

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG  
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CAHAYA BUKKAS  
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)  
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*

**Oleh**

**YANTI LISTINA SIREGAR  
NIM : 2020600040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2024**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG  
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CAHAYA BUKKAS  
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)  
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*

**Oleh**

**YANTI LISTINA SIREGAR**

**NIM : 2020600040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG  
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CAHAYA BUKKAS  
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*

**Oleh  
YANTI LISTINA SIREGAR  
NIM : 2020600040**

Pembimbing I

**Dr. Erna Ikawati, M. Pd  
NIP. 197912052008012012**

Pembimbing II

**Sakinah Siregar, M.Pd  
NIP.199301052020122010**

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*

an. **Yanti Listina Siregar**

Padangsidempuan, September 2024

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

di-

Padangsidempuan

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Yanti Listina Siregar yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan”**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

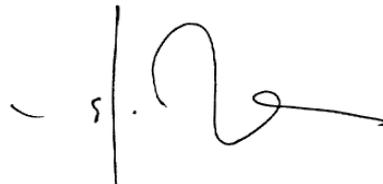
*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

PEMBIMBING I



**Dr. Erna Ikawati, M. Pd**  
NIP 19791205 200801 2 012

PEMBIMBING II



**Sakinah Siregar, M. Pd**  
NIP 19930105 202012 2 010

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yanti listina Siregar  
NIM : 2020600040  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD  
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK. Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 8 Agustus 2024

Saya yang menyatakan,

  
Yanti listina Siregar  
NIM. 2020600040

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

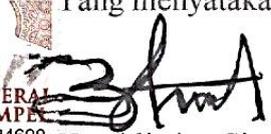
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YANTI LISTINA SIREGAR  
NIM : 2020600040  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidempuan atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK. Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 2 Agustus 2024

Yang menyatakan  
  
Yanti listina Siregar  
NIM. 2020600040





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Yanti Listina Siregar  
NIM : 2020600040  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan

Ketua

Rahmadani Tanjung, M. Pd  
NIP.19910629019019032008

Sekretaris

Dina Khairiah, M. Pd  
NIP.19951004 202321 2 032

Anggota

Rahmadani Tanjung, M. Pd  
NIP.19910629019019032008

Sakinah Siregar, M. Pd  
NIP.199301052020122010

Dina Khairiah, M. Pd  
NIP.19951004 202321 2 032

Dr. Erna Ikawati, M. Pd  
NIP.197912052008012012

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

Tanggal

Pukul

Hasil/Nilai

Indeks Prestasi Kumulatif

: Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PIAUD

: 16 Oktober 2024

: 09:00- Selesai WIB

: 82/A

: Cukup/Baik/Amat Baik/ Cumlaude



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

## **PENGESAHAN**

**Judul Skripsi** : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CAHAYA BUKKAS KABUPATEN TAPANULI SELATAN**

**Nama** : **YANTI LISTINA SIREGAR**

**NIM** : **2020600040**

**Fakultas/Jurusan** : **Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan  
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, 05 September 2024  
Dekan



Dr. Lelya Hilda, M.Si  
NIP. 19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

**Nama** : Yanti Listina Siregar  
**Nim** : 2020600040  
**Judul** : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Perkembangan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan ular tangga di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan dapat terlihat masih rendah, Adapun Identifikasi masalah yang dapat diuraikan beberapa masalah yaitu: anak belum mampu membilang dan menyebutkan angka yang benar, anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar, anak belum bisa menempel lambang bilangan sesuai dengan gambar, anak belum mampu mencocokkan dan menempel lambang bilangan satu dan lambang bilangan tiga, dan anak belum mampu membedakan angka 6 dan 9. Oleh karena itu kognitif pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan, jika kegiatan kognitif pada anak monoton pada kemampuan kognitif anak akan lambat untuk berkembang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di TK Cahaya Bukkas Tapanuli Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dalam penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh pendidik yang sekaligus sebagai peneliti. Dalam penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan sudah berkembang dengan baik, melalui kegiatan permainan ular tangga. Peningkatannya dapat dilihat dari setiap siklusnya, pada ada Siklus I Pertemuan I sebesar 52,86%, Siklus I Pertemuan II sebesar 63,8%, Siklus II Pertemuan I sebesar 75,77%, Siklus II Pertemuan II sebesar 80,42%, dengan nilai rata-rata Siklus I sebesar 58,33%, Siklus II sebesar 81,63%.

**Kata kunci** : Kognitif Anak ; Permainan Ular Tangga ; Anak Usia 5-6 Tahun

## **ABSTRACT**

**Name** : *Yanti Listina Siregar*  
**Reg. Number** : *2020600040*  
**Thesis Title** : *Efforts to Improve Numeracy Skills Through Snakes and Ladders Games for 5-6 Year Old Children at Cahaya Bukkas Kindergarten, South Tapanuli Regency.*

*This research is motivated by the development of children's numeracy skills through snakes and ladders games at Cahaya Bukkas Kindergarten, South Tapanuli Regency, which can be seen to be still low. The identification of problems that can be described are several problems, namely: children have not been able to count and mention the correct numbers, children have not been able to match number symbols and objects correctly, children have not been able to stick number symbols according to the picture, children have not been able to match and stick the number one symbol and the number three symbol, and children have not been able to distinguish between the numbers 6 and 9. Therefore, cognitive in early childhood is very important to develop, if cognitive activities in children are monotonous, children's cognitive abilities will be slow to develop. The purpose of this study is to improve children's numeracy skills through snakes and ladders games at Cahaya Bukkas Kindergarten, South Tapanuli. This type of research is classroom action research (CAR) in classroom action research is a study that is carried out systematically reflective of various actions taken by educators who are also researchers. In classroom action research, it is carried out through four main steps, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results of this study indicate that the ability to count through the snakes and ladders game at Cahaya Bukkas Kindergarten, South Tapanuli Regency has developed well, through the snakes and ladders game activity. The increase can be seen from each cycle, in Cycle I Meeting I of 52.86%, Cycle I Meeting II of 63.8%, Cycle II Meeting I of 75.77%, Cycle II Meeting II of 80.42%, with an average value of Cycle I of 58.33%, Cycle II of 81.63%.*

**Keywords:** *Children's Cognitive; Snakes and Ladders Game; Children Aged 5-6 Years*

## خلاصة

الاسم	: يانتي ليستينا سيريجار
الرقم	: ٢٠٢٠٦٠٠٠٤٠
العنوان	: الجهود المبذولة لتحسين مهارات الحساب من خلال الألعاب الثعابين والسلالم لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات في روضة كاهايا بوكاس، جنوب منطقة تابانولي.

كان الدافع وراء هذا البحث هو تنمية المهارات الحسابية لدى الأطفال من خلال لعبة الثعابين والسلالم في روضة كاهايا بوكاس، منطقة جنوب تابانولي، والتي يمكن ملاحظة أنها لا تزال منخفضة. أما بالنسبة لتحديد المشكلات، فيمكن وصف عدة مشكلات وهي: الأطفال غير قادرين بعد على عد الأرقام ونطقها بشكل صحيح، الأطفال غير قادرين بعد على مطابقة الرموز والأشياء بشكل صحيح، الأطفال غير قادرين بعد على إرفاق رموز الأرقام وفقاً للصورة، الأطفال غير قادرين بعد على مطابقة الأرقام وإرفاقها. رمز الرقم واحد ورمز الرقم ثلاثة، ولا يتمكن الأطفال بعد من التفريق بين الرقمين ٦ و ٩، لذلك فإن القدرات المعرفية في مرحلة الطفولة المبكرة مهمة جداً لتطويرها، فإذا كانت الأنشطة المعرفية عند الأطفال رتيبة، فإن القدرات المعرفية لدى الطفل سوف تكون القدرات بطيئة في التطور. الهدف من هذا البحث هو تحسين المهارات الحسابية لدى الأطفال من خلال لعبة الثعابين والسلالم في روضة كاهايا بوكاس، جنوب تابانولي. هذا النوع من البحث هو البحث الإجرائي في الفصل الدراسي وهو بحث يتم إجراؤه بشكل منهجي ويعكس الإجراءات المختلفة التي يقوم بها المعلمون الذين هم أيضاً باحثون. يتم إجراء البحث العملي في الفصل الدراسي من خلال أربع خطوات رئيسية، وهي التخطيط والتنفيذ والملاحظة والتفكير. تظهر نتائج هذا البحث أن القدرة على العد من خلال لعبة الثعابين والسلالم في روضة كاهايا بوكاس، جنوب تابانولي ريجنسي قد تطورت بشكل جيد، من خلال نشاط لعب الثعابين والسلالم. يمكن ملاحظة الزيادة من كل دورة، في الدورة الأولى الاجتماع الأول كانت ٥٢.٨٦٪، الدورة الأولى الاجتماع الثاني كانت ٦٣.٨٪، الدورة الثانية الاجتماع الأول كانت ٧٥.٧٧٪، الدورة الثانية الاجتماع الثاني كانت ٨٠.٤٢٪، مع متوسط قيمة الدورة الأولى كانت ٥٨.٣٣٪، وكانت الدورة الثانية ٨١.٦٣٪.

الكلمات المفتاحية: المعرفة لدى الأطفال؛ لعبة الثعابين والسلالم. الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين

٥-٦ سنوات

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji dan Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, Kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat melaksanakan menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa petunjuk sebagai suri tauladan yang baik untuk umat manusia.

Skripsi ini berjudul “ **Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Bukkas Tapanuli Selatan** ”, disusun untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Selama penulisan skripsi ini, penelitian menemukan banyak rintangan dan kesulitan karena keterbatasan ilmu pengetahuan. Namun, berkat bimbingan dan arahan Dosen Pembimbing serta bantuan dari semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan. Maka peneliti mengucapkan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd. sebagai pembimbing I, Sakinah Siregar, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah memberikan motivasi, kesempatan dan menyediakan tenaga dan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk yang sangat berharga bagi penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan serta bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil rektor Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A., wakil rektor bidang administrasi umum perencanaan dan keuangan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., wakil rektor Bidang Kemahasiswaan Dan kerjasama.
3. Ibu Dr. Lis Yulianti Siregar, M.P.Si., selaku dosen penasehat akademik.
4. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Rahmadhani Tanjung M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta Bapak/Ibu dosen pengajar dan pegawai Administrasi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, ibu Sakinah Siregar, M.Pd., ibu Dina Khairiah, M.Pd., ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd., ibu Sardiah Srikandi, M.Pd., Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi., bapak Agung Kaisar Siregar, M.Pd., dan bapak A.Naashir M.Tuah Lubis, M.Pd.,

yang telah banyak membantu peneliti selama kuliah di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

6. Segenap Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi yang membangun bagi peneliti dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
7. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan seluruh pengawai perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
8. Kepala Sekolah, guru-guru dan anak-anak di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan terkhusus kepada., selaku kepala sekolah yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian ini.
9. Teristimewa Kepada kedua orang tua saya, Cinta pertama saya dan panutanku Ayahhanda tercinta **Azhar Siregar** dan Ibunda tercinta **Ngatini** yang selalu ada dan memberikan semangat dan motivasi serta doa dan pengorbanan yang begitu luar biasa yang tidak dapat diukur berupa materi maupun nonmateri demi keberhasilan peneliti.
10. Teristimewa kepada semua kakak laki-laki saya **Sabrizal Siregar, Sabriyal Siregar, Sahban Siregar S.Pd, Saiful Bahri Siregar, Salman Siregar**, dan teruntuk kakak perempuan satu-satu saya yaitu **Mastur Siregar S.Pd** terimakasih sebanyak-banyaknya sudah menjadi donatur terbaikku. Dan terimakasih juga yang sudah mendukung saya dengan baik serta tidak lupa mendoakan saya dengan tulus dan memberikan semangat selama menjalani Pendidikan.
11. Teristimewa selanjutnya terimakasih kepada **Kakak Ipar ku** yang sudah mendukung saya dengan tulus dalam menjalani Pendidikan.
12. Untuk para keponakan ku, **Nur Hasanah Siregar, Muhammad Maulana Siregar, Rahid Mumtazs Siregar, Ahmad Riyadi Nainggolan, Rizky Romadhon Nainggolan, Azzam Shakiel Nainggolan, Muhammad Arkan Siregar, Muhammad Rihap Siregar, M. Yusuf Siregar, M. Arif Siregar, Nurlaila Siregar**, terimakasih sudah menjadi moodboster dan alasan untuk pulang kerumah.
13. Sahabat Tersayang dan sahabat seperjuangan dikost **Alda fatmasari situmorang, Nisaul Rodiyah** yang telah memberikan dukungan dan semangatnya dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2020 ruang piud 2 **Sarifa Azmi Pane, Miska Anriani, Rahmawati, Annisah Rahmi, Yanti Listina, Ika Yusra, Maylinda Pranita, Rianida, Nia Aulia, Munah Marhekan, Nur Ainun, Wiska Sari. Anggi Arinah, Mahyuni Nasution, Sardiana Siregar**, yang telah

memberikan semangatnya dalam penyelesaian perkuliahan sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.

15. Teman-Teman Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan angkatan 2020 yang memberikan semangat kepada penulis serta berjuang bersama dalam menyelesaikan tugas akhir masing-masing yaitu penulisan skripsi.

Dengan memohon ridho Allah SWT., semoga pihak-pihak yang peneliti sebutkan selalu dalam lindungan Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan masih terdapat banyak kekurangan baik menyangkut masalah isi dan penulisan. Kekurangan-kekurangan tersebut disebabkan kelemahan dan keterbatasan pengetahuan serta kemampuan peneliti baik disadari maupun tidak. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini.

Padangsidempuan, Agustus 2024  
Penulis

Yanti Listina Siregar  
NIM. 2020600040

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DEPAN</b>	
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN DEKAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Batasan Masalah .....	12
D. Batasan Istilah .....	12
E. Perumusan Masalah.....	13
F. Tujuan Penelitian .....	13
G. Manfaat Penelitian.....	13
H. Indikator Tindakan.....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Tinjauan Teori.....	16
1. Kemampuan Berhitung .....	16
a. Pengertian Kemampuan Berhitung .....	16
b. Prinsip Kemampuan Berhitung .....	19
c. Karakteristik Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun .....	20
d. Tahapan Dalam Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.....	20
e. Tujuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.....	23
2. Bermain.....	24
a. Pengertian Bermain .....	24
b. Manfaat Permainan Ular Tangga.....	27
c. Karakteristik Permainan Ular Tangga .....	28
d. Langkah- Langkah Permainan Ular Tangga.....	29
e. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Ular Tangga .....	30
B. Penelitian Terdahulu .....	31

C. Kerangka Berpikir .....	33
D. Hipotesis .....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	36
B. Jenis Dan Metode Penelitian .....	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
D. Prosedur Penelitian .....	41
E. Sumber Data .....	44
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	45
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	46
H. Teknik Analisis Data.....	46
I. Sistematika Pembahasan.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	49
1. Kondisi Awal.....	49
2. Siklus I .....	52
3. Siklus II.....	64
B. Pembahasan .....	73
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Agenda/Perencanaan Penyusunan Skripsi .....	36
Tabel 3.2 interpretasi skor .....	47
Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Kemampuan Meningkatkan Berhitung Pada Anak Pratindakan .....	50
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Permainan Ular Tangga Pada Tindakan Siklus I .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Penelitian Tindakan Kelas .....	35
Gambar 3.1	Suharsimir Arirkunto .....	38
Gambar 4.1	Diagram Kemampuan Meningkatkan Berhitung Pratindakan .....	51
Gambar 4.2	Diagram Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Melalui Permainan Ular Tangga .....	57
Gambar 4.3	Diagram Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Pratindakan, Siklus I,Siklus II .....	74

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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

Dalam undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dewasa usia enam 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 anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Proses dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata, hanya pengalaman nyatalah yang memungkinkan anak menunjukkan aktivitas dan

rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pedamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak.

Anak usia dini adalah sosok individu yang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan terdapat tujuan standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang bermutu. Bertujuan untuk membantu sebagai dasar perencanaan meletakkan dasar arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Pada masa ini anak mengalami perkembangan berbagai aspek- aspek, seperti aspek bahasa, agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, moral dan seni. Salah satu dari aspek yang harus dikembangkan adalah perkembangan kognitif, seperti yang tercantum dalam peraturan pemerintah nomor 58 tahun 2009 perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.

Anak harus mencapai beberapa poin penting dalam konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf antara lain: Menyebutkan lambang bilangan 1- 20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. Pada konsep menyebutkan lambang bilangan anak akan dikenalkan pada kegiatan berhitung permulaan, kegiatan berhitung yang dilakukan anak usia dini pada rentang usia 5-6 tahun adalah membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-30, mencocokkan lambang bilangan

dengan benda, melakukan belum mampu membedakan angka 6- 9 dan menempel lambang bilangan satu, lambang bilangan tiga. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan kemampuan berpikir. Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan perkembangan motik. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berpikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.

Hal ini dikarenakan berbagai aspek-aspek tadi dapat mempermudah anak mampu melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya. Aspek perkembangan kognitif artinya salah satu aspek perkembangan yang harus di kembangkan di anak usia dini.

Menurut Khadijah, perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam tahu, lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Yaitu dengan menggunakan kepandaian berpikir anak bisa mengekspresikan dirinya sendiri, orang lain, tanaman, hewan, dan lingkungan sekitarnya, sehingga mereka bisa memperoleh berbagai pengetahuan

tersebut. Dalam aspek kognitif salah satu pencapaian perkembangan yang harus dicapai adalah kemampuan berhitung pada anak.<sup>1</sup>

Perkembangan kognitif anak terdapat pada tahap sensorimotor dan pra operasional. Di tahap sensorimotor, anak mendapat pengetahuan murni dari gerak dan indra pada perkembangan sensorimotor pada anak. Anak belajar mengenal dunia meraba, membau, melihat, mendengar, dan merasakan. Sedangkan di tahap praoperasional anak mulai mampu memecahkan masalah dengan cara berpikir terlebih dahulu, tidak lama kemudian di tahap selanjutnya anak mampu mempelajari masalah sebelum bertindak dan terlibat langsung dalam kegiatan secara fisik.

Di usia dini anak belum bisa berpikir operasional dan perlu benda nyata dalam membangun pengetahuannya, termasuk dalam pengetahuan mengenal angka bilangan. Perkembangan kognitif anak digolongkan menjadi 3 tahap, yaitu konsep bilangan, lambang bilangan, dan mengenal angka<sup>2</sup>.

Konsep bilangan merupakan himpunan benda - benda atau angka, konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun lambang bilangan. Lambang bilangan yaitu simbol atau lambang yang digunakan untuk menuliskan nama bilangan dan biasanya dilambangkan melalui angka.

Menurut permendikbut No.146 tahun 2014 pada pasal 5 terdapat bahwa perkembangan Pendidikan anak usia 5-6 tahun dijelaskan bahwa Pendidikan

---

<sup>1</sup> Yuliana Nuraini Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Tangerang Selatan ; Universitas Terbuka; 2017 ), h. 1.11

<sup>2</sup>Heleni Fitri dan AL Khudri Sembiring, *Perkembangan Kognitif Anak Usia 4- 5 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di Paud Kecamatan Rumbai*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No 2, April 2020.

dusia 5-6 tahun terdapat program pengembangan fisik-motorik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. Dalam program pengembangan kognitif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain. Selanjutnya dalam program bahasa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.

Dalam program pengembangan social- emosional sebagaimana dimaksud pada (1), mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain. Program dalam pengembangan seni sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

Dan program pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan belajar melalui suasana bermain. Belajar melalui bermain sebagaimana dimaksud pada ayat (8) merupakan kegiatan belajar anak yang dilakukan melalui suasana dan aneka kegiatan bermain. Perkembangan pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan untuk pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagaimana dimaksud dalam pasal 4.

Mengenal angka pada anak usia dini suatu kemampuan kognitif anak dalam pengembangan kognitif ini bertujuan mengembangkan kemampuan di bidang berfikir anak, membantu mengembangkan kemampuan logika berhitung.

Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang pada di miliki setiap anak untuk menyebarkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan menggunakan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat semakin tinggi ketahap pengertian jumlah, yaitu berkerjasama dengan penjumlahan serta pengurangan.

Belajar berhitung untuk anak-anak sangat penting di lakukan sebab dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari penggunaan matematika atau berhitung. Untuk mengenalkan matematika dalam kegiatan berhitung pada anak di lakukan dengan cara pendekatan belajar dalam mengajar, salah satunya yaitu belajar dengan menggunakan benda-benda nyata.

Selain itu guru wajib mampu membangkitkan dan memelihara minat belajar anak serta juga perlu diciptakan suasana santai belajar, dan memberi kesempatan bermain. Berhitung merupakan kemampuan yang di miliki oleh setiap anak dalam matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau berhitung angka untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Teknik permainan yang dapat dikembangkan untuk membantu kemampuan anak dalam menguasai aspek-aspek khusus dalam berhitung yakni teknik permainan melalui media ular tangga, dengan tujuan memperjelas

konsep, pola dan urutan bilangan, kemampuan meuaskan rasa ingin tahu, serta mengembangkan kemampuan menjumlahkan.

Permainan akan lebih baik jika dikaitkan dengan materi pembelajaran matematika atau berhitung secara melakukan permainan ular tangga dalam belajar. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran harus dilakukan di lingkungan yang nyaman dan dalam suasana yang menyenangkan agar target capaian perkembangan kognitif anak sesuai dengan harapan. Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik maka sebaiknya guru atau pendidik dapat memahami tahap kemampuan berhitung. anak dan melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar, karena bermain adalah cara anak untuk belajar.

Bermain merupakan media bagi anak untuk belajar, kegiatan bermain dalam proses pembelajaran juga membutuhkan media atau alat yang mendukung kegiatan belajar. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar anak.

Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan kognitif anak dengan melakukan permainan berhitung. Permainan berhitung diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional anak untuk itu pelaksanaan dilakukan secara menarik dan bervariasi. Menurut Piaget, kognitif adalah aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia luar. Menurut Santrock, menyatakan bahwa kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana

informasi masuk kedalam pikiran, disimpan, dan di transformasi serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir.<sup>3</sup>

Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegenesi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama di tujukan kepada ide-ide dan belajar. Semua dapat dilihat melalui kegiatan yang dilakukan di dalam proses pembelajaran yang di rancang dalam kegiatan berhitung pada anak. Penggunaan model pembelajaran yang menarik dapat memotivasi belajar anak dan dapat meningkatkan hasil belajar anak (peserta didik). Selain itu penggunaan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif, aktif, dan menyenangkan. Dalam perkembangan kognitif terhadap anak ketahap kemampuan berhitung anak dan melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain.<sup>4</sup>Media yang mendukung diharapkan mampu menstimulasi aspek perkembangan anak secara maksimal.

Salah satu jenis media permainan yang bisa digunakan untuk penerapan belajar berhitung pada anak adalah permainan yang sudah familiar di kalangan anak-anak yaitu, ular tangga. Menurut sriningsih, permainan ular tangga bisa menstimulasi berbagai bidang pengembangan salah satunya perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif matematika yang terstimulasi, yaitu menyebut urutan angka, mengenal simbol, jadi kita harus membuat situasi mengembirakan untuk anak sehingga permainan ular tangga sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5- 6 tahun.

---

<sup>3</sup> Yuliana Nuraini Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Tangerang Selatan; Universitas Terbuka; 2016 ), h.1.2

<sup>4</sup>Nancy Riana, *peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Berhitung, Jakarta barat, 2017*, (Universitas Singaper bangsa Karawang, Jakarta, 2017), h.4

Dengan bermain anak mendapat batasan dan pemahaman akan kehidupan karena dalam bermain mereka menjadi senang. Bermain merupakan suatu aktivitas yang diharapkan mampu mengembangkan dan menumbuhkan semua aspek anak secara optimal. Sesuai dengan karakteristik anak yang memiliki sifat aktif saat melakukan pencarian maka kegiatan bermain adalah bagian metode belajar.

Bermain perlu dilaksanakan dengan penuh kegembiraan, jadi seluruh kegiatan anak akan mudah diterima oleh anak. Mengingat pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pemahaman anak terhadap konsep matematika khususnya berhitung, termasuk dalam penggunaan permainan ular tangga perlu menggunakan media dalam belajar berhitung pada anak agar anak lebih belajar dengan aktif dan anak juga belajar berhitung sambil bermain dengan menggunakan media permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan sederhana yang berbentuk kertas segi empat dengan aneka gambar yang disisipi ular atau tangga. Selain itu ada nomor-nomor dari angka satu sampai dua puluh.

Dari observasi awal tersebut bisa dikatakan kemampuan berhitung anak di TK Cahaya Bukkas Tapanuli Selatan masih rendah. Hal tersebut terlihat pada saat proses belajar mengajar di kelas, sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20 dengan benar, anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar dan tepat, anak belum mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sampai 10 dengan tepat dan anak masih merasa bingung.

Dari 20 anak, hanya 9 orang anak yang menunjukkan kemampuan berhitung, sedangkan sisanya sebanyak 11 anak belum menunjukkan kemampuan berhitung. Penyebab dari belum berhasil 11 anak tersebut karena anak hanya mengerjakan lembar kerja di dalam kelas selain itu guru masih belum menggunakan APE dan media sehingga pembelajaran menjadi monoton. Sehingga anak tidak merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan menyebabkan kemampuan berhitung pada anak rendah. contohnya pada saat guru mengangkat tujuh jarinya kemudian meminta anak untuk menghitungnya.

Disini sebagian anak ada yang menyebut itu empat, lima, enam, sembilan dan lain-lain. Anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar ini terlihat pada saat kegiatan menempel lambang bilangan yang disesuaikan dengan jumlah gambar bintang contohnya pada lembar kerja terdapat dua gambar bintang dan masih banyak anak yang belum mampu mencocokkannya dengan lambang bilangan ada yang menempel lambang bilangan satu, lambang bilangan tiga.

Anak belum mampu mengenal lambang bilangan ini terlihat pada saat guru memperlihatkan angka di papan tulis masih banyak anak yang belum mampu membedakan angka 6 dan 9. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih.

Menggunakan bermain seperti ular tangga mengakibatkan anak bisa berkembang dari berbagai aspek salah satunya aspek kognitif, selain itu permainan seperti ini lebih murah dan terjangkau dibandingkan permainan modern, bahkan permainan ini bisa dibuat sendiri. Permainan ular tangga menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti penting untuk melakukan penelitian untuk mengkaji Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular tangga Pada Anak Usia 5- 6 Tahun dengan mengangkat sebuah judul: **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5- 6 Tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.**

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Anak belum mampu membilang dan menyebutkan angka yang benar
2. Anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar
3. Anak belum bisa menempel lambang bilangan sesuai dengan gambar
4. Anak belum mampu mencocokkan dan menempel lambangan bilangan satu dan lambang bilangan tiga
5. Anak belum mampu membedakan angka 6 dan 9

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, permasalahan dibatasi pada upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia 5- 6 tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.

### **D. Batasan Istilah**

Untuk mengindari kesalah pahaman pengertian istilah dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang pada di miliki setiap anak untuk menyebarkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan menggunakan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat semakin tinggi ketahap pengertian jumlah, yaitu berkerjasama dengan penjumlahan serta pengurangan.
2. Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. anak usia dini berada pada rentang 0-8 pada tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek yang mengalami perkembangan yang cepat. Nurmiyanti Pendidikan anak usia dini yaitu suatu wadah yang sangat fundamental pada pendidikan anak, dalam memberikan dan membentuk kerangka dasar yang mendukung berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak

3. Permainan ular tangga adalah permainan sederhana yang berbentuk kertas segi empat dengan aneka gambar yang disisipi ular atau tangga. Selain itu ada nomor - nomor dari angka satu sampai tiga puluh.

#### **E. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah diatas sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5- 6 tahun dengan menggunakan permainan ular tangga di TK Cahaya Bukkas Tapanuli Selatan?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas adapun tujuan penelitian diatas sebagai berikut adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga dan untuk mengetahui penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Bukkas Tapanuli Selatan.

#### **G. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Secara konseptual hasil kajian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam upaya memahami secara lebih jauh terutama dalam hal pengembangan minat belajar anak tentang kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga.

- b. Sebagai khasanah keilmuan khususnya dalam hal permainan ular tangga dalam meningkatkan kognitif dan kemampuan berhitung anak.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah memperhatikan fasilitas yang ada disekolah yang dapat menunjang kemampuan anak dalam berhitung.
- b. Bagi Guru, dapat memperoleh informasi tentang cara belajar berhitung melalui media permainan ular tangga.
- c. Bagi anak didik, dapat meningkatkan kemampuan berhitung sebagai dasar kelak anak tidak mengalami kesulitan dalam hal berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya.

## **H. Indikator Tindakan**

Indikator tindakan pada penelitian ini adalah upaya meningkatnya kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan. Adapun indikator tindakan dalam meningkatnya kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan yaitu sebagai berikut;

1. Anak mampu menghitung bilangan 1-20 dengan tepat
2. Anak mampu mencocokkan lambang bilangan 1-5 dengan tepat
3. Anak mengenal lambang bilangan 1-30 dengan tepat
4. Anak mampu mengenal konsep bilangan yang sesuai dengan warna
5. Anak mampu membedakan angka bilangan 6-9

6. Anak mampu mencocokkan angka 5-10 dan sesuai dengan benda

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinajauan Teori**

##### **1. Kemampuan Berhitung**

###### **a. Pengertian Kemampuan Berhitung**

Menurut Piaget, kognitif adalah aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia luar. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan<sup>5</sup>.

Banyak sekali kemampuan yang dapat dikembangkan dalam periode anak usia dini. Dimana salah satunya adalah periode umur 5- 6 tahun yang dimana mudah sekali pelajaran dapat diserap oleh otak anak pada rentan usia tersebut. Salah satunya hal yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Dimana anak usia 5-6 tahun sangat mudah menyerap rangsangan- rangsangan dari luar atau anak mudah sekali memperoleh pelajaran dari teman- temannya, guru serta lingkungannya. Dan yang terpenting anak diberi bekal kemampuan berhitung untuk membekali mereka karena sangat mempengaruhi kehidupannya dimasa depan maupun saat ini.

---

<sup>5</sup>Tadkiroatun Musfiroh & Sri ningsih, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka; 2016), h.8.23

Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya. Anak usia 5-6 tahun telah memiliki kemampuan dasar tentang berhitung. Kemampuan dasar ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan dan menghitung, bahkan pada usia ini ada anak yang sudah pandai berhitung secara sederhana. Hal ini terjadi karena anak sedang berada pada tahap raoperasional yaitu masa perkembangan kognitif yang ditandai dengan berfungsinya kemampuan simbolis, kemampuan berfikir aktif dan berpusat pada cara pandang anak itu sendiri. Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka.

Menurut Santrock menyatakan bahwa kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk kedalam pikiran, disimpan dan ditransformasi serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir.

Menurut Yuliani Sujiono sebagaimana yang dikutip oleh Topik dkk kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan seseorang untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Munandar dalam Susanto, bahwa kemampuan berhitung merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya.

Jadi seseorang sudah mempunyai fitrah sejak lahir bisa dibilang sudah mempunyai kemampuan secara dasar pada setiap individu<sup>6</sup>. Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan untuk bekal kehidupannya saat ini dan dimasa depan adalah kemampuan berhitung.

Berdasarkan pengertian di atas bahwa, kemampuan berhitung adalah suatu yang ada pada diri pengetahuan seseorang dan dapat dilatih untuk melakukan suatu tindakan, tugas atau pekerjaan. Manusia dalam kehidupan sehari-harinya tidak lepas dari perhitungan, bahkan segala sesuatu membutuhkan perhitungan. Dan juga ada yang mengatakan bahwa kemampuan itu wajib dikuasai oleh semua pelajar atau peserta didik di sekolah.

Menurut Hurlock dalam Musfiroh bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, anak usia dini seolah-olah untuk bermain, tetapi tanpa disadari permainan yang dilakukan dan permainan yang dia kerjakan dengan senang hati dan suka rela memberikan banyak pembelajaran untuk dirinya.

Jadi sangat penting bermain bagi anak untuk mengeksplor kemampuan berhitung. Memang bermain adalah dunia bagi anak, maka

---

<sup>6</sup>Topik Rahman dkk, Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media flashcard, (Vol. 1 No. 1 juni 2020), h. 11

anak pasti melakukan permainan tersebut anak merasa gembira dan senang Ketika melakukan permainan tersebut.

### **b. Prinsip Kemampuan Berhitung**

Untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dikenalkan melalui permainan berhitung, dikenal ada bitung, eberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan yaitu:<sup>7</sup>

- 1) Dimulai dari menghitung benda
- 2) Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit
- 3) Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri
- 4) Suasananya menyenangkan
- 5) Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh- contohnya
- 6) Anak dikelompokan sesuai dengan tahapan berhitungnya
- 7) Evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan

Anak usia dini berada pada tahap pra operasional kongkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit atau nyata dan berfikir intuitif yaitu anak mampu mempertimbangkan tentang besar bentuk, dan benda- benda didasarkan pengalamannya (presepsinya sendiri<sup>8</sup>).

Ada beberapa prinsip mengajarkan berhitung pada anak diantaranya.

- 1) Membuat pembelajaran pelajaran mengasikan
- 2) Ajak anak terlibat secara langsung

---

<sup>7</sup>Desmita, *Psikologis Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2019), hlm,97

<sup>8</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group; 2019), hlm, 102

- 3) Membangun keinginan dan kepercayaan diri anak dalam menyelesaikan berhitung
- 4) Hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya
- 5) Fokus pada anak yang melakukan belajar berhitung

Dalam prinsip-prinsip diatas dapat di jelaskan bahwa pelajaran berhitung bukan suatu yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran disenangi dinilai dari hati nuraninya sehingga anak akan merasa membutuhkan karena mengasikan dan cara mengajarkannya pun harus cepat.

#### **c. Karakteristik Berhitung Anak Usia 5 – 6 Tahun**

Kemampuannya untuk berinteraksi dengan angka-angka dan bilangan, berfikir logis dan ilmiah serta adanya konsistensi dalam pemikiran. Mulai dari karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungannya yang terdekat dari dirinya. Menurut musfiroh, perkembangan dalam berhitung anak salah satu perkembangan logika matematika berkaitan dengan angka 1 – 10, menghitung, dan menghubungkan.

#### **d. Tahapan Dalam Berhitung Anak Usia 5 – 6 Tahun**

Bermain hitung atau matematika anak usia dini, menurut Jean Piaget tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung atau

matematika pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut<sup>9</sup>:

1) Tahap konsep/pengertian

Pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung tahapan ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan pelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan.

2) Tahap transmisi/peralihan

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami. Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Tahap transisi ini pun harus terjadi dalam waktu yang cukup dikuasai anak).

3) Tahap lambang

Tahap dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika. Tahapan ini dimana anak sudah mulai diberi kesempatan

---

<sup>9</sup> Depdiknas, Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional; 2017), h. 2

menulis sendiri yakni berupa menulis lambang bilangan, bentuk- bentuk, sebagai jalur- jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

Pada tahapan berhitung sangat penting dikembangkan dan untuk mengajarkan berhitung kepada anak. Dengan tahapan-tahapan berhitung yang sudah kita ketahui dan pahami memudahkan guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak agar optimal sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah ada. Dan seperti apa guru mengkreasikan cara-cara dan metode yang akan diterapkan pada anak. Anak-anak dalam aktivitas berhitung, pasti melewati berbagai tahapan untuk dapat melakukan penghitungan dengan baik. Adapun tahapannya sebagai berikut.<sup>10</sup>

- a) Pengalaman berhitung diajarkan dengan memberi kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk melakukan aktivitasnya sendiri menggunakan benda konkrit.
- b) Berhitung menggunakan simbol jika mengajarkan tidak memungkinkan untuk menggunakan benda konkrit.
- c) Tulisan menggunakan lambang bilangan yang sangat abstrak bagi anak-anak berhitung menggunakan tulisan hanya dapat diberikan pada anak yang telah memiliki pengalaman melakukan aktivitas sendiri menggunakan benda konkret dan simbol. akan kegiatan berhitung.

Kemampuan berhitung permulaan pada anak, yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya,

---

<sup>10</sup> Dadan Suryana, Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak, (Jakarta: Kencana; 2016), hlm.108

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.. Pembelajaran berhitung yang sesuai dengan tahapan penguasaan konsep berhitung anak, yang dimulai dengan cara menghitung jumlah benda konkrit disekitar anak.

Pengenalan dari benda terhadap lambang bilangannya, dan tahap yang terakhir menggunakan lambing bilangan untuk menunjukkan jumlah yang dihitung dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya kemampuan berhitung, bahwa pembelajaran berhitung memiliki tahapan dari penguasaan konsep yaitu pemahaman atau pengertian. anak tentang suatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, aktivitas yang dilakukan dengan cara permainan, dengan cara meneliti pola-pola yang terdapat pada konsep tertentu dalam suatu permainan, masa peralihan dimana anak telah mengenal konsep dengan baik.

#### **e. Tujuan Berhitung Pada Anak Usia 5 – 6 tahun**

Setiap berhitung pada anak usia dini pasti ada tujuan yang akan dicapai, baik guru maupun anak. Sangat penting bagi kita sebagai pendidik atau bahkan calon orang tua untuk mengetahui bagaimana tujuan-tujuan atau apa saja tujuan dala berhitung tersebut. Secara umum tujuan berhitung di TK untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada

jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.<sup>11</sup>Tujuan khusus dalam berhitung adalah dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung, memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu, memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Menurut Sujiono, kegiatan berhitung bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan sebagai berikut: anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan dalam berhitung

## **2. Permainan Ular Tangga**

### **a. Pengertian Permainan Ular Tangga**

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan untuk dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain, permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah, kotak, ular, tangga yang berlainan. Dalam tiap kotak biasanya

---

<sup>11</sup> Wati Sukmawati, Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 85 Legoso Ciputat Timur, (Istiqra, Jurnal Penelitian Ilmiah, Vol. 5, No 2 Desember 2020), h. 235

terdapat angka yang berurutan dari kotak yang terletak dari kotak paling kiri bawah ke arah kanan. Urutan angka ini terletak seperti liukan ular<sup>12</sup>. Permainan ular tangga ini biasanya cukup akrab untuk anak-anak, karena biasanya alat permainan ini banyak dijual oleh pedagang keliling yang kadang mangkal di depan sekolah.

Papan permainannya banyak terbuat dari kertas karton yang mudah dilipat dan mudah dibawa kemana-mana. Cara bermainnya juga sangat mudah, tidak membutuhkan tempat khusus ataupun tempat yang luas. biasanya dilakukan sambil duduk di lantai secara melingkar (apabila dimainkan lebih dari dua orang). Papan pemain diletakan di tengah – tengah pemain atau papan permainannya diletakan di atas meja.

Permainan populer di kalangan anak anak. Ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Biasanya, permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Bentuk gambar dimodifikasi sedemikian rupa memang suatu kesengajaan agar menarik perhatian dan minat anak untuk melakukan permainan ini. Sehingga, meskipun gagal, anak tetap bersemangat untuk mencobanya kembali. Inilah yang kemudian membuat anak kecanduan dan lupa karena selalu dibuat penasaran oleh mainan ini. Ada banyak permainan populer yang bisa anda mainkan bersama anak anda. Banyak diantaranya yang bisa

---

<sup>12</sup> Pepdiknas, Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional; 2007), hlm. 2

melatih kemampuan matematika khususnya kemampuan berhitung di samping strategi<sup>13</sup>.

Di antara permainan populer yang bisa dimainkan bersama anak adalah permainan ular tangga. Di waktu santai ajaklah anak untuk bermain baik di waktu istirahat maupun dalam belajar sambil bermain yang duduk di bangku TK untuk memainkan permainan ini. Bahkan anak usia tiga tahun pun bisa di ajak untuk ikut memainkannya. Untuk memainkannya anda cukup menyiapkan satu set permainan ular tangga yang terdiri atas satu papan permainan ular tangga, dadu dan wadah pengocoknya, dan beberapa pion atau bidak sesuai jumlah pemain.

Untuk memenangkan permainan, tentu permainan harus secepatnya mencapai finis. Mencapai finis akan lebih cepat jika pemain memakai tangga naik karena artinya banyak kotak yang diloncati, tidak harus dilewati. Sementara jika berhenti di kotak yang ada ularnya, maka pemain harus turun, sehingga sebisa mungkin ular itu harus dilewati.

Disinilah strategi dipakai. Bagaimana supaya mata dadu yang muncul dapat membawa pion ke tangga. Walaupun sebenarnya setiap mata dadu memiliki kesempatan yang sama untuk muncul, tetapi anda bisa membimbing anak anda agar dia bisa memperhitungkan berapa biji mata dadu yang diinginkan muncul agar dia bisa sampai di tangga atau agar terhindar melewati ular. Permainan ini dapat melatih kemampuan berhitung anak, di samping tentu saja melatih sportivitas anak.

---

<sup>13</sup> Taopik Rahman dkk, Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard, (Vol. 1 No. 1 Juni 2020), h. 118

## **b. Manfaat Bermain Ular Tangga**

Manfaat yang bisa diperoleh anak dengan melakukan permainan ular tangga. Permainan ular tangga sangat menunjang perkembangan otak kanan dan kiri anak. Dengan permainan ini, si kecil berkenalan dengan sebuah kemenangan dan kekalahan dalam hidup. Dalam permainan ini pula, si kecil belajar mengatasi ketegangan, akankah ia menang atau kalah. Lewat permainan ini, si kecil juga bisa mengetahui dan belajar cara memecahkan masalah. Karena dapat dilakukan oleh dua anak atau lebih, maka permainan ini bermanfaat mengajarkan si kecil bekerja sama dan menunggu giliran.

Lebih dari itu, anak yang melakukan permainan ini juga akan mampu berimajinasi dan mengingat peraturan permainan yang diwujudkan dalam langkah-langkah permainan. Hal yang lebih penting lagi, permainan ini dapat merangsang anak belajar menghitung. Pasalnya, dalam permainan ini, anak dituntut untuk menghitung langkah demi langkah permainan ular tangga. Selain itu, anak juga akan menghitung jumlah mata dadu yang muncul pada setiap lemparan, sehingga kemampuan berhitung anak menjadi terangsang. Dengan demikian, anak yang suka bermain ular tangga, kecerdasan matematikanya akan berkembang lebih.

Begitu pentingnya permainan ini, sebagai orang tua, anda harus memberikan kesempatan bermain bagi si kecil dengan memperhatikan beberapa hal, seperti menyediakan media permainan untuk si kecil, mengizinkan si kecil mengundang teman-temannya ke rumah untuk bermain bersama-sama, mengajarkan si kecil permainan aturan, serta menyiapkan

mental si kecil agar berbesar hati jika menerima kekalahan. terpenting dalam permainan ini bukan masalah kalah atau menang, tetapi untuk memahami aturan permainan dan bersenang-senang bersama teman-temannya.

### **c. Karakteristik Permainan Ular Tangga**

Berikut ini kita bahas kekhasan bermain berdasarkan ciri-ciri atau karakteristiknya. Secara singkat dapat dikatakan bahwa bermain memiliki ciri-ciri khas yang perlu diketahui oleh guru dan orang tua. Kekhasan itu ditunjukkan oleh perilaku anak. Kegiatan disebut bermain apabila diantara sebagai berikut:

- 1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak; anak menikmati kegiatan bermain tersebut, mereka tampak riang dan senang.
- 2) Dorongan bermain muncul dari anak, bukan paksaan orang lain, anak melakukan kegiatan karena memang mereka ingin.
- 3) Anak melakukan karena spontan atau suka rela; anak tidak merasa diwajibkan.
- 4) Semua anak ikut serta bersama-sama sesuai peran masing-masing.
- 5) Anak berperilaku pura-pura, tidak sungguh-sungguh, atau memerankan sesuatu, anak pura-pura matah atau pura-pura menangis.
- 6) Anak menetapkan aturan main sendiri, baik peraturan yang diadopsi dari orang lain maupun peraturan yang baru; aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain.

- 7) Anak berlaku aktif, mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat.
- 8) Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain, bermain bersifat fleksibel

#### **d. Langkah-langkah Bermain Ular Tangga**

Cara memainkan permainan ular tangga ini diawali dari bidak di kotak pertama (kotak angka 1) yang terdapat di sudut kiri bawah. Untuk memulainya, anak-anak yang memainkannya secara bergiliran harus melemparkan dadu terlebih dahulu untuk menjalankan anak dadu mereka masing-masing. Dan hal ini harus dilakukan terlebih dahulu sebelum atau setiap kali anak hendak memindahkan bidak. Sebab, bidak dijalankan sesuai jumlah mata dadu yang muncul saat dilemparkan. Dengan jumlah mata dadu tersebut, bidak bisa naik secara perlahan, bahkan bisa langsung naik ke kotak atas atau jatuh ke kotak bawah.

Maksudnya, apabila mendarat di ujung bawah sebuah tangga, maka bidak dapat langsung naik ke ujung tangga lainnya. Sebaliknya, jika bidak mendarat di kotak bergambar ujung ekor ular, maka bidak harus turun ke kotak di ujung bawah kotak yang bergambar kepala ular. Apabila pemain mendapatkan angka enam dari hasil lemparan dadu gilirannya, maka permainan mendapatkan giliran melempar dadu sekali lagi. Jika mendapatkan selain angka enam, maka giliran jatuh ke pemain berikutnya<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Naili Rohmah, *Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini*, (2016), h.33

Adapun pemenang dari permainan ular tangga ini adalah yang pertama kali atau lebih dahulu sampai pada kotak terakhir (kotak nomor 30). awal permainan, terangkan kepada anak cara aturan mainnya. Yakin anak pasti akan senang dan penasaran untuk segera memainkannya. Berikut yang bisa lakukan untuk menuntut anak memainkan permainan ini.

- 1) Masing-masing pemain memilih satu pion untuk digunakan masingmasing memiliki pion yang berbeda. Bisa dibedakan dengan warna atau bentuk pionnya.
- 2) Letakan pion pada kotak “start” (kotak ke-1) di pojok papan permainan.
- 3) Mulailah dengan suit atau dengan mengocok dadu untuk menemukan siapa yang jadi pemain pertama, kedua dan seterusnya, untuk menggerakkan pionnya.

Permainan dilakukan dengan melempar dadu terlebih dahulu. Kemudian pemain melangkahkan pionnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang dilemparnya. Pion digerakan mengikuti urutan angka yang tertera dalam papan ke arah kanan.

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga**

Setiap pembelajaran yang digunakan dan diterapkan oleh pendidik sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. salah satunya yaitu media permainan ular tangga. Menurut Sri Rahayu kelebihan dari 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) Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan
- 3) Permainan ular tangga ini dapat mengembangkan aspek bahasa anak khususnya dapat menambah kosa kata yang ada di sekitarnya
- 4) Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak
- 5) Permainan ini dapat mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara bersama-sama
- 6) Permainan ini dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, karena dalam penerapannya menerapkan kekuatan fisik untuk melangka disetiap kotak.

Sedangkan kekurangan dari permainan ular tangga yaitu:

- 1) Dalam penerapannya membutuhkan ruang yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan kegiatan.
- 2) Jika anak tidak mengerti aturan main, maka kegiatan belajar sambil bermain tidak berjalan sesuai dengan target permainan ini <sup>15</sup>

## **B. Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang diteliti, adalah:

---

<sup>15</sup> Tadkiroatun Musfiroh & Sri Tatminingsih, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka; 2016), h.8.23

Penelitian yang dilakukan oleh Novia Budhiarini Darmawati (2022), Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang diteliti, adalah:

1. Dalam penelitiannya yang berjudul “Berhitung melalui Permainan Ular tangga Pada Anak Usia Dini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat mengembangkan perkembangan kognitif pada anak, dengan terpenuhinya indikator yaitu anak bisa menguasai dan mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti ini adalah yaitu menggunakan metode kualitatif sedangkan pada peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang permainan ular tangga pada anak usia 5- 6 tahun.
2. Penelitian yang dilakukan Fatmah usman, Sukmawati, Sri Sufiati Romba (2022), “di dalam jurnal ini penelitiannya dilaksanakan dua siklus, data dikumpulkan adalah mengenai peningkatan berhitung pada anak dengan menerapkan permainan ular tangga. Adapun perbedaan peneliti terdahulu dengan penelitian ini data yang dimaksud berupa observasi dari kemampuan berhitung pada anak melalui penerapan permainan ular tangga pada anak. Sedangkan penelitian ini adalah tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama meningkatkan

kemampuan berhitung pada kognitif anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular tangga.<sup>16</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak ” Kemampuan anak dalam berhitung di Taman Kanak-kanak Aisyiyah. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga. 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. Di simpulkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zubaidah (2012/2013) dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga 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.

### **C. Kerangka Pikir**

Permainan yang akan digunakan untuk meningkatkan berhitung pada anak 5- 6 tahun dalam peneliti ini yaitu dengan menggunakan permainan ular tangga. Setelah dilakukan dalam beberapa siklus maka akan diketahui bagaimana anak

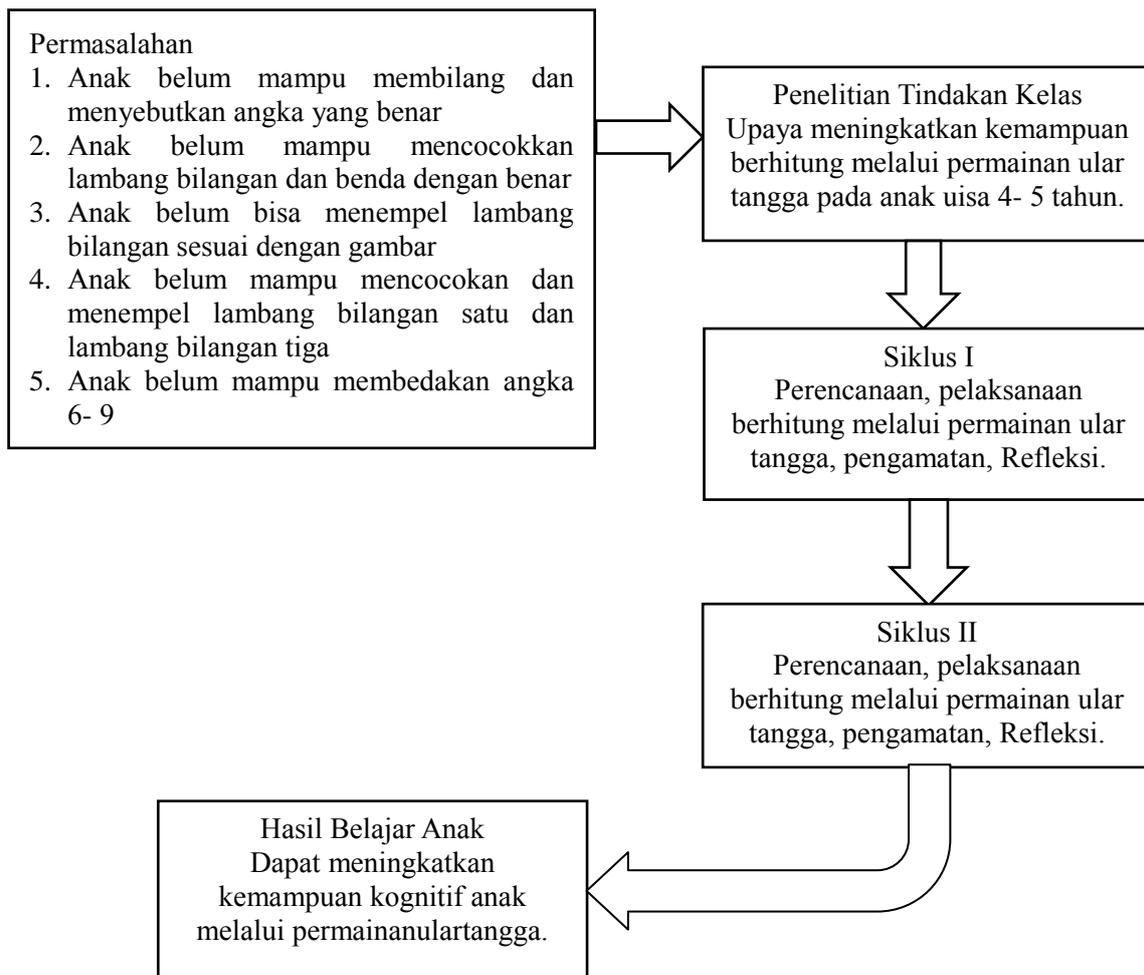
---

<sup>16</sup>Maria Fatiamah dan Mardina Angkur” *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ulartangga Pada Anak Usia 4- 5 Tahun*”, *Jurnal Angkur*, Vol., No. 7. November 2023, hlm. 76.

tersebut dapat belajar dengan lebih efektif. Hasil pengamatan yang dilakukan di TK Cahaya Bukkas menunjukkan bahwa pada awalnya anak masih belum dapat berhitung secara sistematis dan beberapa anak masih belum mengenal angka bilangan namun dengan tindakan penelitian yang peneliti lakukan anak sudah mulai menunjukkan perkembangannya dalam meningkatkan berhitung permulaan.

Permainan ular tangga memiliki banyak manfaat yang dapat diambil. Selain itu permainan ular tangga memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kognitif, fisik motorik, dan perkembangan sosial emosional. Pernyataan tersebut menyatakan mengembangkan kemampuan berbagai aspek perkembangan anak. Berhitung permulaan merupakan suatu yang seharusnya sudah dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun, dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan untuk mengembangkan dan memaksimalkan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1**  
**Penelitian Tindakan Kelas**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya harus diuji secara empiris. Berdasarkan kerangka berpikir dan landasan teori yang diperoleh, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Lokasi penelitian dan Waktu

Penelitian ini berlokasi di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan. Peneliti memilih lokasi penelitian ini, karena peneliti melihat masih banyak anak di TK Cahaya Bukkas yang belum berkembang cara berhitung atau kognitif pada anak secara maksimal diantaranya, anak masih belum mampu membedakan angka 6-9, anak belum mampu melompat dari kotak pertama hingga ke kotak lainya dengan tepat, anak belum mampu mencocokkan lambang bilanga dengan tepat, dengan permainan ular tangga. Adapun waktu Penelitian, penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada 20 Mei-14 Juni 2024. Dengan rincian waktu sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Agenda/Perencanaan Penyusunan Skripsi**

No	Kegiatan	Tahun											
		Bulan											
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agus
1	Pengesahan Judul	√											
2	Studi Pendahuluan	√	√										
3	Penyusunan Proposal	√	√	√									
4	Revisi Proposal	√	√	√									
5	Penelitian Lapangan												
6	Proposal		√	√									
7	Menyusun Hasil Penelitian											√	√
8	Revisi Hasil Penelitian												

##### B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif

terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh pendidik yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Sementara itu, dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) diantaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau pengajaran yang diselenggarakan oleh guru / pengajar –peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengangjal di sekolah.<sup>17</sup>

Secara umum penelitian tindakan kelas dapat dimaknai sebagai penelitian yang mengembangkan temuan, kajian, tindakan maupun keterampilan yang bersifat refleksi oleh si peneliti yang dilakukan untuk meningkatkan tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas memperdalam pemahaman terhadap tindakan, dan memperbaiki kondisi dengan penerapan langsung di dunia nyata.<sup>18</sup>

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan pendidik khususnya guru kelas Tk Cahaya Bukkas Tapanuli selatan. Peneliti akan bertindak sebagai pelaksana tindakan dan observer dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas yang peneliti gunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Kurt Lewin mengemukakan suatu model penelitian tindakan yang diberikan tindakan tidak hanya diberikan satu kali, tetapi dapat beberapa kali.

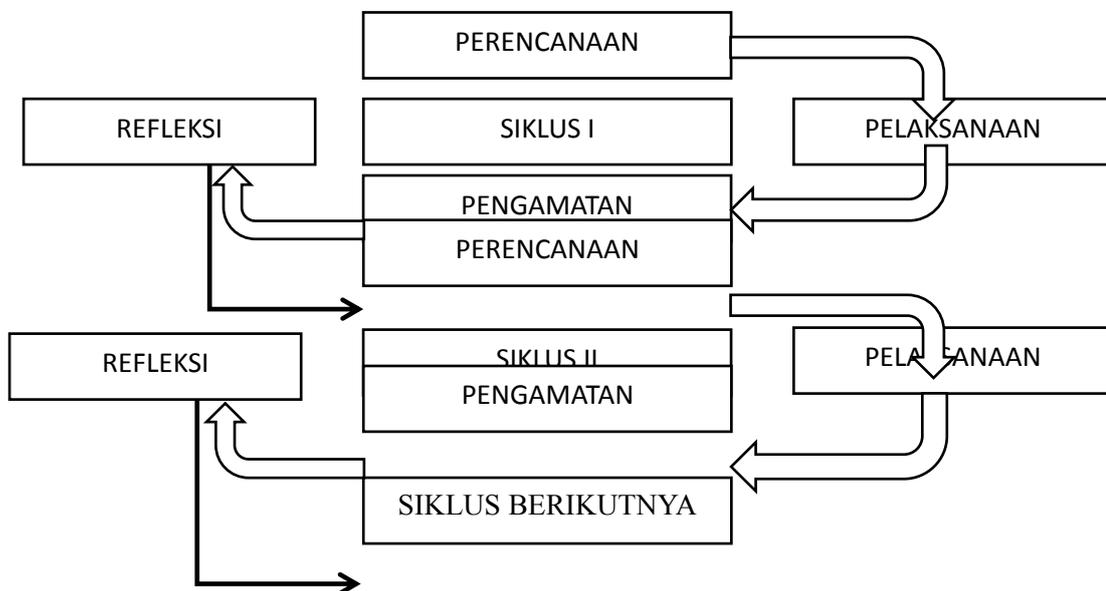
---

<sup>17</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Padang Sidimpuan: Citapustaka Media, 2016), hlm. 188-189.

<sup>18</sup> Cholid Narbuku dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm.55.

Kurt Lewin menjelaskan bahwa dalam spiral penelitian tindakan kelas terdapat empat proses, meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.<sup>19</sup>

Dalam hal ini Suharsimi Arikunto bahwa secara garis penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Model Suharsimi Arikunto dapat digambarkan seperti dibawah ini:



**Gambar 3. 1** Suharsimi Arikunto

Implementasi dari gambaran model penelitian tindakan kelas oleh Kurt Kevin dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Perencanaan merupakan hasil penyelidikan yang digunakan sebagai pedoman untuk merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian.

Demikian dalam perencanaan, beberapa hal yang perlu dilakukan adalah:

<sup>19</sup>Aip Badrujaman dan Dede Rahmat Hidayat, *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Mata Pelajaran* (Jakarta: CV. Trans Info Media, 2010), 20.

- a. Penemuan masalah yang akan dihadapi
  - b. Membuat alat perencanaa tes
  - c. Penentuan dan penyusunan tindakan
2. Tindakan

Tindakan adalah implementasi atau penerapan isi dari rancangan tindakan di kelas yang menghadapi masalah. Dalam konteks penelitian ini, guru kelas bertanggung jawab untuk melaksanakan tindakan dengan menggunakan metode proyek sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun sebelumnya.

3. Pengamatan

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran bermain lompat tali yang sedang berlangsung. Dalam observasi ini, perhatian difokuskan pada pengamatan langsung terhadap partisipasi dan aktivitas belajar siswa ketika sedang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan lompat tali

4. Refleksi

Pemahaman dan evaluasi tentang semua kegiatan yang telah terjadi setelah pelaksanaan tindakan. Dalam proses refleksi, dilakukan identifikasi terhadap masalah yang muncul, serta pemahaman terhadap sifat masalah tersebut. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang dinamika situasi dan mencari solusi yang tepat untuk permasalahan yang diidentifikasi.

## C. Latar dan Subjek Penelitian

Latar penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.

### 1. Populasi Penelitian

Sugiyono mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.<sup>20</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah anak di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan yang terdiri 1 kelas, dimana 1 kelas B jumlah keseluruanya 20 anak.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sekumpulan kasus yang ditarik atau dipilih dari kumpulan atau populasi kasus yang lebih besar, biasanya dengan tujuan memperkirakan karakteristik dari himpunan atau populasi yang lebih besar. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Alasan peneliti menggunakan metode sampling ini yaitu dikarenakan mengingat populasi yang banyak dan juga keterbatasan waktu peneliti, dan memberikan kesempatan yang sama bagi setiap kelas untuk terpilih menjadi sampel yaitu dengan cara acak.

---

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, hlm, 54.

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5- 6 tahun di kelas B 1 Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 anak, 12 perempuan dan 8 anak laki-laki.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur yang dilakukan adalah pelaksanaan proses empat komponen kegiatan yang terdapat peneliti tindakan kelas (PTK) yang dinamakan siklus. Siklus penelitian ini dilakukan dengan ketentuan apabila indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam pembelajaran telah dicapai. Menurut Kurt Lewin, siklus dalam penelitian tindakan kelas ialah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan penelitian adalah proses yang terjadi dalam siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing- masing siklus dua pertemuan.

Berdasarkan pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendidik untuk mengetahui perkembangan berhitung pada anak atau kognitif anak di Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan. Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri atas langkah perencananan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini direncanakan sesuai dengan prosedur penelitian menggunakan 2 siklus. Hasil dari siklus I digunakan sebagai pedoman untuk siklus kedua. Siklus kedua harus berisikan tentang capaian yang diperoleh serta beberapa besar peningkatan yang diperoleh jika dibandingkan dengan siklus I

Penelitian ini bertujuan apabila pelaksanaan siklus I belum mendapatkan hasil penelitian yang ingin dicapai, maka akan dilanjutkan dengan melaksanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II. Siklus I akan menerapkan

Permainan ular tangga dan siklus II akan menyempurnakan pelaksanaan siklus I.

Prosedur penelitian ini memiliki 2 siklus dengan 4 tahapan sebagai berikut:

#### 1. Siklus I

##### a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Menyusun RPPH
- 2) Menyiapkan materi, sumber, bahan, dan alat yang digunakan selama kegiatan pembelajaran

##### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan menyangkut pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan Permainan Ular Tangga. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

- 1) Melaksanakan Pembelajaran sesuai RPPH
- 2) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah yang ada materi pembelajaran
- 3) Mengorientasikan peserta didik untuk memahami masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 4) Membimbing penyelidikan individual atau kelompok terhadap masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 5) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dari temuan masalah yang ada pada materi pembelajaran
- 6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah ditemukan

c. Pengamatan

Pada tahap observasi dapat dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Dalam tahap ini peneliti mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan terhadap anak. Melalui pengamatan ini peneliti melihat aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan tindakan yang menerapkan Permainan Ular Tangga.

d. Refleksi

Pada tahap ini mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil-hasil maupun dampak dari paksaan tindakan. Kekurangan yang terdapat pada siklus I dijadikan sebagai bahan perbaikan dan penyusunan siklus II.

2. Siklus II

Langkah-langkah untuk siklus II sebagai berikut:

1) Perencanaan Tindakan

- a) Peneliti mengidentifikasi masalah yang didapati anak pada siklus I
- b) Peneliti membagi kembali kelompok anak disesuaikan dengan kondisi / kendala yang ditemui pada siklus I
- c) Peneliti menyusun RPPH untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan penyusaian kondisi / kendala yang ditemui pada siklus I

2) Pelaksanaan tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk pengembangan tindakan dari tindakan siklus I dan meninjau kembali sejauh mana penerapan Permainan Ular Tangga dalam meningkatkan motorik kasar anak yang telah diterapkan di tahap pelaksanaan tindakan.

### 3) Pengamatan

Peneliti dan guru kelas tetap mengamati aktivitas anak dan mengidentifikasi perbedaan aktivitas anak dari siklus I dengan siklus II melalui penerapan Permainan Ular Tangga yang telah diterapkan ditahap pelaksanaan tindakan.

### 4) Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mencatat dan melihat perbandingan nilai dari siklus ke-I dan siklus ke-II. Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk membuat hasil penerapan Permainan Ular Tangga harapannya dengan penerapan model ini, terdapat peningkatan pada hasil belajar yang memuaskan.

## **E. Sumber Data**

### **1. Data Primer**

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer pada penelitian ini adalah anak kelas B I Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

### **2. Data Skunder**

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung yang memberikan data kepada peneliti, biasanya lewat dari orang lain atau dokumen. Adapun data sekunder pada penelitian ini yaitu dokumen yang berkaitan dengan kelas B I Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang dimanfaatkan peneliti untuk dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis.

Adapun penelitian instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu:

### **1. Observasi**

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Lembar observasi pendidik dan lembar observasi anak digunakan untuk melihat aktivitas anak dan pendidik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan permainan Ular Tangga saat proses belajar mengajar berlangsung.

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti kelengkapan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan tempat, pelaku kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Observasi salah satu teknik untuk mengumpulkan data penelitian lewat pengamatan dan pangindraan. Peneliti kemudian membuat laporan berdasarkan yang dilihat, didengar dan dirasakan selama observasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata dan detail mengenai suatu peristiwa atau kejadian. Observasi dapat berupa observasi partisipasi, dan kelompok.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT. Raja Graffindo Persada, 2008), hlm. 73

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah data untuk melengkapi penelitian yang didapat setelah melakukan penelitian yang baik berupa gambar, buku catatan, raport, tata cara, agenda dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dibutuhkan sebagai pelengkap instrument pengumpulan data dalam penelitian di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan berupa Foto sekolah, visi misi sekolah, sejarah berdirinya sekolah, jumlah anak, jumlah guru, jumlah ruangan.

## **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Penelitian ini menggunakan pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes.

## **H. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah dikemukakan adalah analisis kualitatif.

### **1. Kualitatif**

Analisis kualitatif yaitu untuk menganalisis data yang menunjukkan aktivitas anak yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas anak. Penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran, kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami<sup>22</sup>. Data yang sudah terkumpul tidak berarti apa-apa bila tidak diolah dan perlu dianalisis data tersebut yang dibuat sejak penelitian awal hingga akhir pengumpulan data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif..

---

<sup>22</sup> Juliansyah Noor, Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertai Karya Ilmiah (Jakarta: Predana Media Group, 2011), hlm

Untuk menghitung persentase observasi aktivitas belajar anak menggunakan rumus seperti berikut ini:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Menurut Sudjana Keterlaksanaan aktivitas dapat dipersentasikan dengan menggunakan interpretasi skor. Seperti dibawah ini.

Tabel 3.2  
interpretasi skor

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
76% - 100%	Berkembang Sangat baik (BSB)
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
26% - 50 %	Mulai Berkembang (MB)
1% - 25 %	Belum Berkembang (BB)

## I. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II kajian pustaka yang meliputi kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan.

BAB III metodologi penelitian yang meliputi waktu dan lokasi penelitian, jenis dan metode penelitian.

BAB IV hasil penelitian dari Deskripsi Data Hasil Penelitian berupa Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II dan selanjutnya dalam Pembahasan penelitian

BAB V penutup berupa Kesimpulan dan Saran

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

##### **1. Kondisi Awal**

Kondisi awal sebelum melakukan tindakan penelitian di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan di perkuat dengan hasil observasi peneliti dalam pelaksanaan permainan ular tangga pada tahap ini peneliti mengamati kemampuan berhitung pada anak melalui permainan ular tangga, masih banyak anak yang kurang paham atau belum pernah bermain ular tangga. Mengenai permainan ular tangga sebelum peneliti menerapkan permainan ular tangga di kelas anak masih bingung ketika memainannya dari kotak satu kekotak lainnya, dan melatih konsentrasi saat bermain, sebelum peneliti mengetahui kemampuan anak dalam permainan ular tangga anak terlebih dahulu diuji dengan menanyakan siapa yang pernah bermain ular tangga tes awal yang telah diberikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam memahami materi yang telah mereka pahami. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru. Selain untuk melihat perkembangan kemampuan pemecahan masalah tematik anak, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan meningkatnya kemampuan berhitung pada anak dalam melalui permainan ular tangga<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> Observasi di Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan Pada Jumat 21 Juli Pukul 8.30 Wib,2024

Adapun hasil observasi anak di Tk Almuhajirin Sihitang Padangsidimpuan sebelum melakukan tindakan dalam pembelajaran pemahaman konsep bilangan adalah sebagai berikut:

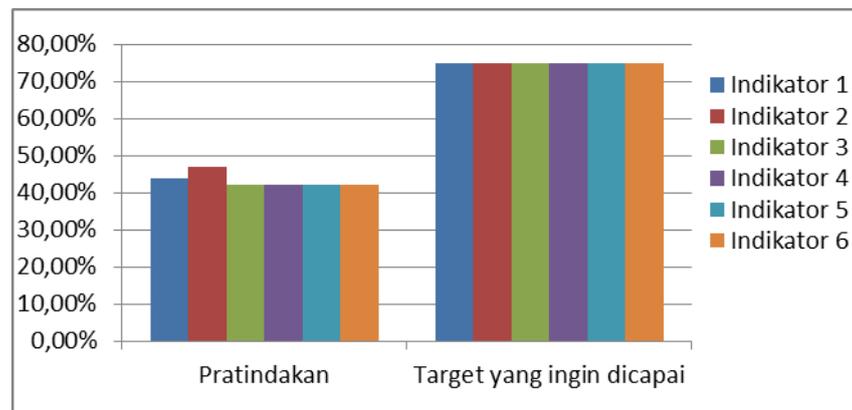
**Tabel 4.1**  
**Rekapitulasi Data Kemampuan Meningkatkan Berhitung Pada Anak Pratindakan**

No	Aspek Kemampuan	Presentasi
1	Anak masih belum mampu membedakan angka 6-9.	43,75%
2	Anak belum mampu menyebutkan angka sesuai dengan benda dan mencocokkan angka bilangan dengan benda	46,87%
3	Anak belum mampu mengenal lambang bilangan dengan tepat.	42,18%
4	Anak belum mampu menyebutkan angka bilangan 1- 5 dengan tepat.	42,18%
	Rata-rata	43.22%
	Indikator Keberhasilan	75%

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan masih kurang optimal.

Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga di Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.

Dari data pada tabel 4.1 yang berupa hasil observasi pratindakan upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga di Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan dapat diperjelas melalui grafik dibawah ini:



**Gambar 4.1**  
**Diagram Kemampuan Meningkatkan Berhitung Pratindakan**

Berdasarkan hasil observasi pratindakan di kelas 1B Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan menyebutkan bahwa kemampuan berhitung pada anak melalui permainan ular tangga mendapatkan perolehan data pada anak, anak belum mampu membedakan angka 6-9, 43,75%, anak belum mampu menyebutkan angka sesuai dengan benda dan mencocokkan angka dan benda dengan tepat 46,87%, anak belum mampu mengenal lambang bilangan dengan tepat 42,18%, anak belum mampu menyebutkan angka bilangan dengan tepat 42,18%. Dari data tersebut kriteria yang diperoleh adalah cukup baik dengan nilai rata-rata 43,22% dan belum mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Observasi di Tk Cahaya Bukka Kabupaten Tapanuli Selatan Pada Jumat 22 Juli Pukul 8.30 Wib, 2024

## 2. Siklus I

### a. Siklus I Pertemuan I

#### 1) Perencanaan

Suatu kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, tidak dapat dilaksanakan dengan baik sebelum merancang perencanaan dengan demikian, terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- b) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular tangga.
- c) Mempersiapkan tempat yang aman saat bermain ular tangga.
- d) Menyusun langkah-langkah dalam permainan ular tangga.
- e) Menyiapkan alat dan bahan dalam permainan ular tangga seperti: kotak permainan ular tangga, anak ludo, dadu, origami, lem kertas, gunting, dan kertas manila.
- f) Memberikan arahan dan aturan dalam permainan ular tangga.

#### 2) Pelaksanaan

Pada dasarnya tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelum mencapai tujuan dari sebuah penelitian. Maka yang harus dilakukan adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam pembuka di hadapan anak  
“Assalamualaikum anak-anak ibu
- (2) Setelah mengucapkan salam guru mengecek kehadiran anak, dengan memanggil satu persatu nama anak.
- (3) Guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat kesekolah “ Halo anak-anak apa kabar hari ini?, siapa yang tadi pagi sholat subuh..?, siapa yang tadi pagi sebelum berangkat kesekolah sarapan..?, siapa yang berangkat ke sekolah diantar..? “.
- (4) Guru beserta anak melakukan ice breaking dengan melakukan bermacam tepuk seperti tepuk semangat.
- (5) Guru membimbing anak berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran.
- (6) Berdiskusi macam-macam permainan yang sudah dilakukan disekolah.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru memberi stimulus ide, gagasan, dan memotivasi pada anak dengan kegiatan mengingat pembelajaran yang telah lalu.
- (2) Guru mengajak anak bernyanyi
- (3) Guru menunjukkan gambar permainan ular tangga kepada anak dan alat bahan.

- (4) Guru menjelaskan cara permainan ular tangga
- (5) Guru mengarahkan anak untuk membentuk beberapa kelompok.
- (6) Guru mengajak anak untuk bermain ular tangga hitung.
- (7) Guru menerapkan cara permainan ular tangga terhadap anak sebelum anak memulai permainan ular tangga guru terlebih dahulu untuk memperatekkan permainan ular tangga di depan anak secara langsung.
- (8) Guru mengarahkan anak untuk bermain dengan hati- hati, adil dan konsentrasi.
- (9) Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini. Mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dan mereka paham mengenai permainan ular tangga dan sambil menceritakan kembali bagaimana perasaan anak saat bermain ular tangga.

c) Penutup

- (1) Merapikan alat-alat yang digunakan.
- (2) Diskusi tentang perasaan diri selama bermain.
- (3) Bila ada perilaku yang kurang baik harus diskusi bersama.
- (4) Menyanyikan lagu sebelum pagi
- (5) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- (6) Membaca doa bersama

### 3) Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan ketika berlangsungnya tahap pelaksanaan dengan bersamaan. Dan saat pengamatan lembar observasi telah disediakan terlebih dahulu. Hal ini untuk mencapai terlaksananya tahap pelaksanaan tersebut. Pada pertemuan pertama hasil observasi /pengamatan peneliti dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan permainan ular tangga di Tk Cahaya Bukass Kabupaten Tapanuli Selatan terlihat bahwa perkembangan kemampuan berhitung pada anak masih belum berkembang secara maksimal diantaranya, anak masih belum mampu membedakan angka 6 dan 9. Anak belum mampu menyebutkan angka sesuai dengan benda. Anak belum mampu mengenal lambang bilangan dengan tepat. Anak belum mampu menyebutkan angka bilangan 1-5 dengan tepat. Hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan I sebesar 39,9% dengan keterangan kurang baik.

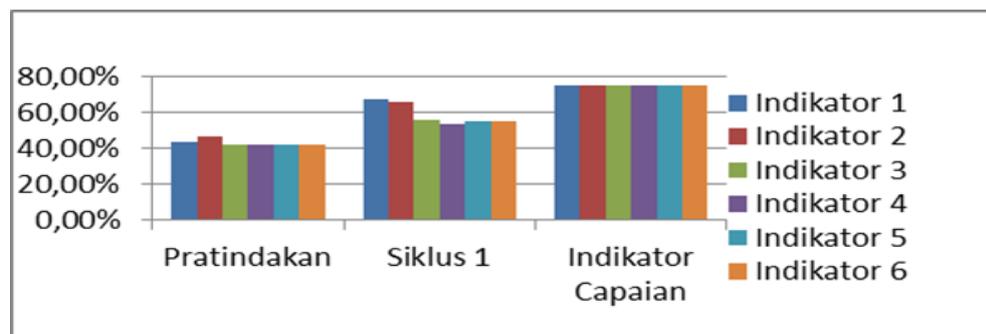
Dari pengamatan yang telah dilakukan upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi tingkat perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga pada siklus I pertemuan satu kurang baik.

**Tabel 4.2**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi Permainan Ular Tangga**  
**Pada Tindakan Siklus I**

No	Aspek yang di amati	Siklus I Pertemuan		Jumlah Rata-rata	Kriteria Penilaian
		I	II		
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak masih belum mampu membedakan angka 6-9.</li> </ul>	58,25%	76,56%	67,40%	Baik (BSH)
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak belum mampu menyebutkan angka sesuai dengan benda.</li> <li>• mencocokkan angka bilangan dengan benda</li> </ul>	50%	60,93%	55,62%	Cukup (MB)
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak belum mampu mengenal lambang bilangan dengan tepat.</li> </ul>	57,81%	73,43%	65,62%	Baik (BSH)
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak belum mampu menyebutkan angka bilangan 1- 5 dengan tepat.</li> <li>• Ana belum mampu menunjukkan angka bilangan 1- 10.</li> </ul>	51,56%	57,81%	54,68%	Cukup (MB)
Rata-rata		52,86%	63,8%	58,33%	Cukup (MB)
Indikator Keberhasilan				75%	Baik (BSH)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga masih belum optimal, dapat diketahui perolehan data pada anak mampu membedakan angka 6 dan 9 ,67,40%, anak mampu mengenal konsep bilangan sesuai dengan warna 55,46%. anak mampu mengenal angka bilangan 1- 5, 65,62%, dan anak mampu menunjukkan angka bilangan 1- 10, 54,68%. Jadi hasil rata-rata kelas yang dicapai 58,33%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%.

Dari data pada tabel yang berupa hasil observasi Siklus I Kemampuan meningkatkan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga di Kelas 1B TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.



**Gambar 4.2**  
**Diagram Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Melalui Permainan Ular Tangga**

Berdasarkan gambar 4.2 diagram di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga pada Siklus I masih rendah. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan dalam melaksanakan tindakan untuk dapat mencapai peningkatan nilai yang maksimal.

#### 4) Refleksi

Tahap refleksi ini merupakan tahap untuk mengulas kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, dilanjutkan dengan rencana perbaikan pada Siklis ke II. Dari pengamatan yang telah dilakukan upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga belum berkembang secara maksimal.hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus I belum mencapai 75% dari jumlah anak hingga dilaksanakan tindakan pada Siklus II.

Adapun permasalahan yang muncul selama proses dalam permainan ular tangga berlangsung adalah sebagai berikut:

- a) Anak belum aktif dalam proses belajar permainan ular tangga.
- b) Anak masih ragu dalam menunjukkan hasil kemampuannya dalam berhitung karena permainan ular tangga belum pernah dimainkan di kelas.
- c) Anak kurang percaya diri dalam mencoba belajar berhitung dengan menggunakan permainan ular tangga.
- d) Anak masih cenderung atau terbalik dalam menyebutkan lambang bilangan.

Proses pembelajaran pada Siklus I masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah –langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II:

- a) Guru dapat memberikan program pengembangan kemampuan berhitung dalam mengenalkan angka bilangan dengan metode permainan ular tangga. Pelaksanaan metode permainan ular tangga ini akan lebih efektif apabila guru dalam melakukan pembagian kelompok misalnya anak yang aktif dikelompokkan dengan anak yang pendiam sehingga permainan berjalan seimbang.

- b) Guru melakukan berbagai tindakan pada Siklus II yang tidak dilakukan pada Siklus I, yaitu memberi arahan saat bermain dan melakukan suit duluan saat bermain agar anak tidak rebutan dan lebih kondusif saat tindakan pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas berlangsung.
- c) Guru lebih menguasai kelas ataupun diluar saat menerapkan pembelajaran di kelas.

b. Siklus I Pertemuan II

1) Perencanaan

Perencanaan yang dipersiapkan sebelum melakukan proses pembelajaran permainan ular tangga dan pembelajaran kemampuan berhitung adalah:

- a) Menyusun Rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH)
- b) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang permainan ular tangga berupa pembelajaran kemampuan berhitung.
- c) Menyusun langkah-langkah permainan ular tangga dan menerapkan cara bermain media ular tangga.
- d) Menyiapkan alat-alat bermain ular tangga berupa sudah disiapkan, media ular tangga, dadu, dan anak ludo. Dan lapangan yang aman dan nyaman.

## 2) Pelaksanaan

### a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam pembuka di hadapan anak  
“Assalamualaikum anak-anak ibu”.
- (2) Setelah mengucapkan salam guru mengecek kehadiran anak,  
dengan memanggil satu persatu nama anak.
- (3) Guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan  
dengan kegiatan yang mereka lakukan sebelum berangkat  
kesekolah”Halo anak-anak apa kabar hari ini?,siapa yang tadi  
pagi sholat subuh..?,siapa yang tadi pagi sebelum berangkat  
kesekolah sarapan..?,siapa yang berangkat kesekolah diantar..?”.
- (4) Guru beserta anak melakukan ice breaking dengan melakukan  
bermacam tepuk seperti tepuk semangat.
- (5) Guru membimbing anak berdoa bersama sebelum memulai proses  
pembelajaran.
- (6) Berdiskusi macam-macam permainan yang sudah dilakukan  
disekolah.

### b) Kegiatan Inti

- (1) Guru memberi stimulus ide, gagasan, dan memotivasi panak  
dengan kegiatan mengingat pembelajaran yang telah lalu.
- (2) Guru mengajak anak bernyanyi
- (3) Guru menunjukkan gambar permainan ular tangga kepada anak  
dan alat bahan.

- (4) Guru menjelaskan cara permainan ular tangga
- (5) Guru mengarahkan anak untuk membentuk beberapa kelompok.
- (6) Guru mengajak anak untuk bermain ular tangga hitung.
- (7) Guru menerapkan cara permainan ular tangga terhadap anak sebelum anak memulai permainan ular tangga guru terlebih dahulu untuk memperatekkan permainan ular tangga di depan anak secara langsung.
- (8) Guru mengarahkan anak untuk bermain dengan hati- hati, adil dan konsentrasi.
- (9) Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini. Mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dan mereka paham mengenai permainan ular tangga dan sambil menceritakan kembali bagaimana perasaan anak saat bermain ular tangga.

c) Penutup

- (1) Merapikan alat-alat yang digunakan.
- (2) Diskusi tentang perasaan diri selama bermain.
- (3) Bila ada perilaku yang kurang baik harus diskusi bersama.
- (4) Menyanyikan lagu sebelum pagi.
- (5) Menginformasikan kegiatan untuk besok.
- (6) Membaca doa bersama.

### 3) Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan dengan bersamaan. Pengamatan dilakukan secara langsung bagaimana keaktifan anak dalam proses dalam permainan ular tangga. Lembar pengamatan ini juga sudah di siapkan terlebih dahulu sebelum melaksanakan pembelajar misalnya dalam menghitung lambang bilangan, mencocokka lambang bilangan 1-10, membedakan angka bilangan 6 dan 9 dan mengenal konsep lambang bilangan. Dalam pengamatan anak pada Siklus I pertemuan II mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi peneliti dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga di TK Cahay Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan terlihat bahwa kemauan anak dalam mendengarkan guru menjelaskan.

Sebagian anak sudah mulai tertarik bermain ular tangga, sebagian anak sudah ada yang mengalah saat berebutan siapa yang duluan bermain pertama. Tetapi masih ada kekurangan dari pelaksanaan yang belum terlaksanakan dan tidak sesuai dengan yang di buat. Kerjasama dan percaya diri anak belum terlihat dalam melaksanakan kegiatan dan tugas yang diberikan. Adapun hasil pengamatan pada Siklus I pertemuan II sebesar 41,21%. Sedangkan pengamatan kegiatan anak sudah ada sedikit peningkatan. Hal ini dengan penjelasan guru dapat dipahami. Hasil pengamatan yang dilakukan pada Siklus I pertemuan II

sebesar 66,6%.<sup>25</sup> Lembar pengamatan yang dilaksanakan pada Siklus II ini telah disediakan terlebih dahulu. Di dalam pengamatan ini terjadi peningkatan dari pengamatan yang dilakukan sebelumnya Hal ini diperkuat dengan hasil observasi peneliti dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan terlihat bahwa adanya perubahan terhadap guru dan peserta didik. Pada kegiatan peserta didik sudah dapat dikatakan memenuhi kriteria yang telah dirancang yaitu sudah dapat memahami penjelasan dari guru, berani mengajukan pertanyaan kepada guru, bermain ular tangga tanpa ada yang mengganggu kawan, tidak berebut saat bermain entah kelompok siapa duluan yang melakukan permainan, sudah mulai paham cara bermain ular tangga Peningkatan yang terjadi sebesar 83,3%.

Sedangkan pengamatan kegiatan guru sudah ada perubahan yang sangat meningkat. Hal ini dengan penjelasan guru dapat di pahami serta pembelajaran yang bervariasi. Hasil pengamatan yang di dapatkan pada Siklus II pertemuan I sebesar 80%.

#### 4) Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan pelaksanaan siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan penelitian dan guru dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan berhitung anak

---

<sup>25</sup> Observasi di Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan Kamis 2 agustus Pukul 08.30 Wib,2024

usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga di Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan telah mencapai keberhasilan yaitu 81,63% dari indikator keberhasilan sebesar 75%.

Adapun peningkatan yang muncul selama proses pembelajaran secara berlangsung adalah sebagai berikut:

- a) Anak sudah mampu mengenal konsep bilangan sesuai dengan jumlahnya.
- b) Anak sudah mampu berhitung angka bilangan 1-20 dengan baik.
- c) Anak sudah mampu membedakan lambang bilangan 6 dan 9
- d) Anak sudah mulai tertarik belajar berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Maka pada siklus II pertemuan ke II dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan berhitung pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular tangga di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan sehingga penelitian sampai pada siklus II pertemuan II dan tidak melakukan tindakan –tindakan untuk pertemuan selanjutnya sesuai dengan kemampuan anak dalam bermain permainan ular tangga sesuai dengan perkembangan indikator keberhasilan berhitung pada anak;

### **3. Siklus II**

#### **a. Siklus II Pertemuan I**

##### **1) Perencanaan**

Perencanaan ini dirancang kembali untuk memperbaiki Siklus I yang belum terlaksana dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep

bilangan pada anak usia dini melalui media permainan ular tangga.

Adapun perencanaan yang dipersiapkan sebelumnya adalah:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- b) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang permainan ular tangga dan kemampuan berhitung pada anak.
- c) Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan permainan ular tangga.
- d) Menyiapkan alat permainan ular tangga berupa media ular tangga yang sudah disiapkan, anak ludo, dadu.

## 2) Pelaksanaan

### a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam.pembuka di hadapan anak  
“Assalamualaikum anak-anak ibu”
- (2) Setelah mengucapkan salam guru mengecek kehadiran anak, dengan memanggil satu persatu nama anak.
- (3) Guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat kesekolah “ Hallo anak-anak apakabar hari ini?.Siapa yang tadi pagi bangun untuk melaksanakan solat subuh...?, Siapa yang tadi pagi sebelum berangkat kesekolah sarapan...?, Siapa yang berangkat kesekolah di antar...?.
- (4) Guru beserta anak melakukan ice breaking dengan melakukan bermacam tepuk, seperti semangat, tepuk anak soleh

- (5) Guru membimbing anak untuk berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran
- (6) Berdiskusi tentang permainan ular tangga dan fungsinya bagi meningkatkan kemampuan berhitung pada peserta didik.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru memberi stimulus ide, gagasan, dan memotivasi anak dengan kegiatan mengingat pembelajaran yang telah lalu.
- (2) Guru mengajak anak bernyanyi
- (3) Guru menunjukkan gambar permainan ular tangga kepada anak dan alat bahan.
- (4) Guru menjelaskan cara permainan ular tangga
- (5) Guru mengarahkan anak untuk membentuk beberapa kelompok.
- (6) Guru mengajak anak untuk bermain ular tangga hitung.
- (7) Guru menerapkan cara permainan ular tangga terhadap anak sebelum anak memulai permainan ular tangga guru terlebih dahulu untuk memperatekkan permainan ular tangga di depan anak secara langsung.
- (8) Guru mengarahkan anak untuk bermain dengan hati- hati, adil dan konsentrasi.
- (9) Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dimainkan hari ini. Mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dan mereka paham mengenai permainan ular tangga dan sambil menceritakan kembali bagaimana perasaan anak saat bermain ular tangga.

c) Penutup

- (1) Merapikan alat-alat yang digunakan.
- (2) Diskusi tentang perasaan diri selama bermain.
- (3) Bila ada perilaku yang kurang baik harus diskusi bersama.
- (4) Menyanyikan lagu sebelum pagi.
- (5) Menginformasikan kegiatan untuk besok.
- (6) Membaca doa bersama.

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk menilai proses pembelajaran dan hasil belajar anak pada pembelajaran berhitung angka bilangan 1- 10, mencocokkan lambang bilangan, membedakan angka 6 dan 9, mengenal konsep bilangan melalui permainan ular tangga. Pada pembelajaran siklus II pertemuan I ini telah disediakan terlebih dahulu. Di dalam pengamatan ini terjadi peningkatan dari pengamatan yang dilakukan sebelumnya. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi peneliti dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan terlihat bahwa adanya perubahan terhadap anak. Pada kegiatan anak sudah dapat dikatakan memenuhi kriteria yang telah dirancang yaitu sudah dapat memahami penjelasan dari guru, berani mengajukan pertanyaan kepada guru, mengerjakan tugas tanpa ada yang mengganggu kawan, tidak berebut antara kelompok siapa duluan melakukan permainan, sudah mulai paham dengan bermain ular tangga

dan mengerti cara memainkannya. Peningkatan yang terjadi sebesar 66,03%.

Sedangkan pengamatan kegiatan guru sudah ada perubahan yang sangat meningkat. Hal ini dengan penjelasan guru dapat di pahami serta pembelajaran yang bervariasi. Hasil pengamatan yang di dapatkan pada Siklus II pertemuan I sebesar 73,3%.

#### 4) Refleksi

Kegiatan refleksi pada Siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan pelaksanaan Siklus II berjalan dengan lancar.

Adapun peningkatan yang muncul selama proses pembelajaran secara berlangsung adalah sebagai berikut:

- a) Anak sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Anak sudah mulai paham dengan bermain ular tangga.
- c) Anak sudah mulai mengenal angka bilangan 1- 10.
- d) Anak sudah mulai bisa membedakan angka 6 dan 9.
- e) Anak mulai mengenal konsep bilangan.
- f) Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk beberapa kelompok.

Maka pada siklus II pertemuan ke II dapat disimpulkan bahwa adanya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga sehingga penelitiannya sampai siklus II pertemuan II dan tidak melakukan tindakan-tindakan untuk pertemuan

selanjutnya sesuai dengan kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan sesuai dengan perkembangan indikator yang telah di amati kepada peserta didik.

#### 5) Penutupan

- a) Merapikan alat- alat yang digunakan.
- b) Diskusikan tentang perasaan diri selama bermain.
- c) Bila ada perilaku yang kurang baik harus diskusikan bersama.
- d) Menyanyikan lagu sebelum pulang.
- e) Menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk besok.

#### b. Siklus II pertemuan II

##### 1) Perencanaan

Perencanaan ini dirancang kembali untuk memperbaiki siklus I yang belum terlaksana dengan tujuan meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun melalui metode permainan ular tangga. Adapun perencanaan yang dipersiapkan adalah:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPHH)
- b) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang pengenalan berhitung dalam menggunakan permainan ular tangga.
- c) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan seperti media ular tangga, dadu, anak ludo.

## 2) Pelaksanaan

### a) Pendahuluan

- (1) Guru mengucapkan salam pembuka di hadapan anak  
“Assalamualaikum anak-anak ibu”
- (2) Setelah mengucapkan salam guru mengecek kehadiran anak,  
dengan memanggil satu persatu nama anak.
- (3) Guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan  
dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum  
berangkat sekolah “ Halo anak-anak apa kabar hari ini?, siapa  
yang tadi pagi solat subuh?, siapa yang tadi pagi sudah sarapan?
- (4) Guru beserta anak melakukan bermacam tepuk seperti tepuk  
semangat
- (5) Guru membimbing anak berdoa sebelum belajar
- (6) Berdiskusi tentang pembelajaran yang akan di pelajari hari ini

### b) Kegiatan inti

- (1) Guru menunjukkan media permainan ular tangga pada anak
- (2) Guru menjelaskan bahwa hari ini akan belajar berhitung dengan  
cara menggunakan permainan ular tangga.
- (3) Guru memperkenalkan kembali lambang bilangan, angka  
bilangan dan konsep lambang bilangan.
- (4) Setelah menunjukkan media permainan ular tangga tersebut guru  
menjelaskan angka-angka apa aja yang telah tersedia di dalam  
kotak permainan ular tangga.

- (5) Guru mengarahkan anak untuk memperhatikan pembelajaran berhitung atau mengenal angka bilangan dengan menggunakan permainan ular tangga.
  - (6) Guru mulai melakukan pembelajaran berhitung, dan mengenalkan konsep lambang bilangan pada anak dalam permainan ular tangga.
  - (7) Guru menjelaskan pada anak, cara dalam memainkan permainan ular tangga dalam berhitung dan mengenal konsep lambang bilangan harus mengikuti aba-aba dari guru.
  - (8) Guru menunjukkan hasil permainan ular tangga yang telah dicontohkan kepada anak
  - (9) Guru meminta anak untuk membentuk kelompok bahwa dalam satu kelompok terdiri dari 5 orang untuk melakukan permainan tersebut.
  - (10) Serta guru meminta anak menyebutkan angka bilangan apa saja yang ada di dalam kolom permainan ular tangga untuk memperkuat ingatan anak dalam kemampuan berhitung.
- c) Penutup
- (1) Merapikan alat-alat dan bahan permainan ular tangga
  - (2) Menceritakan kembali angka bilangan apa aja yang dipelajari hari ini
  - (3) Memberikan tepuk tangan untuk anak yang mampu menjawab
  - (4) Menyanyikan lagu sebelum pulang

(5) Menginformasikan kegiatan besok

(6) Membaca doa bersama.

### 3) Pengamatan

Pada pembelajaran siklus II pertemuan I ini guru melakukan pembelajaran berhitung dan mengenalkan angka 1-30 menggunakan permainan ular tangga untuk menarik perhatian anak. Anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Anak mulai mampu berhitung dan menjawab angka yang ditanyakan guru kepadanya. Saat guru menunjukkan angka bilangan secara acak, anak langsung menjawab angka tersebut. Pada saat guru menyampaikan 5 dan 7 anak mengetahui bahwa angka yang ditunjuk adalah angka 5 dan 7 dari pengamatan tersebut anak mulai bisa dalam mengenal angka bilangan. Sehingga pada saat guru meminta anak menyusun angka bilangan yang dikelompokkan tersebut sesuai.

### 4) Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan pelaksanaan siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 5-6 tahun melalui metode permainan ular tangga telah mencapai keberhasilan.

Adapun Peningkatan yang muncul selama proses pembelajaran secara berlangsung adalah sebagai berikut:

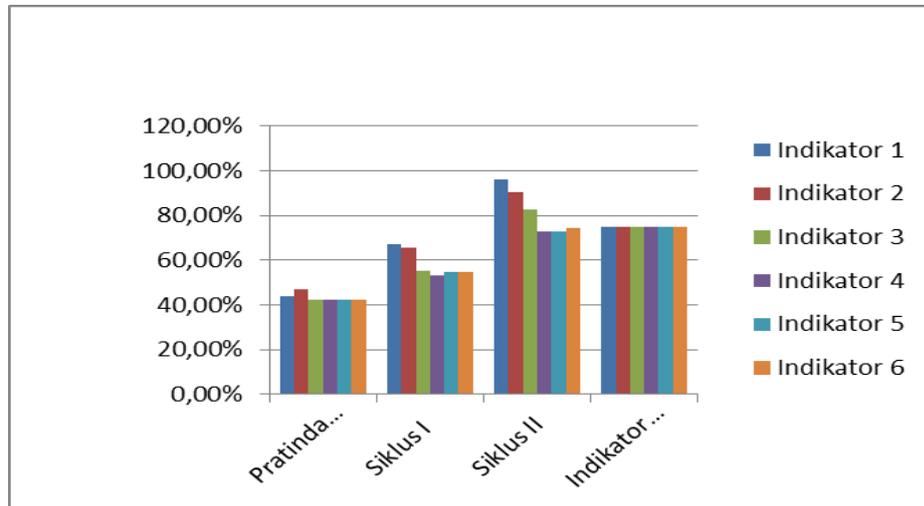
- a) Pada saat proses pembelajaran dilakukan anak sudah mampu mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, membedakan angka bilangan 6 dan 9 dan mencocokkan lambang bilangan sesuai dengan urutan.
- b) Dari kegiatan inti yang dilakukan terlihat anak sudah berperan aktif dalam berhitung dan mengenal angka dan lambang bilangan.
- c) Anak mampu membedakan angka 6 dan 9.
- d) Anak sudah mampu menghitung lambang bilangan 1- 30.

Maka pada siklus II dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular tangga sehingga penelitiannya sampai pada siklus II pertemuan ke II dan tidak melakukan tindakan-tindakan untuk pertemuan selanjutnya sesuai dengan kemampuan anak dalam berhitung dan mengenal angka atau lambang bilangan, mengenal konsep bilangan dengan perkembangan indikator yang telah diamati kepada anak usi dini.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga dikelas 1B TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan. Hasil penelitian pada tahap pratindakan sebesar 43,22%, setelah pemberian tindakan melalui pembelajaran dengan menerapkan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Pada Siklus I nilai rata-rata 58,33% pada Siklus II nilai rata-rata 81,63%. Hal ini berarti

pembelajaran dengan menerapkan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.



**Gambar 4.3**  
**Diagram Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada**  
**Pratindakan, Siklus I, Siklus II**

Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa penelitian pratindakan dan tindakan telah dilaksanakan dalam penelitian ini dengan upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga. Setelah melaksanakan tindakan pada meningkatnya kemampuan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga dikelas 1B TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5 – 6 tahun pada kelompok B di TK Cahaya Bukkas. Dengan dilakukannya kegiatan bermain ular tangga ini kemampuan berhitung anak usia 5 – 6 tahun, kemampuan membilang benda, mengenal lambang bilangan 1 – 10, menyebutkan lambang bilangan 1 – 10, mengenal konsep bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menyebutkan lambang bilangan 1- 5 dapat meningkat dengan melakukan kegiatan bermain ular tangga.

Berdasarkan proses tindakan penelitian yang telah dilakukan maka terdapat upaya meningkatkan berhitung pada anak usia dini 5-6 tahun melalui permainan ular tangga di kelas 1 B di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan dapat dilihat dari tindakan pada Siklus I Pertemuan I sebesar 52,86%, Siklus I Pertemuan II sebesar 63,8%, Siklus II Pertemuan I sebesar 75,77%, Siklus II Pertemuan II sebesar 81,49%, dengan nilai rata-rata Siklus I sebesar 58,33%, Siklus II sebesar 81,63%. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

Peningkatan ini dilihat dari kemampuan anak dalam membilang benda, mengenal lambang bilangan 1 – 10, menyebutkan lambang bilangan 1 – 5

mengenal konsep bilangan, dan mencocokkan bilangan 1 – 20. Penerapan yang dilakukan yaitu dengan bermain ular tangga pada siklus I dengan anak bermain secara berkelompok dan memainkan permainan ular tangga dengan bergiliran dan anak menggunakan pion untuk memainkannya sampai mencapai garis finish anak melewati kotak yang berisikan angka-angka sambil peneliti menilai seberapa banyak peningkatan kemampuan berhitung anak pada setiap indikator.

Anak yang kesulitan dalam kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga. Implikasi dalam penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5 – 6 tahun pada anak kelompok B. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung anak usia 5 – 6 tahun maka dari itu dilakukan berhitung anak usia 5 – 6 tahun melalui permainan ular tangga.. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan berhitung pada anak usia 5-6.

## **B. Saran**

Setelah mengetahui kesimpulan berhitung anak usia 5 – 6 tahun melalui permainan ular tangga, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru
  - a. Diharapkan agar permainan ular tangga dipakai dalam pembelajaran berhitung anak, dan guru dapat mengembangkannya lagi.
  - b. Guru hendaknya memperhatikan memperhatikan atau membimbing dan memotivasi anak baik secara individual maupun kelompok dilaksanakan dengan penuh kesabaran.

- c. Kreativitas guru dalam mengembangkan APE sebagai media pembelajaran perlu ditingkatkan dari waktu ke waktu.
2. Bagi kepala sekolah
    - a. Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru agar mempunyai inovasi baru atau cara yang lebih kreatif dalam belajar dan pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
    - b. Kepala sekolah hendaknya memfasilitasi guru dalam pembelajaran di sekolah menggunakan media atau alat permainan yang lebih kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Nizar Rangkuti, (2016) *Metode Penelitian Pendidikan* (Padang Sidempuan: Citapustaka Media.
- Ahmad Susanto, (2019) *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group; 2019)
- Aip Badrujaman dan Dede Rahmat Hidayat, ( 2016) *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Mata Pelajaran* (Jakarta: CV. Trans Info Media,)Berbagai Aspeknya. Jakarta, Kencana.
- Audina , R., Setya ningsih, K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3).
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Pembelajaran Manual dan Digital*,(Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2013)
- Cinthia, C., Fakhriana, A., Aini, L., Ritonga, E. R., & Khadijah, K. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral Anak Di Tk Bina Anapasa Kencana. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3).
- Coopley, *The Young Child and Mathematics* (Washington DC: National for The Children the Education of Young Children, 2017).
- Cholid Narbuku dan Abu Achmadi, ( 2018) *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Dadan Suryana, (2016) *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana.
- Depdiknas, (2017) *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Desmita, Remaja Rosdakarya, Dini, (2017) *Psikologis Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya,Dini. Bandung Pustaka Sebelas.
- Heleni Fitri dan AL Khudri Sembiring, (2020) *Perkembangan Kognitif Anak Usia 4- 5 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu di Paud Kecamatan Rumbai*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No 2, April.

- Juliansyah Noor, (2016 ) Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertai Karya Ilmiah, Jakarta: Predana Media Group.
- Kunandar, (2017) *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT. Raja Graffindo Persada.
- Maria Fatimah dan Mardina Angkur, (2023) ” *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular tangga Pada Anak Usia 4- 5 Tahun*”, *Jurnal Angkur*, Vol., No. 7. November.
- Naili Rohmah, (2016) *Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Nancy Riana, (2017) *peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Berhitung, Jakarta barat*, Universitas Singaper bangsa Karawang, Jakarta.
- Observasi (2024) di Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan Kamis 2 Agustus Pukul 8.30 Wib, 2024
- Observasi (2024) di Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan Pada Jumat 21 Juli Pukul 8.30 Wib, 2024
- Observasi (2024) di Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan Pada Jumat 22 Juli Pukul 8.30 Wib.
- Rahmayani, Y., & Sumitra, A. (2022). Pembelajaran Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 164-172.
- Rangkuti Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka, 2016).
- Ratnaningsih, *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).
- Raysia, T. *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Melati Bandar Lampung* Ta 2015/2016.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10 (1).

- Royani, I., & Suryaa, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan Melalui Bermain Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
- S. Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan (Rineka Cipta, 2015).
- Samsu, Metode Penelitian (Jambi: Pusaka Jambi, 2017).
- Sari, S. H. (2023). *Peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan keterampilan berhitung melalui penggunaan alat peraga pada materi penjumlahan bilangan untuk siswa Kelas II SD 101310 Sabanauli Kecamatan Padang Bolak* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- Siregar, N. (2017). Pendekatan Metakognitif Berbasis Masalah sebagai Pembelajaran Matematika. *Rekognisi: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 2(2), 1-20.
- Siregar, N. F., (2021), Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 05 (02), Juli, hlm. 1920
- Siswono Tatag Yuli Eko, *Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2017).
- Sriningsih, Nining, (2015) *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia*
- Susanto, Ahmad, (2016) *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Permainan*
- Suyanto, Slamet, (2017) *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta 2016 Hikayat Publishing.
- Tadkiroatun Musfiroh & Sriningsih, (2016) *Bermain dan Permainan Anak*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Taopik Rahman dkk, (2020) Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard, (Vol. 1 No. 1 Juni).
- Wati Sukmawati, (2020) Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 85 Legoso Ciputat Timur, (Istiqla, Jurnal Penelitian Ilmiah, Vol. 5, No 2 Desember).

Wiyani, Novan Ardy, (2017) Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Gava Med Mudjito. Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak .

Yuliana Nuraini Sujiono, (2016) *Metode Pengembangan Kognitif*, Tangerang Selatan; Universitas Terbuka.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

Nama : Yanti Listina Siregar  
Nim : 2020600040  
Tempat/ Tanggal Lahir : MALOMBU/ 30 April 2001  
Email : [yantilistina2@gmail.com](mailto:yantilistina2@gmail.com)  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Jumlah Saudara : 7 (Tujuh)  
Alamat : MALOMBU

### B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Azhar Siregar  
Pekerjaan : Petani  
Nama Ibu : Ngatini  
Pekerjaan : Petani  
Alamat : MALOMBU

### C. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 102610 Bukkas  
SMP : SMPN 4 Angkola Sangkunur  
SMA : SMAN 8 Padangsidempuan

## Lembar Observasi

Sub Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Skor Penilaian			
			1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)
Kemampuan berhitung anak usia dini	Mengenal konsep bilangan	1. Anak dapat mengenal angka 6-10				
		2. Anak dapat mengurutkan angka 1-10 dengan cepat			√	
	Berhitung lambang bilangan	3. Anak dapat berhitung angka bilangan 1-5 dengan lancar				
		4. Anak dapat mengenal lambang bilangan dengan benar				
		5. Anak dapat menghitung jumlah benda dan bilangan				
	Menulis lambang bilangan	6. Anak dapat menebalkan angka 1-10 dengan tepat				
		7. Anak dapat menulis angka 1-10 yang ada di papan tulis			√	
		8. Anak dapat menulis angka 1-10 yang di dikte guru				

Keterangan :

BB = Belum Berkembang : 1

MB = Mulai Berkembang : 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : 4

**Tabel**  
**Data Hasil Pengamatan Pra Siklus Kemampuan Berhitung Melalui**  
**Permainan Ular Tangga Anak Usia Tahun**

No	Kode	Anak mampu menghitung bilangan 1-20 dengan tepat				Anak mampu mencocokkan lambang bilangan 1-5 dengan tepat dan tidak sesuai dengan urutan				Anak mengenal lambang bilangan 1-30 dengan tepat			Anak mampu mengenal konsep bilangan yang sesuai dengan warna				Anak mampu membedakan angka bilangan 6 dan 9				Anak mampu mencocokkan angka 5-10 dan sesuai dengan benda					Jumlah Skor	Nilai
		B B	M B	BS H	BS B	BB	M B	BS H	B S B	BB	M B	B S	BS B	BB	M B	B S H	BS B	BB	M B	B S H	BS B	BB	M B	BS H	B S B		
1	01	√				√				√				√				√			√		√		√	5	25
2	02	√				√				√				√				√			√		√		√	5	25
3	03	√				√				√				√				√				√		√	5	25	
4	04		√				√			√				√				√			√		√		√	8	40
5	05	√				√				√				√				√				√		√	5	25	
6	06		√			√				√				√		√		√			√		√		√	7	35
7	07	√				√				√				√				√				√		√	5	25	
8	08	√					√			√				√				√			√		√		√	7	35
9	09		√			√				√				√				√		√			√		√	6	30
10	010			√		√				√				√				√			√		√		√	7	35
11	011	√				√				√				√				√				√		√	6	30	
12	012			√			√				√			√				√				√		√	10	50	
13	013			√		√					√		√					√			√		√		√	9	45
14	014		√			√					√			√				√			√		√		√	8	40
15	015		√				√				√			√				√				√		√	9	45	
16	016	√				√					√										√			√	6	30	
17	017		√				√				√			√						√			√		√	10	50
18	018			√						√										√				√	9	45	
19	019	√																		√				√	8	40	
20	020		√			√				√				√						√			√		√	9	45

Ketuntasan Klasikal =

$$\frac{5}{15} \times 100\% = 48,34\%$$

## DOKUMENTASI SIKLUS I DAN II



Obsevasi sekolah



Mengenal konsep angka



Belajar mengenal angka bilangan 1- 20  
denga



Berhitung lambang bilangan



Bermain ular tangga dan berhitung dengan benda  
Menulis lambang bilangan





Menyebutkan dan mencocokkan bilangan dan lambang bilangan

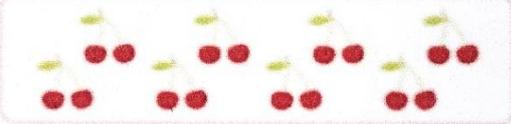
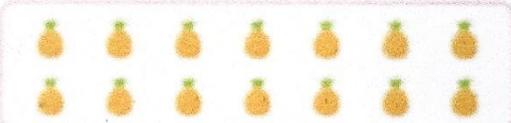


Foto bersama guru- guru dan anak- anak Tk Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.

Lingkari angka sesuai dengan jumlah gambar

Nama: Widiya

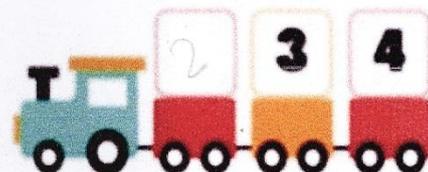
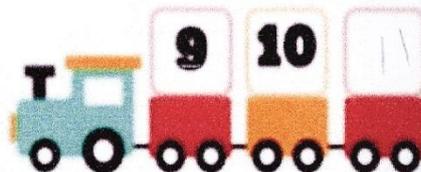
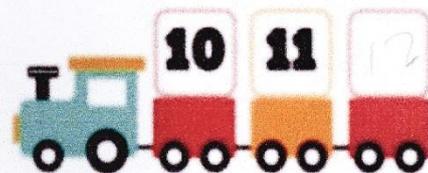
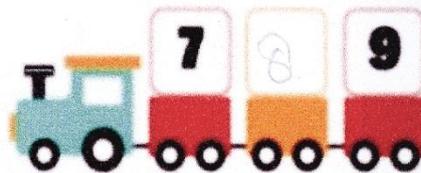
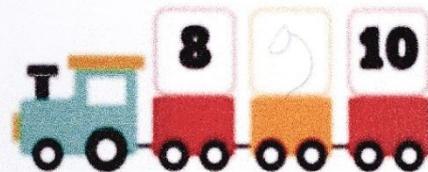
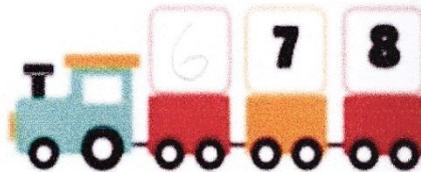
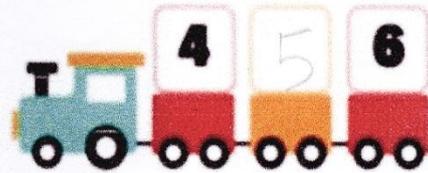
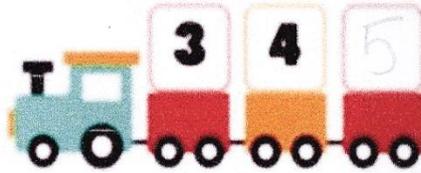
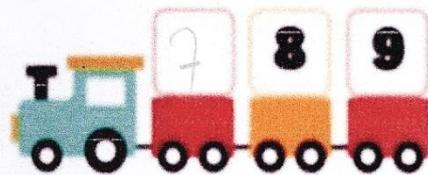
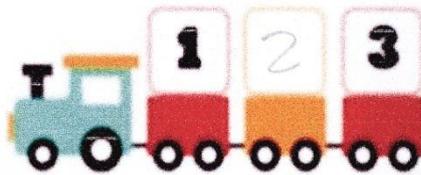
Kelas: Satu (B)

	16	5	12
	6	14	2
	11	4	3
	7	1	13
	15	10	12
	8	4	2

Isi angka didalam kolom yang kosong sesuai urutan

Nama: Saiki

Kelas: s2v (B)



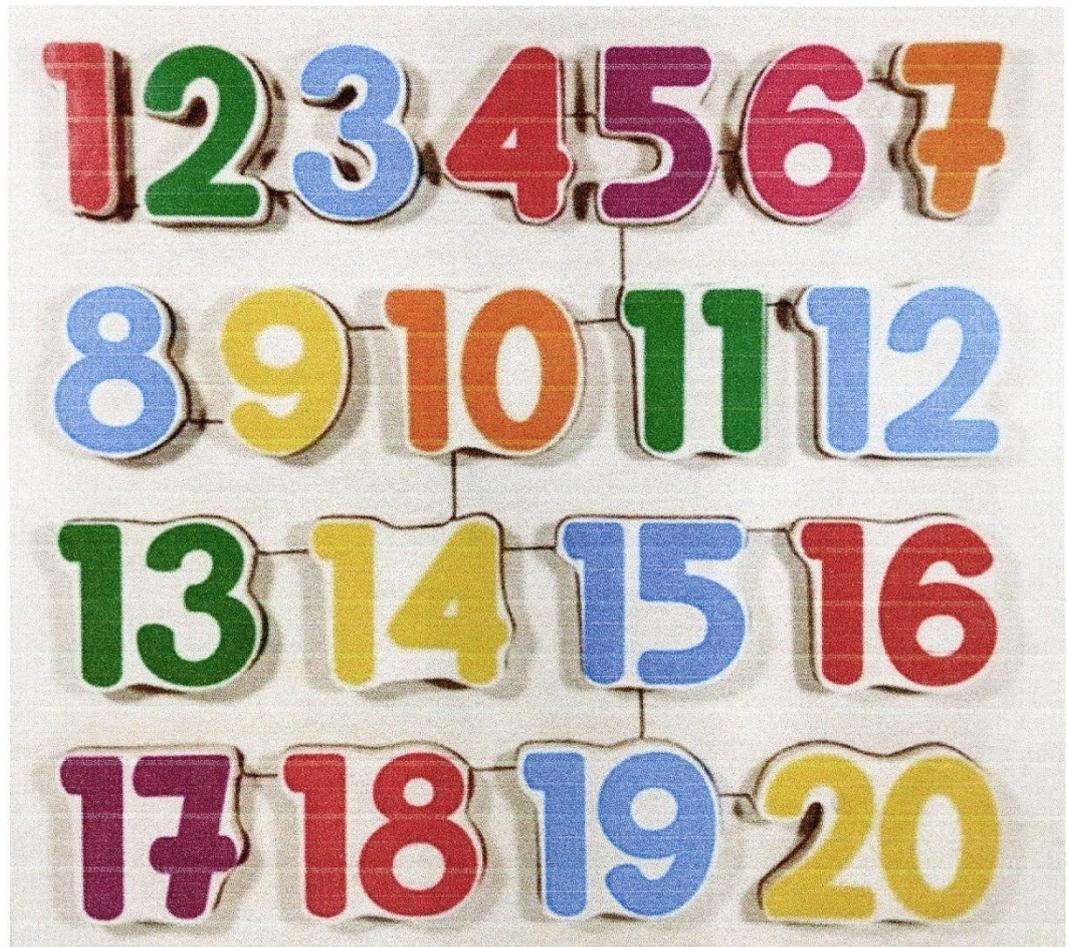
**Lampiran Siklus II**

**Lampiran Tes**

**Tempellah dan cocokkan angka sesuai dengan warna yang ada dikolom**

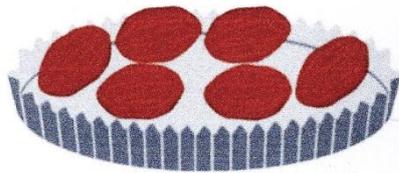
Nama:

Kelas:

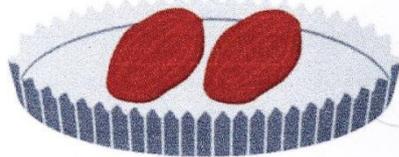


Hitung dan lingkari angka yang sesuai dengan jumlah buah

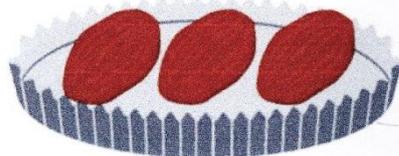
Nama: *BSTI*  
Kelas: *Satu (1)*



1 3 6



7 2 5



6 1 3



7 5 4



4 6 2

Tuliskan jumlah buah dengan angka didalam kolom yang kosong sesuai gambar buah tersebut

Nama: Nurhasanah Siresar

Kelas: Satu (A)

7



9



8



5



5



9



3

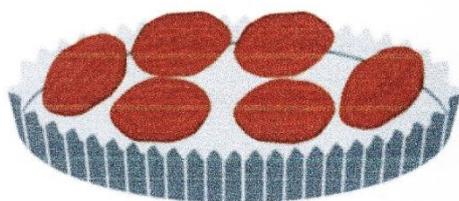


**Lampiran Siklus I**

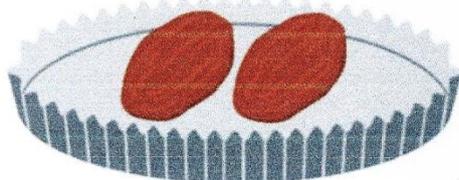
**Hitung dan lingkari angka yang sesuai dengan jumlah buah**

Nama:

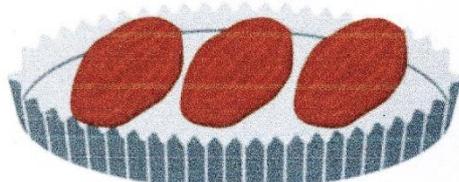
Kelas:



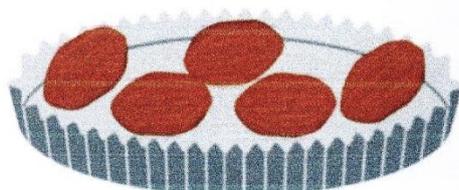
**1 3 6**



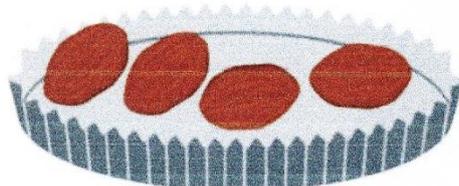
**7 2 5**



**6 1 3**



**7 5 4**



**4 6 2**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B3106/Un.28/E.1/PP. 00.9/06/2024  
Lamp : -  
Perihal : **Pengesahan Judul dan Penunjukan  
Pembimbing Skripsi**

14 Juni 2024

Yth:

1. Dr. Erna Ikawati, M.Pd  
2. Sakinah Siregar, M.Pd

(Pembimbing I)  
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Yanti Listina Siregar  
Nim : 2020600040  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Lis Yuliani Syafrida Siregar, S.Psi, M.A  
NIP. 19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadani Tanjung, M.Pd  
NIP. 19910629 201903 2 008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihatang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022  
Website: [uinsyahada.ac.id](http://uinsyahada.ac.id)

Nomor: B - 2122 /Un.28/E.1/TL.00/06/2024

04 Juni 2024

Hal : **Izin Penelitian**  
**Penyelesaian Skripsi**

Yth. Kepala TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan Jl. Danau Siais, Kec.  
Angkola Sangkunur, Sumatera Utara

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

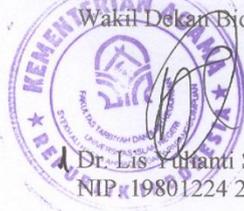
Nama : Yanti Listina Siregar  
NIM : 2020600040  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Alamat : Malombu, Jl. Danau Siais

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

Mengetahui  
a.n.Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.  
NIP. 19801224 200604 2 001



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
**TK CAHAYA BUKKAS**  
DESA MALOMBU KEC. ANGKOLA SANGKUNUR KAB. TAPANULI SELATAN

Nomor : 12/SK/PCB/VII/2024  
Jenis : Surat Balasan Izin Penelitian  
Tempat :

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Tempat

Dengan Hormat,

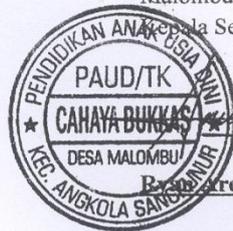
Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor B- 2122/Un.28/E.1/TL.00/06/2024 tanggal 04 Juni 2024 tentang Izin mengadakan Penelitian, maka Kepala TK Cahaya Bukkas dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Yanti Listina Siregar  
NIM : 2020600040  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Bukkas Kabupaten Tapanuli Selatan.

Adalah benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 22 Juli 2024 s/d 02 Agustus 2024. Demikianlah surat ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat digunakan dengan seperlunya.

Malombu, 02 Agustus 2024

Kepala Sekolah TK Cahaya Bukkas



*[Signature]*  
Rizki Ardiansyah Lubis