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain.

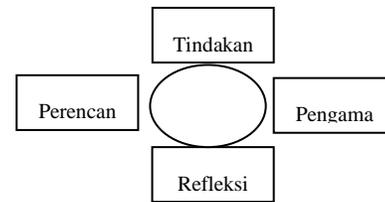
Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya mencerdaskan kecerdasan logika matematika salah satunya berhitung. Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung sebagaimana pendapat Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan karakteristik perkembangan kemampuan yang ilmiah dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkatkan ketahap pengertian mengenai lambang bilangan, jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Agar proses pembelajaran berhitung menjadi mudah dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun dapat juga dilakukan melalui permainan. Contoh permainan aplikasi sederhana belajar matematika sambil bermain, salah satunya menggunakan permainan ular tangga.

Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka

menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti bahasa, sosial, dan kognitif. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan. Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai pemain.

Hasil observasi awal yang diperoleh pada anak kelompok B di TK PGRI 01 Tenggarang adalah kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran di kelas. Sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut 1-10 dengan benar, anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan dengan benda dengan benar dan tepat, anak belum mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sampai 10 dengan tepat dan anak masih merasa bingung. Dari 15 anak, hanya 10 orang anak yang menunjukkan kemampuan berhitung, sedangkan sisanya sebanyak 5 anak belum menunjukkan kemampuan berhitung. Penyebab dari belum berhasil 5 anak tersebut karena anak hanya mengerjakan lembar kerja didalam kelas, selain itu guru masih belum menggunakan APE dan media sehingga anak tidak merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu peneliti menggunakan permainan ular tangga karena permainan tersebut merupakan

permainan anak yang memiliki beragam manfaat, mulai dari kemampuan berbahasa, sosial, mental, kognitif, dan matematika. Kemampuan matematika anak bisa dilihat dari penyebutan beberapa angka dan bilangan, konsep menghitung langkah, menghitung titik-titik pada dadu, sehingga kemampuan menghitung anak menjadi terangsang.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Levin (dalam Dimiyati,2013:125)

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*actionresearch*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya (Hobri,2007:01).

### Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI 01, Jln. Pakisan Bataan Tenggarang Bondowoso, Provinsi Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan tanggal 08 Mei -17 Mei 2017.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu siswa-siswa usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki, yang merupakan anak – anak didik dari TK PGRI 01 Tenggarang Bondowoso.

### Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Levin (dalam Dimiyati,2013:125). Terdiri dari Perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), yang disajikan pada gambar berikut :

### Prosedur Penelitian

Langkah-langkah dalam kegiatan “Penelitian Tindakan Kelas” meliputi :

#### 1. Studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan sebagai kelayakan penelitian yang berkenaan dengan prosedur penelitian dan hal lainnya yang masih belum jelas.

Pada penelitian ini, peneliti memperoleh ijin untuk mengadakan penelitian di TK PGRI 01 Tenggarang-Bondowoso, pada kelompok B karena kemampuan berhitung pada lembaga ini masih rendah, oleh sebab itu peneliti menggunakan permainan ular tangga sebagai kegiatan pembelajaran. Dalam studi pendahuluan diketahui bahwa kemampuan anak dalam berhitung perlu ditingkatkan. Tujuan dari studi pendahuluan ini sebelum dilakukan tindakan adalah untuk mengetahui seberapa besar pembelajaran tentang berhitung anak yang ada didalam kelas. Diketahui bahwa 5 dari 15 anak masih memiliki tingkat kemampuan berhitung yang rendah. Peneliti melakukan observasi awal pada hari Rabu, 29 Maret 2017, yang mana diketahui bahwa kemampuan berhitung pada anak yang perlu ditingkatkan adalah membilang bilangan 1-10, menyebutkan

lambang bilangan 1-10 dan mencocokkan bilangan 1-20.

### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilakukan di TK PGRI 01 Tenggarang-Bondowoso menjelaskan bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan permainan ular tangga, karena permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. Dalam penelitian ini perencanaan diawali dengan memilih guru kelas sebagai kolaborator yang bertindak sebagai pelaksana kegiatan untuk menentukan rencana kegiatan yang mana pada pada penilaian aspek 1 dan 2 peneliti memfokuskan bilangan pada 2 dadu yaitu bilangan 1-12 dan aspek 3 fokus pada bidak dengan jumlah bilangan 1-20. Peneliti meminta ijin pada sekolah dan lembaga untuk ijin penelitian. Penelitian ini awalnya direncanakan 1 siklus dengan syarat telah mencapai kriteria kesuksesan 90% jika tidak maka akan dilanjutkan ke siklus ke II. Pada siklus I akan dilaksanakan pada tanggal 8-10 Mei 2017 dan terlaksana pada tanggal tersebut.

### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur perencanaan yang telah dibuat, mengacu pada RKH yang telah disusun peneliti sebelumnya, bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya.

### 3. Pengamatan

Selama pelaksanaan tindakan penelitian melakukan pengamatan dan dokumentasi. Dalam kegiatan ini peneliti mengamati aktivitas anak selama mengikuti pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati aktivitas guru dan anak selama proses tindakan berlangsung. Setelah proses pembelajaran dilakukan, peneliti melakukan analisis terhadap kegiatan observasi untuk mengetahui kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan ular tangga sesuai dengan aturan permainan yang telah ditentukan.

### 4. Refleksi

Tahap Refleksi merupakan kesempatan untuk mengemukakan potret atau gambaran secara utuh jalannya tindakan pada siklus yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi dilaksanakan setelah selesai pelaksanaan observasi. Untuk menganalisis hasil pengamatan selama melakukan tindakan kelas, peneliti menggunakan penilaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui bermain peran dengan simbol bintang (☆).

### **Kriteria Kesuksesan**

Kriteria yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar anak sehingga mencapai standart ketuntasan yang sudah ditentukan. Dalam kriteria kesuksesan ini, peneliti menggunakan simbol bintang (☆). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti, dikatakan sudah memenuhi kriteria kesuksesan dari 15 anak, ada 90%

bisa mencapai bintang tiga (☆☆☆) pada setiap indikator.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk merekam informasi yang di kumpulkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi, yang akan memudahkan peneliti untuk mengukur kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.

### **Tehnik Analisis Data**

Data Yang berhasil dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$E = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

- E : Presentasi tingkat kesukssan  
 n : Jumlah siswa yang tuntas belajar  
 N : Jumlah seluruh anak

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti membuat criteria penilaian kemampuan berhitung anak menggunakan simbol bintang (☆). Adapun kriteria tersebut adalah

1. Tuntas, apabila anak mencapai bintang tiga (☆☆☆).
2. Belum Tuntas, apabila anak mendapatkan bintang satu dan dua (☆ dan ☆☆).

Data yang di peroleh pada saat studi pendahuluan diketahui bahwa 5 dari 15 anak masih memiliki tingkat kemampuan berhitung yang rendah. Peneliti melakukan observasi awal pada hari Rabu, 29 Maret 2017, yang mana diketahui bahwa kemampuan berhitung pada anak yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan membilang bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan konsep dengan lambang bilangan.

Penelitian ini dilaksanaka di kelompok B TK PGRI 01 Tenggarang Bondowoso mulai tanggal 8 Mei sampai dengan tanggal 10 Mei 2017 dan kemudian dilanjutkan pada tanggal 17 Mei 2017

### **Siklus I**

#### **Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama diawali dengan guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Guru mendemonstrasikan media yang akan digunakan selama pembelajaran. Guru menjelaskan tentang aturan permainan yang harus disepakati, karena media yang digunakan berbeda dengan media yang sebelumnya diketahui oleh anak. Guru mempersilahkan anak bermain, Setelah mengajak anak praktek bermain ulartangga peneliti mengajak anak memahami angka dan lambang bilangan kemudian tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan. Praktek kegiatan dilanjutkan pada hari berikutnya. Kegiatan ini diakhiri dengan doa, dan salam penutup.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pertemuan pertama diketahui ternyata 1 dari 5 anak yang kemampuan berhitungnya masih rendah telah menunjukkan perkembangan, dapat dilihat dari dia mampu membilang bilangan ketika menghitung titik pada dadu, dan mampu menghubungkan konsep dengan lambang bilangan ketika pion melangkah pada bidak.

Tabel 1. Presentase Siklus I Pertemuan Kedua Kemampuan Berhitung

Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
☆☆☆	11	73%
☆☆	4	24 %
☆	0	0 %

Berdasarkan tabel 1 hasil pengamatan mengenai kemampuan berhitung anak (membilang bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan konsep dengan lambang bilangan), maka dapat diketahui bahwa diperoleh data 11 orang anak memperoleh bintang tiga (☆☆☆) , 4 anak memperoleh bintang dua (☆☆) dan tidak ada yang memperoleh bintang satu (☆).

### Pertemuan Kedua

Pada hari kedua, peneliti mengajak anak untuk mengingat kembali tentang permainan ular tangga serta menjelaskan kembali peraturan dan cara bermain. Guru menanyakan kembali tentang media yang digunakan dalam permainan ular tangga dan juga simbol-simbolnya. Karena di hari pertama anak bosan menunggu giliran melempar dadu, maka dihari kedua guru membagi kelompok menjadi 3 dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang anak. Kemudian anak bermain ular tangga.

Kegiatan akhir dilakukan dengan melakukan tanya jawab tentang apa yang telah dilakukan selama kegiatan. Kemudian peneliti memberi tahu kepada anak bahwa besok anak-anak diajak praktek bermain ular tangga.

Pertemuan kedua ini diketahui 2 dari 5 anak yang kemampuannya masih rendah telah menunjukkan perkembangan, dapat dilihat dari ketepatan anak membilang bilangan, kemampuan menyebutkan bilangan ketika menghitung titik pada dadu, dan mampu menghubungkan konsep dengan lambang bilangan ketika pion melangkah pada bidak.

Tabel 2 Presentase Siklus I Pertemuan Kedua Kemampuan Berhitung

Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
☆☆☆	12	80%
☆☆	3	20 %
☆	0	0 %

Berdasarkan tabel 2 hasil observasi mengenai kemampuan berhitung anak (membilang bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan konsep dengan lambang bilangan) diatas, maka dapat diketahui bahwa diperoleh data 12 orang anak memperoleh bintang 3(☆☆☆), 3 anak memperoleh bintang 2(☆☆) dan tidak ada anak memperoleh bintang 1(☆)

### Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga diawali dengan peneliti mengajak anak membuat lingkaran untuk bercakap-cakap tentang kesulitan dalam kegiatan bermain ular tangga. Peneliti juga menerangkan kembali aturan dan cara bermain ular tangga sendiri. Peneliti mengajak anak untuk memberi motivasi anak yang masih belum dapat menjalankan permainan dan masih dengan bantuan guru.

Dalam kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan praktek bermain ular tangga dengan

masing-masing kelompoknya. Dalam kegiatan ini peneliti dibantu 2 guru kelas untuk mendampingi anak selama kegiatan.

Peneliti memberi reward pada anak yang memenangkan permainan ular tangga berusaha melakukan kegiatan meski tidak sampai selesai, disamping memberikan motivasi agar pada kegiatan selanjutnya mau menyelesaikan sampai selesai tanpa bantuan guru. Kegiatan dilanjutkan dengan bercakap-cakap tentang kegiatan yang sudah dilakukan. Kemudian peneliti menyimpulkan kegiatan bermain ular tangga yang sudah dilakukan oleh anak dan mengevaluasi kemampuan berhitung yang ada pada anak. Peneliti kembali memberikan bimbingan dan motivasi pada semua anak tentang pentingnya berhitung pada anak khususnya dalam membilang dan menyebutkan lambang bilangan, dan menghubungkan konsep dengan lambang bilangan.

Pada hari ketiga yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas, tampak pada hari ini anak sudah mulai antusias bermain ular tangga. Mereka sudah mampu bermain sendiri sesuai dengan arahan dari guru. Pada pertemuan ketiga ini diketahui 3 dari 5 anak yang kemampuan berhitungnya masih rendah telah menunjukkan perkembangan. Dapat dilihat dari ketepatan anak membilang bilangan, kemampuan menyebutkan bilangan ketika menghitung titik pada dadu dan mampu menghubungkan konsep dengan lambang bilangan ketika pion elangkah pada bidak.

Tabel 3 Presentase Siklus I Pertemuan Ketiga Kemampuan Berhitung

Nilai	Jumlah Anak	Persentase (%)
☆☆☆	13	87%
☆☆	2	13 %

Berdasarkan tabel 3 hasil observasi mengenai kemampuan berhitung anak (membilang bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan konsep dengan lambang bilangan diatas), diketahui bahwa diperoleh data 13 orang anak memperoleh bintang 3(☆☆☆), 2 anak memperoleh bintang 2(☆☆) dan tidak ada yang memperoleh bintang satu (☆)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, kepala sekolah dan guru kelas, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Pada pertemuan pertama ada beberapa anak yang belum mengerti peraturan cara bermain ular tangga. (2) Ada anak yang belum memahami simbol-simbol dari media ular tangga dengan tema Alam Semesta. (3) Anak tidak sabar menunggu giliran melempar dadu karena jumlah anak dalam kelompok terlalu banyak. (4) Pada pertemuan kedua anak mulai mengerti cara bermain dan memahami simbol-simbol pada media. (5) Pada pertemuan ketiga anak sudah mampu bermain sendiri bersama kelompok sesuai arahan dari guru.

Analisis dilakukan oleh peneliti dan juga guru dengan cara mengevaluasi proses pembelajaran dengan pedoman observasi yang telah dilalui, serta melihat

kekurangan-kekurangan yang ada. Adapun kekurangan pada siklus 1 antara lain adalah sebagai berikut:

1. Masih ada beberapa anak yang belum mampu mencocokkan bilangan di dadu dengan bidak
2. Anak belum paham dengan aturan permainan ular tangga, sehingga kelas menjadi agak gaduh.

Berpijak pada refleksi di siklus 1, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap beberapa masalah yang ada pada saat pelaksanaan siklus I, perbaikan dilakukan dengan cara antara lain: *Pertama*, peneliti membuat media yang lebih besar dengan bahan banner sebagai papan bidak, dadu yang terbuat dari kertas karton, pion terbuat dari kertas karton dan kain flanel yang berbentuk boneka, sehingga anak lebih tertarik dan lebih mudah mencocokkan bilangan di dadu dengan bidak. *Kedua*, guru dan peneliti lebih berinteraksi lagi kepada anak sehingga anak lebih memahami tentang permainan ular tangga.

## Siklus II

### Pertemuan Pertama

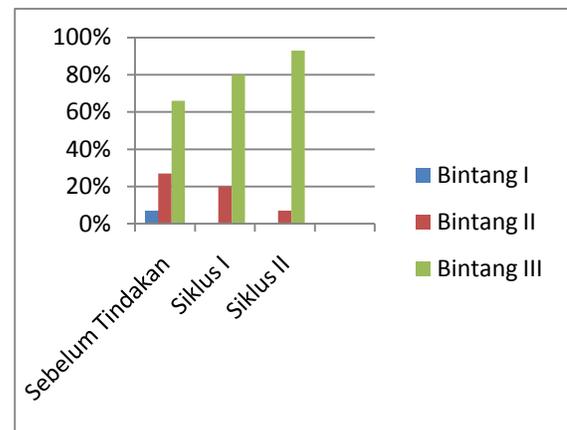
Pada pertemuan kali ini guru menjelaskan tentang media yang baru kepada anak, dan menjelaskan kembali tentang cara bermain ular tangga dengan media yang baru.

Pada kegiatan inti yang dilakukan hari ini, anak-anak sudah tahu dengan kelompoknya masing masing. Sama dengan kegiatan sebelumnya untuk mengetahui siapa yang mendapatkan giliran pertama, dilakukan dengan pelemparan dadu oleh setiap pemain yang mendapatkan nilai tertinggi dari mata dadu yang mendapatkan giliran pertama.

Pada kegiatan akhir Setelah itu peneliti mengajak anak untuk mengevaluasi tentang kegiatan hari ini dan menanyakan bagaimana perasaan mereka ketika bermain ular tangga. Kegiatan ini ditutup dengan doa penutup dan lagu pulang sekolah. Peneliti menyimpulkan hasil pengamatan.

Pada pertemuan kali ini ditemukan ada 2 indikator yang telah sukses, yaitu membilang bilangan 1-10, dan menyebutkan lambang bilangan 1-10, sedangkan untuk indikator menghubungkan konsep dengan lambang bilangan diketahui masih ada 1 anak yang masih belum tuntas. Pada siklus II ini anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, hal ini karena guru sudah menggunakan metode permainan ular tangga dalam kegiatan belajar mengajar sebelumnya, sehingga anak sangat tertarik dan antusias untuk mengetahui kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian pembelajaran pada siklus II ini sudah dapat dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar anak secara klasikal mencapai 93% dari 67% ketuntasan klasikal atau sekitar 14 anak mempunyai kemampuan berhitung yang baik. Berdasarkan perolehan persentase kemampuan berhitung pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada gambar grafik 1 berikut :



Pada hasil penelitian ini diketahui pada prasiklus ada 10 orang anak atau 67% dari 15 anak yang mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar meningkat yaitu 87% atau 13 orang anak, dan pada siklus II diketahui 14 orang anak atau 93% dari 15 orang anak mampu

berhitung dengan baik. Hal ini menunjukkan pencapaian standart tingkat kesuksesan yang telah ditentukan sebesar 90% telah tercapai, oleh karena itu penelitian dihentikan.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Peneliti menggunakan disain Kurt Levin dimana model tersebut hanya menggunakan I siklus saja akan tetapi peneliti akan melanjutkan pada siklus II untuk pengembangan yang lebih maksimal.

Berdasarkan studi pendahuluan diketahui bahwa kemampuan anak dalam berhitung perlu ditingkatkan. Dalam penelitian ini diketahui bahwa 5 dari 15 anak masih memiliki tingkat kemampuan yang rendah. Peneliti melakukan observasi awal pada hari Rabu, 29 Maret 2017, yang mana diketahui bahwa kemampuan anak yang perlu ditingkatkan adalah membilang bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan mencocokkan bilangan 1-20. Dari hasil studi pendahuluan maka peneliti membuat media ular tangga yang kreatif yaitu dengan kain perca dan kain flanel sebagai bidak, dadu yang terbuat dari balok kayu, dan pion yang terbuat dari kertas karton dan kain flanel. Penelitian ini awalnya direncanakan I siklus dengan syarat telah mencapai kriteria kesuksesan 90% jika tidak maka akan dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 8-10 Mei 2017 dan belum memenuhi kriteria kesuksesan dikarenakan Pada siklus I terdapat kekurangan sehingga peneliti melakukan perbaikan perencanaan yang akan dilaksanakan pada siklus II, yaitu: *Pertama*, guru mengganti media yang sebelumnya dengan papan bidak yang terbuat dari banner, dadu menggunakan kertas karton, dan pion yang terbuat dari kertas karton dan kertas warna. *Kedua*, Guru menjelaskan

kembali tata tertib dan peraturan bermain ular tangga.

Penelitian dilanjutkan pada siklus II pada hari Rabu 17 Mei 2017. Pada pertemuan kali ini anak-anak sudah tahu dengan kelompoknya masing-masing. Sama dengan kegiatan sebelumnya untuk mengetahui siapa yang mendapatkan giliran pertama, dilakukan dengan pelemparan dadu oleh setiap pemain yang mendapatkan nilai tertinggi dari mata dadu yang mendapatkan giliran pertama. Anak-anak terlihat nampak lebih semangat dan antusias mengikuti permainan ular tangga dengan media yang baru dan lebih besar, yaitu papan bidak yang terbuat dari banner, dadu yang terbuat dari kertas karton, dan pion yang terbuat dari kertas karton dan kain flanel yang berbentuk boneka. Pada siklus II tidak ada anak yang mendapatkan bintang satu, 1 anak mendapatkan bintang dua, 14 anak mendapatkan bintang tiga.

Setelah diterapkan latihan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga, pada siklus I hasil belajar anak 13 anak atau 87 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada siklus I hasil belajar anak belum tuntas secara maksimal akan tetapi peneliti melanjutkan pada siklus II . Dari hasil penelitian dan refleksi siklus II terdapat hasil peningkatan belajar bila dibandingkan siklus I, sehingga diperoleh data anak yang mampu berhitung ada 14 anak atau 93 % .

Berdasarkan analisis penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan dengan permainan ular tangga. Menurut Janah (dalam Sovia 2009:216) mengungkapkan bahwa setiap orang dapat menciptakan sendiri papan mereka dengan jumlah kotak, ular dan tangga meletakkan bidaknya dikotak pertama (biasanya kotak sudut kiri bawah) atau dimodifikasi dapat dilakukan dengan cara mengganti peraturan, giliran bermain dan jumlah langkah yang akan dimainkan ditentukan menggunakan lemparan

dadu, tujuan permainan adalah bagaimana mencapai kotak nomor terakhir secepat mungkin. Dalam penelitian ini media ular tangga menggunakan kain perca dan kain flanel sebagai papan bidak, yang di desain sesuai dengan tema Alam semesta dan sub tema benda langit. Lambang-lambang benda langit pada bidak yaitu rintik hujan sebagai tanda pion turun dan pelangi sebagai tanda pion naik. Untuk menentukan giliran pertama bermain dilakukan pelemparan dadu, jumlah mata dadu yang paling banyak dialah yang berhak menjalankan pion pertama. Pion yang lebih dulu mencapai angka 20 dialah pemenangnya.

Kemampuan berhitung menurut pendapat Susanto (2011:98) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan karakteristik perkembangan kemampuan yang ilmiah dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkatkan ketahap pengertian mengenai lambang bilangan, jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Ular tangga adalah merupakan permainan anak yang memiliki beragam manfaat, mulai dari kemampuan berbahasa, sosial, mental, kognitif, dan matematika. Kemampuan matematika anak bisa dilihat dari penyebutan beberapa angka dan bilangan, konsep menghitung langkah, menghitung titik-titik pada dadu, bilangan pada permainan tersebut, dan lain sebagainya (Sovia,2015:216

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dengan berdasarkan pada aspek penilaian yang tertera

pada instrument penelitian. Melalui kegiatan bermain ular tangga, anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung membilang bilangan 1-10, menyebutkan lambang bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dikatakan cukup berhasil karena bagi guru dan anak permainan ini tidak pernah dilaksanakan di lembaga tersebut dan sangat menyenangkan bagi anak. Sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung yang dimiliki lebih baik dan mengalami peningkatan yang signifikan.

### **Saran-Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan ini terdapat beberapa saran yaitu :

1. Untuk sekolah  
Sekolah seharusnya lebih memperhatikan fasilitas dan media. dan dapat menggunakan permainan ular tangga sebagai peningkatan kemampuan berhitung. Sehingga dapat mewujudkan prinsip dasar sekolah yaitu belajar melalui permainan sambil bermain.
2. Untuk guru  
Hendaknya memulai kegiatan pembelajaran setiap harinya dengan metode yang menyenangkan buat anak belajar sambil bermain.
3. Peneliti selanjutnya  
Supaya dijadikan refrensi dan dapat melakukan penelitian yang sama akan tetapi dengan teori yang berbeda.
4. Untuk Orangtua  
Hendaknya sadar bahwa anak usia dini pembelajarannya dimulai dari permainan. Sehingga orang tua dapat

menfasilitasi bermain diluar rumah  
bukan hanya disekolah

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Jakarta: KENCANA

Http : // www. Wikipedia. Org / wiki /  
Ular\_Tangga

Sovia, Emma. 2015. *Buat Anak Anda Jago Eksakta*. Yogyakarta: DIVA Press