

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA BERMAIN ULAR TANGGA DI RA AISIYAH TEBAT KABUPATEN BUNGO**

**Siti Anggasari<sup>1</sup>, Istikomah<sup>2</sup>, Novita Nurul Hidayah<sup>3</sup>**

sitianggasari@gmail.com<sup>1</sup>, istidani88@gmail.com<sup>2</sup>, novitanurulhidayah@iaiyasnibungo.ac.id<sup>3</sup>.

<sup>1,2</sup>PIAUD, Institut Agama Islam Yasni Bungo, Indonesia.

<sup>3</sup>PGMI, Institut Agama Islam Yasni Bungo, Indonesia.

Korespondensi: [istidani88@gmail.com](mailto:istidani88@gmail.com); Telp.: 085266616014

Submit: 29/06/2022

Review: 09/08/2022 s.d 25/08/2022

Publish: 03/09/2022

### **Abstract**

This study aims to determine whether playing snakes and ladders can improve children's numeracy skills. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) using snakes and ladders game media. The subject of this research is the students of RA Aisiyah Tebat Bungo district. Data collection techniques through observation, interviews and documentation. This research was carried out through several stages and consisted of two cycles, each cycle had 3 meetings. From the classroom action research that the researcher conducted, it can be concluded that learning by playing snakes and ladders can improve the ability to count from 1 to 20 in group B in RA Aisiyah Tebat. This is shown, the average value obtained by students before the action was 2 children or 13% who had achieved the BSH score, 3 children or 20% were still in the Beginning to Develop (MB) category, while 10 children or 66 % is still in the Undeveloped (BB) category. After the researchers carried out the research, the learning outcomes in the first cycle were obtained, the overall student activity of 15 children, 7 children or 46% who had achieved the Developing Expected Value (BSH) while 8 children or 53% were still in the Beginning to Develop (MB) category. In the second cycle, student learning activities increased to 86% or 13 children had achieved a Very Good Developing (BSB) score, while 2 children or 13% were still in the Beginning to Develop (MB) category.

**Keywords:** *Counting Skills, Snakes and Ladders Media*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media permainan ular tangga. Subjek penelitian ini adalah siswa siswi RA Aisiyah tebat kabupaten Bungo. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap dan terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdapat 3 pertemuan. Dari penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran dengan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 di kelompok B di RA Aisiyah Tebat. Hal ini ditunjukkan, nilai rata-rata yang didapatkan siswa sebelum tindakan adalah 2 orang anak atau 13% yang telah mencapai nilai Bisa Sesuai Harapan (BSH), 3 orang anak atau 20% masih kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan 10 anak atau 66% masih kategori Belum Berkembang (BB). Setelah peneliti melaksanakan penelitian, didapatkan hasil belajar pada siklus I, aktivitas siswa secara keseluruhan dari 15 orang anak, 7 anak atau 46% yang telah mencapai nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan 8 anak atau 53% masih kategori Mulai Berkembang (MB). Pada siklus II aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 86% atau 13 anak telah mencapai nilai Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 2 orang anak atau 13% masih kategori Mulai Berkembang (MB).

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

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan tidak hanya terjadi di lembaga sekolah, akan tetapi juga terjadi di dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitar pendidikan merupakan suatu proses yang membutuhkan waktu yang lama. Proses pendidikan ini, mengandung upaya pembinaan, pengembangan, peningkatan potensi, serta peningkatan kemampuan yang dimiliki anak untuk mencapai kemajuan dalam hidupnya.<sup>1</sup>

Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, ilmu pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat dan sudah terspesialisasi. Salah satunya adalah Pendidikan Anak Usia Dini yang mengalami perkembangan sangat pesat. Pendidikan Anak Usia Dini berbeda dengan pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, maupun perguruan tinggi.

Pendidikan Anak Usia Dini memerlukan pendekatan, metode, dan cara pembelajaran khusus yang disesuaikan dengan karakteristik belajar anak. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat penting, anak usia dini memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk bisa tumbuh dan

---

<sup>1</sup> Dwi, Siswoyo. *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: 2008 UNY Press), h. 25.

berkembang secara optimal. Pembinaan dan rangsangan yang diberikan akan membimbing anak dalam menggali serta mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak, sehingga memungkinkan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan yang optimal menjadi bekal bagi anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Mengajarkan konsep berhitung kepada anak, memerlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Prinsipnya pembelajaran di PAUD tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain yang menyenangkan memiliki ciri-ciri meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif selain itu, melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep berhitung pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut.<sup>2</sup>

Dalam peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan No 137 tahun 2014 tingkat perkembangan kognitif pada anak usia lima sampai dengan enam tahun harus sudah mencapai tingkat perkembangan sebagai berikut:<sup>3</sup>

**Tabel 1.** Standar Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 5-6 tahun
<b>Koginitif</b> a. Belajar dan pemecahan masalah	1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik. 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. 3. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
b. Berpikir logis	1. Mengenal perbedaan angka berdasarkan urutan (1-20).

<sup>2</sup> Susan Sperry Smith. *Early Childhood Mathematics Fourth Edition*, (New York: Pearson Education. 2009), h. 88.

<sup>3</sup> Permendikbud No 137 Standar Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014.

	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ayo berhitung sambil bermain ular tangga).</li><li>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan (seperti: aturan permainan).</li></ol>
c. Berpikir simbolik	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-20.</li></ol>

Dalam proses pemberian pembelajaran ini hendaknya dapat disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagaimana pendapat Muhammad Fadilah, setiap anak usia dini memiliki keunikan yang membedakan dirinya dengan anak yang lain. Dalam konteks demikian agar proses pembelajaran dapat mengembangkan aspek kognitif sebagaimana karakteristik anak usia tersebut maka sangat dibutuhkan penggunaan alat permainan edukatif (APE) atau media pembelajaran yang tepat. Merujuk pada aspek indikator perkembangan kognitif yakni mengenal konsep, bentuk warna, ukuran dan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung. Agar anak memiliki pengetahuan sebagai dari pengembangan dirinya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dewan guru RA Aisyah Tebat Kecamatan Jujuhan Kabupaten Bungo, dengan Bunda Eka rafika yana, pada tanggal 01 Agustus 2019 bahwasannya di RA Aisyah, kemampuan kognitif anaknya masih kurang khususnya dalam mengenal angka 1-20, menyebutkan angka, pengurangan dan penjumlahan. Hal ini terlihat ketika guru meminta anak menuliskan angka di bukunya masih banyak yang tidak sesuai, dan ketika guru meminta anak menghitung jumlah kancing bajunya sendiri anak-anak masih banyak yang salah dan tidak konsentrasi terhadap apa yang diperintahkan.

Beberapa faktor yang terjadi penyebab timbulnya masalah mengenai rendahnya motivasi anak adalah kurang maksimalnya guru untuk mengembangkan kognitif anak melalui bermain. Hal ini terlihat dari cara guru menyampaikan materi didepan kelas serta permainan-permainan ataupun media yang digunakan masih dalam permainan yang biasanya diberikan dan belum divariasikan dengan media

lain sehingga kurangnya motivasi anak untuk belajar pengurangan dan penjumlahan angka.

Permasalahan ini jika tidak langsung diperbaiki maka akan menyebabkan ketika anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (SD) anak merasa akan kesulitan. Salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang tepat dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal angka dan menyebutkan angka 1-20 adalah dengan bermain ular tangga.

Keunggulan media ini anak yang suka memainkan ular tangga atau papan permainan lainnya dapat mengasah kemampuan kognitif, sebab didalam permainan ular tangga selain anak dapat berinteraksi dengan temannya anak juga mempunyai pemikiran atau daya pikir dalam melakukan strategi dalam permainan.

Diantara banyaknya keunggulan dari media bermain ular tangga yang peneliti paparkan di atas, maka permasalahan kurangnya motivasi anak untuk belajar mengenal angka dan menghitung angka secara berurutan di RA Aisiyah Tebat kecamatan Jujuhan Kabupaten Bungo akan terselesaikan. Maka peneliti mengajukan judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Bermain Ular Tangga di RA Aisiyah Tebat Kabupaten Bungo."

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Kemampuan Berhitung**

Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar anak, baik di rumah, lingkungan sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum, dan di mana saja. Kesenangan anak dalam penguasaan konsep berhitung dapat dimulai dari diri sendiri ataupun rangsangan dari luar seperti permainan- permainan dalam pesona matematika.<sup>4</sup>

Adapun yang dimaksud dengan kemampuan berhitung menurut Susanto adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, sesuai dengan karakteristik perkembangan kemampuannya yang dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan

---

<sup>4</sup> Drs.Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 98.

kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai lambang bilangan, jumlah, yaitu yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Kemampuan berhitung Menurut Griffith merupakan bagian dari komponen mengenai konsep bilangan, lambang bilangan. Anak diharapkan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan sehingga mampu untuk berhitung dengan benar.<sup>5</sup> Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan anak dalam menyebutkan konsep bilangan, mengurutkan konsep bilangan, dan dapat menjumlahkan konsep bilangan.

Program Pengembangan Kemampuan Berhitung pada anak kelompok B mengacu pada permendiknas No 146 tahun 2014, dalam pelaksanaan pengembangan kemampuan berhitung, kegiatan harus disesuaikan dengan taraf perkembangan anak dengan kondisi lingkungan serta dikaitkan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif.

Pembelajaran berhitung merupakan salah satu cabang matematika yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Menurut Depdiknas terdapat tujuan umum dan khusus dalam permainan berhitung anak usia dini sebagai berikut:

- a. Tujuan umum, secara umum Permainan berhitung anak usia dini adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih komplit.
- b. Tujuan khusus, 1) dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda konkrit, gambar-gambar atau angka yang disekitar anak; 2) dapat menyesuaikan dan dapat melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung; 3) memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.

Menurut Depdiknas pelaksanaan permainan berhitung anak usia dini dapat dilaksanakan melalui: (1) Bermain pola, anak diharapkan dan mampu menyusun pola yang ada disekitar setelah melihat contoh kemudian membuat pola sesuai kreativitasnya, (2) Bermain klasifikasi, pada permainan ini diharapkan anak mampu

---

<sup>5</sup> Rosalind Charlesworth, *Experiences in Math for Young Children Fifth Edition* (USA: Thomson Delmar Learning, 2005), h. 72.

mengelompokkan suatu benda sesuai bentuk, jenis, warna dan fungsi, (3) bermain bilangan, anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai jumlah benda, (4) Bermain ukuran, anak diharapkan mampu mengenal konsep ukuran standar alamiah seperti panjang, lebar dan tinggi.

## **2. Media Pembelajaran Ular Tangga**

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah yang berarti perantara atau pengantar, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad rivai media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang mempertinggi proses belajar anak dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Media pembelajaran ada berbagai macam, Menurut Arif S Sadiman terdapat beberapa jenis media pembelajaran sebagai berikut: 1) Media Grafis, media ini termasuk dalam media visual dengan melibatkan indera penglihatan dan pesan yang disampaikan dituangkan dalam symbol komunikasi visual dan tercetak. 2) Media Audio, yaitu media yang mengandalkan peran dari indera pendengaran. 3) Media Proyeksi Diam, media ini mempunyai persamaan dengan media grafis yang menyajikan ransangan visual.

Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan untuk anak-anak yang dapat dimainkan 2 orang atau lebih. Pada dasarnya ular tangga merupakan alat bermain anak yang dapat dikemas menjadi media belajar dalam proses penyampaian materi tertentu.<sup>6</sup>

Menurut Francisca permainan ular tangga adalah permainan papan yang terbuat di atas media dua dimensi. Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular di bagi dalam kotak-kotak kecil, beberapa ular dan tangga digambarkan di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. Menurut Agus Cahyono permainan ular tangga adalah permainan papan untuk

---

<sup>6</sup> Sri Wahyuning Astuti. "Pendidikan Seks pada Anak Taman Kanak-kanak Melalui Metode Permainan Ular Tangga "Aku Anak Berani" (Studi Deskripsi Komunikasi Interpersonal Anak dalam Bermain Ular Tangga "Aku Anak Berani" dalam *jurnal Promedia*, Volume Ke- 3. No. 2, 2017.

anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.<sup>7</sup>

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan bentuk permainan yang berbentuk papan yang digambar kotak-kotak dan terdapat beberapa gambar tangga dan ular yang menghubungkan kotak satu dengan kotak lainnya, kemudian dapat dimainkan dua orang atau lebih.

Permainan ular tangga membentuk karakter anak secara langsung, sehingga perlu dikembangkan yaitu melalui pengarahan yang dilakukan oleh guru atau orang tua. Media yang digunakan untuk penelitian berbentuk kotak yang dicetak di atas banner berukuran 400x500 cm yang dibagi menjadi 20 kotak dan setiap kotak diberi gambar serta angka sesuai urutan 1-20 untuk dapat belajar mengurutkan angka.

Permainan dimulai dari kotak pertama yaitu angka 1 (biasanya kiri bawah) kemudian bergiliran melempar dadu, setiap pemain menjalankan langkah sesuai mata dadu yang muncul. Pion yang berhenti di kotak yang bergambar ujung tangga, maka bisa langsung naik ke ujung tangga satunya, jika berhenti di kotak yang bergambar ujung ular maka harus turun ke ujung satunya dalam permainan ini dikatakan menang jika mencapai kotak ter atas lebih dulu.

Menurut Sri Rahayu, kelebihan dari permainan ular tangga adalah: a) Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan, b) Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan, c) Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosa kata yang ada disekitarnya, d) Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari, e) Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok. f) Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

---

<sup>7</sup> Sugiwati. "Metode Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut Surabaya", *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 2012.



## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan (*acting*), pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan subjek penelitian yaitu anak usia dini di RA Aisyah Tebat Kecamatan Jujuhan Kabupaten Bungo tahun pelajaran 2019/2020.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan dianalisis secara deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media Bermain Ular Tangga pada anak kelompok B usia 5-6.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan dewan guru RA Aisyah Tebat Kecamatan Jujuhan Kabupaten Bungo, dengan Ibu Eka rafika yana, pada tanggal 01 September 2019 bahwasannya di RA Aisyah, kemampuan kognitif anaknya masih kurang khususnya dalam mengenal konsep angka 1-20, menyebutkan angka, pengurangan dan penjumlahan. Hal ini terlihat ketika guru meminta anak menuliskan angka di bukunya masih banyak yang tidak sesuai, dan ketika guru meminta anak menghitung jumlah kancing bajunya sendiri anak-anak masih banyak yang salah dan masih bingung terhadap apa yang diperintahkan. Dari jumlah anak yang ada, sekitar 60% anak masih dalam kategori belum berkembang.

Melihat dari hasil siswa diatas maka peneliti berencana menggunakan media Bermain Ular Tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung di RA Aisyah Tebat Kecamatan Jujuhan Kabupaten Bungo. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan.

### **1. Pelaksanaan Siklus 1**

Sebelum melaksanakan siklus 1 ada beberapa hal yang dipersiapkan oleh peneliti, pertama peneliti merencanakan kegiatan yang akan dilaksanakan sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

Setelah perencanaan tersusun dengan baik, maka tahap selanjutnya adalah melaksanakan tindakan. Siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin, selasa dan

rabu yakni pada tanggal 11,12,13 November 2019. Tema pembelajaran yang di sampaikan adalah Tanaman, dengan sub tema buah-buahan kesukaanku (Apel). Kegiatan pengenalan konsep bilangan 1-20 yang akan di lakukan adalah bermain ular tangga, menghubungkan angka 1-20 dengan gambar apel dan mengurutkan angka berdasarkan gambar apel.

Kegiatan dimulai guru mengenalkan media ular tangga kepada anak dan menjelaskan aturan permainannya. Setelah itu guru meminta dua orang anak untuk bermain (dilakukan bergantian oleh semua murid), dua orang anak melakukan suit jari siapa yang menang itulah yang memulai permainan terlebih dahulu.

Contoh adalah pemenang suit pertama irfan dan yang kedua Rosyid. Irfan mengocok dadu lalu melompat ke kotak yang pertama dengan menyebut angka 6 dan irfan mengocok dadu yang kedua setelah bergantian dengan Rosyid dan Irfan mendapatkan angka 3, irfan menjumlah 6 di tambah 3 yaitu 9 maka irfan melompat sampai ke angka 9 begitu seterusnya.

Apabila anak berdiri di kotak yang ada gambar tangga maka anak di mintak naik ke kotak selanjutnya atau angka yang lebih tinggi. Namun, jika anak berada di kotak yang ada gambar ular maka anak diminta turun kotak ke angka terendah. Anak yang duluan berada di angka 20 maka itulah pemenangnya yang mendapatkan hadiah, dan anak yang belum sampai di angka 20 maka disebut kalah dan akan mendapat hukuman ringan.

Pada siklus 1 pertemuan pertama, kedua dan ketiga lankah pembelajaran yang dilaksanakan sama. Pada kegiatan obsrvasi/pengamatan siswa pada kegiatan awal (apersepsi) anak terlihat memperhatikan aperepsi saat pembelajaran walaupun belum seluruhnya, namun dikegiatan ini anak sudah terlihat termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena guru sudah bisa memotivsi anak dengan penuh percaya diri, pada kegiatan inti anak sudah terlihat mampu melakukan permainan dengan penuh kekompakkan, pada kegiatan penutup anak sudah bisa mengungkapkan perasaan senang setelah bermain ular tangga.

Berikut hasil dari 15 orang anak pada siklus I ini, 7 anak atau 46% yang telah mencapai Bisa Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 8 anak atau 53% masih kategori Mulai Berkembang (MB). Maka penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus II.

Setelah melihat hasil dari siklus 1 maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus 1. Refleksi dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat sebagai pengamat, dalam Refleksi ini dibahas mengenai kendala-kendala yang yang dihadapi di siklus 1 Adapun kendala-kendalanya adalah sebagai berikut: a) belum semua anak dapat berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan dan hanya ikut-ikutan. b) guru belum menguasai media dengan baik. c) guru belum menjelaskan tujuan pembelajaran pengenalan angka dengan menggunakan media ular tangga. d) guru masih kurang menguasai kelas dan masih kurang dalam pendekatan terhadap anak.

Melihat kondisi seperti di atas, maka diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Setelah berdiskusi dengan kepala sekolah, maka disusun rencana perbaikan sebagai penyempurnaan pada tindakan siklus berikutnya: a) guru selalu mengingatkan dan memotivasi anak untuk memperhatikan penjelasan guru, b) guru memberi kesempatan anak untuk bertanya apabila ada penjelasan dari guru yang belum dipahami anak, c) guru berusaha untuk menguasai kelas dan membuat kegiatan yang menarik, d) guru memberikan keterangan yang lebih rinci mengenai angka tersebut atau menggunakan media tambahan selain media ular tangga, seperti media ludo untuk memberikan pemahaman lebih terhadap anak. e) guru harus memberikan pendekatan lebih terhadap anak.

Setelah refleksi dilaksanakan dan melihat hasil yang belum sesuai dengan harapan peneliti, maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan siklus 2 agar hasil yang diharapkan dapat tercapai.

## **2. Pelaksanaan Siklus II**

Perencanaan pada siklus II dilaksanakan dengan melihat hasil Refleksi pada siklus 1. Kendala-kendala yang ada pada siklus 1 harus dapat diatasi pada siklus II, agar proses pembelajaran yang dilakukan meningkat.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang disiapkan oleh peneliti dan telah dikonsultasikan dengan kepala sekolah. Dalam siklus II penelitian dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari senin 25 November 2019 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Tema pembelajaran yang di sampaikan adalah Binatang, dengan sub tema Binatang jinak (kucing). Kegiatan pengenalan konsep lambang bilangan 1-20 yang akan di lakukan adalah bermain ular tangga sambil berhitung menyebut angka 1-20, menghubungkan angka 1-20 dengan gambar kucing dan Mengurutkan angka berdasarkan gambar kucing.

Siklus II pertemuan 2 dan 3 dilaksanakan pada hari selasa, rabu tanggal 26 dan 27 November 2019 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Pada pelaksanaan siklus II ini, sudah terlihat peningkatan yang sangat baik, mulai dari kegiatan awal seperti apersepsi, peningkatan minat/motivasi belajar berhitung anak dalam mengikuti pembelajaran dengan nyayian dan mengaitkan materi belajar dengan tema, pada kegiatan inti guru juga sudah menguasai materi ataupun media ular tangga dengan sangat baik selain itu pada kegiatan inti anak juga sudah bisa bermain sendiri berhitung secara berurutan dan menyelesaikan kegiatan, anak cukup menguasai media ular tangga, pada kegiatan penutup anak sudah bisa terlibat dalam membuat kesimpulan.

Berikut hasil aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media ular tangga dari 15 Orang siswa pada siklus II ini 13 anak atau 86% yang telah mencapai nilai Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 2 anak atau 13% masih kategori Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan pengamatan siklus ke II diperoleh deskripsi bahwa penggunaan media bermain ular tangga khususnya pada proses penerapan, sangat memberikan efek positif dan dapat meningkatkan hasil belajar yang sangat baik.

Pada proses menyelesaikan siklus II maka langkah selanjutnya adalah tindakan Refleksi. Refleksi dilakukan oleh peneliti bersama teman sejawat sebagai pengamat, dalam Refleksi ini dibahas mengenai kendala-kendala yang yang dihadapi di siklus II Adapun kendala-kendalanya tentu ada namun tidak sebanyak pada siklus 1, 86% anak sudah dikatakan berhasil. Maka kemampuan berhitung anak RA Aisyah Tebat melalui media ular tangga sudah dikatakan meningkat.

Hasil observasi sebelum tindakan yang dilakukan di RA Aisyah Tebat kecamatan jujuhan kabupaten Bungo, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, hal ini disebabkan penyampaian materi dengan media yang kurang relevan

dan kurang menarik, sehingga kurangnya minat anak dalam mengikuti pembelajaran, anak juga kurang focus dan kurang aktif, sehingga pada pembelajaran berhitung kemampuan anak masih rendah, nilai rata-rata yang didapatkan siswa sebelum tindakan adalah 2 orang anak atau 13% yang telah mencapai nilai Bisa Sesuai Harapan (BSH), 3 orang anak atau 20% masih kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan 10 anak atau 66% masih kategori Belum Berkembang (BB).

Tuntasnya 2 orang anak sebelum tindakan inipun karena sudah 2 tahun di kelas RA Aisyah Tebat atau murid lama, dibandingkan 12 anak yang baru memasuki RA atau disebut murid baru, untuk itu peneliti mencoba mengatasi masalah kemampuan berhitung anak di RA Aisyah Tebat melalui media ular tangga tentang hal-hal yang dibutuhkan dalam pemecahan masalah hasil belajar siswanya dan waktu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, setelah peneliti melaksanakan penelitian, didapatkan hasil belajar pada siklus I, aktivitas siswa secara keseluruhan dari 15 orang anak, 7 anak atau 46% yang telah mencapai nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan 8 anak atau 53% masih kategori Mulai Berkembang (MB).

Pada siklus I peneliti dan guru berkolaborasi menganalisa penyebab hasil evaluasi masih rendah yaitu karena:

- a. Siswa kurang termotivasi terhadap pembelajaran Pada saat diskusi masih ada anak yang asyik sendiri dan mengganggu temannya.
- b. Siswa masih bingung ketika bermain ular tangga.
- c. Siswa Masih banyak yang lair-lari.

Pada siklus II aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 86% atau 13 anak telah mencapai nilai Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 2 orang anak atau 13% masih kategori Mulai Berkembang (MB). Karena hasil pada penelitian tindakan kelas pada siklus II ini sudah mencapai hasil yang diharapkan maka peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian tindakan kelas ini sampai pada siklus II saja.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-20 di kelompok B di RA Aisyah Tebat. Hal ini ditunjukkan,

nilai rata-rata yang didapatkan siswa sebelum tindakan adalah 2 orang anak atau 13% yang telah mencapai nilai Bisa Sesuai Harapan (BSH), 3 orang anak atau 20% masih kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan 10 anak atau 66% masih kategori Belum Berkembang (BB).

Setelah peneliti melaksanakan penelitian, didapatkan hasil belajar pada siklus I, aktivitas siswa secara keseluruhan dari 15 orang anak, 7 anak atau 46% yang telah mencapai nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan 8 anak atau 53% masih kategori Mulai Berkembang (MB).

Pada siklus II aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 86% atau 13 anak telah mencapai nilai Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 2 orang anak atau 13% masih kategori Mulai Berkembang (MB). Karena hasil pada penelitian tindakan kelas pada siklus II ini sudah mencapai hasil yang diharapkan maka peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian tindakan kelas ini sampai pada siklus II saja.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Rosalind Charlesworth. *Experiences in Math for Young Children Fifth Edition*. USA: Thomson Delmar Learning, 2005.

Heryanto Nola Sanda Rekysika. "Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun" jurnal Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 10. No.1, 2019.

Permendikbud No 137 Standar Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014.

Dwi Siswoyo. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2008.

Susan Sperry Smith. *Early Childhood Mathematics Fourth Edition*. New York: Pearson Education, 2009.

Sri Wahyuning Astuti. "Pendidikan Seks pada Anak Taman Kanak-kanak Melalui Metode Permainan Ular Tangga "Aku Anak Berani"(Studi Deskripsi Komunikasi Interpersonal Anak dalam Bermain Ular Tangga "Aku Anak Berani" dalam Promedia, Volume Ke- 3. No. 2, 2017.

Sugiwati. *Metode Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut Surabaya*. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2012.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Yudhistira, Dadang. *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang APIK: Asli, Perlu, Ilmiah, Konsisten*, Jakarta: PT Grasindo, 2013.