

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA HITUNG
PADA ANAK KELOMPOK B RA HIDAYATUS SIBYAN
KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PG-PAUD



OLEH:

ARSITA NUR ANIQOH
NPM: 19.1.01.11.0009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2023

Skripsi oleh:

ARSITA NUR ANIQOH

NPM : 19.1.01.11.0009

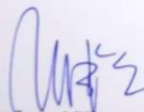
Judul:

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA HITUNG
PADA ANAK KELOMPOK B RA HIDAYATUS SIBYAN
KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI**

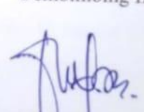
Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 16 Januari 2023

Pembimbing I


Rosa Imani Khan, M.Psi.
NIDN.0705068602

Pembimbing II


Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi
NIDN.0729078402

Skripsi oleh :

ARSITA NUR ANIQOH

NPM : 19.1.01.11.0009

Judul :

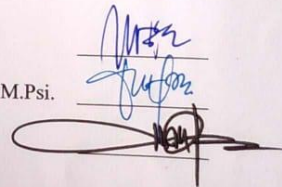
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA HITUNG
PADA ANAK KELOMPOK B RA HIDAYATUS SIBYAN
KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI**

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Tugas Akhir
Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 20 Januari 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Rosa Imani Khan, M.Psi.
2. Penguji 1 : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
3. Penguji 2 : Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : **ARSITA NUR ANIQOH**
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, tanggal lahir : Kediri 21, Mei 2001
NPM : 19.1.01.11.0009
Fak/Jur/Prodi : FKIP/PG-PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Januari 2023

Yang menyatakan



ARSITA NUR ANIQOH
NPM: 19.1.01.11.0009

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum,
sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

– QS Ar Rad 11

Kupersembahkan Skripsi ini kepada :

**“Orangtuaku yang selalu dalam
do’aku, Para kakak-kakakku yang selalu
memotivasi, Keluarga RA Hidayatus
Sibyan Kec. Ringinrejo.”**

Abstrak

Arsita Nur Aniqoh Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Anak Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci: kemampuan berhitung, permainan ular tangga hitung.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak-anak di Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023. Sindrom ini diproduksi oleh kurangnya taktik pembelajaran berhitung yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran yang kurang menarik. Pemecahan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran melalui permainan Ular Tangga Hitung. Dengan cara ini diharapkan kemampuan berhitung anak dapat meningkat. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Masing-masing siklus memiliki 4 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak-anak didik di Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-Ada 16 anak secara total, 9 anak perempuan dan 7 laki -laki. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar evaluasi kinerja yang menghitung anak, lembar pengamatan kegiatan pembelajaran, dan kuesioner. Ada dua jenis rencana implementasi pembelajaran: Rencana Implementasi Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Implementasi Pembelajaran Harian (RPPH). Berdasarkan temuan penelitian ini, dimungkinkan untuk menyimpulkan bahwa belajar melalui permainan perhitungan Snake Stairs telah terbukti meningkatkan kapasitas anak -anak untuk menghitung. Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023. Pada pra tindakan, prosentase ketuntasan belajar sebesar 25%, kemudian naik menjadi 50% pada Siklus I. Pada siklus II, prosentase ketuntasan belajar naik menjadi 75% dan naik lagi menjadi 87,5% pada Siklus III.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah senantiasa kami panjatkan kepada Allah SWT, karena hanya atas petunjuk dan pertolongan-Nya kami dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Penyusunan ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PG-PAUD.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
3. Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. selaku Ketua Program Studi PG-PAUD UN PGRI Kediri
4. Ibu Rosa Imani Khan, M.Psi. sebagai pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran.
5. Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. sebagai pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran.
6. Ibu Kepala RA Hidayatus Sibyan Kec. Ringinrejo dan teman-teman yang telah membantu terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
7. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan ini.

Disadari bahwa ini masih banyak kekurangan, maka tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, Januari 2023

ARSITA NUR ANIQOH
NPM : 19.1.01.11.0009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	12
D. Perumusan dan Pemecahan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Kegunaan Penelitian.....	14
G. Hipotesis Tindakan.....	15

BAB II : KAJIAN PUSAKA

A. Kajian Teori	16
1. Kognitif.....	16
a. Pengertian Kognitif.....	16

b.	Tahap Perkembangan Kognitif Anak usia Dini	17
c.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	20
d.	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	22
2.	Kemampuan Berhitung	22
a.	Pengertian Kemampuan Berhitung	22
b.	Pentingnya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini	25
c.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung	26
3.	Permainan	27
a.	Pengertian Permainan	27
b.	Manfaat Permainan untuk Anak	28
4.	Permainan Ular Tangga Hitung	30
a.	Pengertian Permainan Ular Tangga Hitung	30
b.	Pemanfaatan Ular Tangga Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak	33
c.	Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Hitung	36
B.	Kajian Penelitian Terdahulu	38
C.	Kerangka Berfikir	40

BAB III : METODE PENELITIAN

A.	Subjek dan Setting Penelitian	42
B.	Prosedur Penelitian	42
C.	Instrumen Pengumpulan Data	53
D.	Teknis Analisis Data	57
E.	Rencana Jadwal Penelitian	59

BAB IV : HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian	60
B. Deskripsi Temuan Penelitian	61
C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan.....	84
D. Kendala dan Keterbatasan Penelitian.....	88

BAB V : PENUTUP

A. Simpulan	90
B. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Lembar Penilaian Unjuk Kerja tentang Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ular Tangga Hitung.....	56
Tabel 3.2	Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran	57
Tabel 3.3	Rencana Jadwal Penelitian.....	59
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Kemampuan Anak dalam Berhitung pada Pra Tindakan	62
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus I	67
Tabel 4.3	Hasil Observasi Kegiatan dalam Pembelajaran Siklus I.....	68
Tabel 4.4	Hasil Penghitungan Persentase Ketuntasan Belajar Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung Pada Siklus I.....	70
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus II.....	74
Tabel 4.6	Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	75
Tabel 4.7	Hasil Penghitungan Persentase Ketuntasan Belajar Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus II	77
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Media Ular Tangga Hitung pada Siklus III	81
Tabel 4.9	Hasil Observasi Guru pada Kegiatan Pembelajaran Siklus III.....	82
Tabel 4.10	Hasil Penghitungan Persentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus III.....	83
Tabel 4.11	Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Melalui Media Ular Tangga Hitung Mulai dari Pra Tindakan Sampai Siklus III ...	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Permainan Ular Tangga Hitung	33
Gambar 3.1	Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Sa'dun, 2009)	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Permohonan Penelitian	
Lampiran 2	Lembar Izin Penelitian	
Lampiran 3	Kartu Bimbingan Seminar Proposal.....	
Lampiran 4	Kartu Bimbingan Skripsi	
Lampiran 5	Hasil Penilaian Pra Tindakan	99
Lampiran 6	RPPM Siklus I.....	100
Lampiran 7	RPPH Siklus I	102
Lampiran 8	Hasil Penilaian Siklus I.....	105
Lampiran 9	Lembar Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I.....	109
Lampiran 10	Lembar Foto Kegiatan Siklus I.....	110
Lampiran 11	RPPM Siklus II	111
Lampiran 12	RPPH Siklus II	114
Lampiran 13	Hasil Penilaian Siklus II.....	117
Lampiran 14	Lembar Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II	121
Lampiran 15	Lembar Foto Kegiatan Siklus II.....	122
Lampiran 16	RPPM Siklus III	123
Lampiran 17	RPPH Siklus III.....	125
Lampiran 18	Hasil Penilaian Siklus III	127
Lampiran 19	Lembar Pengamatan Kegiatan Guru Siklus III	131
Lampiran 20	Lembar Foto Kegiatan Siklus III	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai sumber daya insani sepatutnya mendapatkan perhatian secara terus-menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Tapi pendidikan juga merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan dan mundurnya suatu negara. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu cara mendidik anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun dan memberikan insentif pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental anak guna mempersiapkan mereka untuk belajar lebih lanjut, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Poin 14 (Tadjuddin, 2014).

Dari penjelasan di atas dapat di ambil kesimpulan tentang Pendidikan Anak Usia Dini Ini mempunyai fungsi sebagai lembaga untuk diselenggarakannya pendidikan dan menitik-beratkan pada aspek emosional, kecerdasan spiritual, sosial, emosional, linguistik, dan komunikasi siswa. Individu yang sedang mengalami perkembangan pesat sering disebut sebagai “usia emas” (golden age), yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya, yang bisa disebut sebagai masa kanak-kanak awal. Anak usia dini mempunyai arti sebagai anak usia 0 hingga 8 tahun. Pada usia ini, sangatlah penting untuk anak-anak untuk menggapai potensi secara penuh mereka dalam bentuk karakter dan kepribadian. Ketika anak mendapatkan stimulasi baik melalui permainan, maka mereka akan sangat sensitif, yang berkaitan dengan perkembangan keseluruhan dari aspek kecerdasan anak.

Maka dari itu, untuk jenjang pendidikan paling dasar, pendidikan anak usia dini menjanjikan landasan yang kokoh untuk melatih Sikap serta kepribadian siswa. Pertumbuhan kognitif anak memerlukan perhatian seperti perkembangan fisik motorik, bahasa, sosioetika, agama, dan seni. Kemampuan kognitif merupakan komponen perkembangan sangat penting karena bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak, mampu mencari pendekatan alternatif untuk pemecahan masalah, membantu anak memperoleh kesadaran akan tempat dan waktu, serta kemampuan untuk mengelompokkan dan mempersiapkan keterampilan berpikir. Anak-anak membutuhkan kemampuan kognitif untuk membangun pemahaman tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, sentuh, atau cium menggunakan panca indera mereka. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini dan lembaga pendidikan sejenis lainnya, perkembangan kognitif sering disebut sebagai perkembangan berpikir. Orang dewasa dan anak-anak sama-sama harus bisa berpikir jernih. Anak-anak akan dapat hidup sesuai dengan zaman jika mereka mengadopsi perspektif ini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada dasarnya yaitu pengajaran yang diberikan dengan maksud untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan atau menekankan perkembangan setiap segi kepribadian anak (Suyadi & Ulfah, 2015). Pendidikan Anak Usia Dini dengan demikian menawarkan anak-anak kesempatan untuk sepenuhnya mengekspresikan kepribadian dan potensi mereka.

Menurut sejumlah temuan penelitian, empat tahun pertama kehidupan adalah "tahun-tahun emas" seorang anak, di mana 50% kecerdasan dikembangkan, dan 30% sisanya terjadi hingga usia delapan tahun. Pertumbuhan yang dilakukan selama tahap ini memiliki pengaruh besar pada apa yang terjadi di tahun-tahun berikutnya hingga dewasa,

menjadikannya sebagai fase penting dan emas bagi anak-anak (Kurniasih, 2009). Berdasarkan paparan di atas dapat dikatakan bahwa anak-anak berkembang sangat cepat selama masa emas. Pendidikan anak usia dini harus diberikan kepada anak usia 0 hingga 8 tahun, dengan fokus pada kebutuhan perkembangan fisik, kognitif, linguistik, moral, dan lainnya, karena anak-anak membutuhkan perkembangan di hampir setiap bidang mulai dari bayi hingga dewasa.

Kognitif mengacu pada kemampuan seseorang untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan memikirkan suatu peristiwa (Noor, 2018). Menurut teori kognitif Jean Piaget, kegiatan bermain dapat membantu anak membangun dan mengembangkan pengetahuannya.

Permainan anak-anak mencerminkan sikap mereka terhadap pembelajaran dan dapat membantu perkembangan kognitif anak-anak kecil. Menurut Piaget, Ketika anak-anak tidak mempelajari sesuatu yang baru saat bermain, melainkan bagaimana melatih dan memantapkan kemampuan yang telah mereka pelajari. (Fadilah, 2019). Menurut Piaget, setiap anak memiliki skemata, atau sistem konsep, di dalam pikirannya sebagai hasil dari menafsirkan benda-benda di sekitarnya Melalui interaksi, informasi, dan pengalaman, anak-anak mengembangkan pengetahuan mereka sendiri tentang dunia (Nugroho & Listyarini, 2018).

Istilah "perkembangan kognitif" mengacu pada teori Jean Piaget. Piaget mengategorikan perkembangan kognitif seseorang menjadi empat tahap yaitu: a). Tahap sensoriimotor (0-2 tahun). Tahap ini dibedakan dengan penciptaan konsep keabadian objek dan transisi progresif dari aktivitas kontemplatif ke aktivitas yang diarahkan ke tujuan. Kemampuan kognitif anak diperoleh dengan melalui panca inderanya, b). Tahap

praoperasional (2-7) tahun. Jelas dari era ini bahwa anak muda sudah bisa menggunakan simbol untuk menggambarkan benda-benda dunia., c). Tahap operasional konkret (8-12) tahun. Ciri-ciri dari perkembangannya adalah anak-anak muda mulai meningkatkan kemampuan bernalar secara runtut, d). Tahap operasional formal (diatas 12 tahun). Anak sudah mulai memahami atau melakukan pemikiran yang murni abstrak dan simbolik, yang dapat diamati (Tadjuddin, 2015). Sudut pandang lain berpendapat bahwa kapasitas kognitif anak-anak dirangsang ketika mereka bermain dengan mainan mereka dan membuat penemuan-penemuan dasar dengan mainan itu. Anak-anak dapat mempelajari warna, bentuk, ukuran, dan tekstur suatu objek dengan berinteraksi dengannya (Fadilah, 2019).

Penelitian ini tentu peneliti lebih memfokuskan pada Pertumbuhan kognitif, yaitu kemampuan berhitung pada anak usia 5 sampai 6 tahun. Anak dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan benda-benda di dunia luar saat mereka berusia 5 atau 6 tahun. Komponen terpenting dari pertumbuhan kognitif adalah kemampuan berhitung. Berbagai aspek kehidupan sehari-hari menuntut penggunaan kemampuan berhitung. Hal ini terlihat dari banyaknya tugas sehari-hari yang melibatkan penggunaan pengetahuan matematika

Peneliti menggunakan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Penetapan Kemampuan Berhitung Anak. Kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, faktor lingkungan, dan standar pencapaian yang ditetapkan. pertumbuhan kognitif pada anak-anak antara usia 5 dan 6 tahun. Anak-anak antara usia 5 dan 6 telah mencapai tingkat perkembangan kognitif berikut dalam hal pertumbuhan pemikiran simbolik, khususnya di bidang keterampilan matematika: menyebutkan angka 1 sampai 10; berhitung dengan simbol angka; Melengkapi angka dan simbol numeric

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014).

Anak dituntut mampu menulis angka 1-10 berdasarkan apa yang ditampilkan di media gambar pada tingkat pencapaian pertama. Cross menulis dalam buku hariannya, "simbol angka tertulis: anak-anak belajar simbol angka tertulis dengan memiliki simbol seperti itu di sekitar mereka yang dinamai dengan kata angka mereka." Maksudnya adalah anak-anak belajar menulis simbol angka dengan menyebutkan simbol yang mereka lihat di sekitar mereka. Misalnya, merepresentasikan dua angka melalui objek di sekitarnya. Kemudian menambahkan dan mengurangi, kata Cross, "*kindergartners show comparing situasi with objects or in a drawing and match or count to find out which is more and which is less for two number ≤ 10* ." Saat menjawab pertanyaan tentang benda atau gambar, gunakan perhitungan dasar dan hitung pertanyaan sampai 10. Saat menjumlahkan, gunakan tanda + untuk penjumlahan dan tanda - untuk pengurangan. Karena anak-anak membutuhkan lebih banyak pengalaman sebelum mereka masuk sekolah dasar dan sebelum mereka dapat menggunakan simbol dalam persamaan (Maesaroh dkk., 2020).

Menurut pendapat yang dikemukakan di atas, anak-anak berusia 5 sampai 6 tahun telah mencapai tahap perkembangan kognitif pada kemampuan berhitung dimana mereka dapat menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10, melafalkan urutan bilangan 1 sampai 10, menampilkan lambang bilangan 1 sampai 10, dan menggunakan simbol. Bagi yang dapat mencocokkan angka dengan simbol, Anak dapat mencocokkan angka yang telah disebutkan oleh anak tersebut dengan simbol angka tersebut, misalnya tercetak pada suatu benda. Anak dapat menghitung menggunakan urutan angka pada benda.

Oleh karena itu, guru di sekolah harus memiliki rencana untuk mengimplementasikan perkembangan kognitif dan menggunakan teknik yang sesuai dengan usia siswa. Tingkat ciri perkembangan kognitif anak seringkali tidak berjalan dengan baik karena pemilihan teknik pengembangan seringkali tidak didasarkan pada analisis karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan bahan ajar. Permasalahan-permasalahan tersebut juga timbul pada kegiatan belajar berhitung di Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023 berhitung masih sangat rendah, dapat diamati dari 16 anak yang memperoleh BB (Belum Berkembang) dalam berhitung ada 6 anak dan sisanya sebanyak 10 anak didik yang masih mendapatkan nilai MB (Mulai Berkembang). Kegiatan berhitung terhambat, menurut temuan observasi yang dilakukan di RA Hidayatus Sibyan. Hal ini terkait dengan sejumlah variabel yang menghambat fungsi kognitif, antara lain Tidak ada kegiatan matematika, dan media pembelajaran memiliki keterbatasan sebagai sumber belajar, khususnya alat peraga seperti film, gambar, atau gambar, rekaman suara, dan media atau alat permainan yang digunakan dalam pembelajaran. proses belajar berhitung. Selama ini, aktivitas belajar berhitung yang dilaksanakan anak berupa melalui tiga permainan yang diulang-ulang yaitu congklak, kartu angka, dan ular tangga. Ini mengurangi minat dan kebosanan anak-anak, sehingga kreativitas berkurang proses dan hasil Pembelajaran sudah diantisipasi. Selain itu, kegiatan RA yang masih terfokus pada tugas-tugas yang membosankan membuat anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan kelas, khususnya latihan berhitung.

Klaim yang didukung oleh Kepala Sekolah RA Hidayatus Sibyan di Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri yang mengklaim bahwa selama proses pembelajaran, guru

hanya memberikan tugas menulis dan membaca kepada peserta didik. Guru juga menggunakan permainan congklak dan media kartu angka, namun yang terakhir ini dianggap kurang menarik karena kurang variasi. Selain itu, permainan ular tangga digunakan dalam media untuk mendorong pertumbuhan kognitif anak, namun hanya ada satu di kelas dan hanya mengenalkan angka, sehingga kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Alhasil, para guru menginginkan inovasi permainan yang tidak hanya mengenalkan tetapi juga mendidik anak berhitung menggunakan lambang bilangan.

Permainan membantu anak tumbuh dan berkembang dengan tiga cara: 1) untuk perkembangan kognitif, 2) untuk perkembangan emosional dan sosial, dan 3) untuk perkembangan fisik. 3. perkembangan bahasa 4). untuk pertumbuhan fisik (jasmani), 5). untuk membantu kemajuan pengenalan huruf. Bermain merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak. Bermain juga merupakan metode penyelesaian masalah. Saat anak bermain, mereka dihadapkan pada berbagai skenario, kondisi, orang, dan benda, baik nyata maupun fiksi, yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan berpikir yang beragam dan memecahkan masalah. Anak-anak belajar dengan berinteraksi dengan benda dan orang di sekitarnya dan menggunakan benda tersebut untuk berbagai alasan. Melalui proses ini, anak-anak mengembangkan pemahaman tentang objek, orang, dan keadaan (Andriani, 2011). Menurut Meilinda, pemahaman siswa merupakan faktor penting dalam pelaksanaan pengajaran (Nugraheni, 2017).

Tidak butuh waktu yang lama untuk mengenalkan dan menjelaskan jenis permainan tersebut kepada anak-anak karena ular tangga merupakan permainan tradisional yang

cukup terkenal di lingkungan sekitar. Saat bermain ular tangga, anak melempar dadu, dan dadu tersebut memiliki angka yang tertera. Kemudian, tanpa disadari, anak tersebut dapat menghitung dengan cara bergegas menuju kotak sesuai dengan angka yang didapat pada dadu. Anak-anak dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran karena itu akan membantu mereka mengembangkan pemahaman mereka sendiri. Menurut Nugraeni, permainan ular tangga merupakan kegiatan pembelajaran visual yang efektif untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap pelajaran, terutama yang menantang untuk mereka terima tanpa bantuan media. (Chabib dkk., 2017). Permainan ular tangga terbukti dapat meringankan guru dalam memberikan materi pembelajaran, termasuk pembelajaran berhitung.

Dalam penelitian ini, Agar permainan berhitung ular tangga lebih menarik dan menarik, peneliti mengubah permainan ular tangga klasik. Satu-satunya perbedaan antara ular tangga versi khusus ini dan permainan standar adalah papan permainan ular tangga yang diubah. Bila biasanya didalam kotak-kotak ular tangga biasa berisi gambar-gambar hewan, jenis-jenis kendaraan, tokoh film kartun, dan lain-lain, didalam permainan Ular Tangga Hitung ini berisi soal-soal berhitung sederhana disetiap kotaknya. Anak diminta untuk bisa menjawab soal-soal tersebut untuk bisa melangkah ke tahap selanjutnya. Kalau anak tidak bisa menjawabnya, maka ia tidak berhak untuk mengocok dadu atau melangkah sampai satu putaran permainan tersebut.

Apakah pembelajaran melalui permainan Ular Tangga Hitung ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak-anak di Kelompok BRA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022/2023? Pertanyaan inilah yang menarik peneliti dan akan coba dijawab melalui penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada, yakni kemampuan berhitung anak-anak di Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023 kurang berkembang dengan optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain Bermain berkontribusi pada kurang dalam latihan berhitung anak dan terbatasnya media pembelajaran sebagai sumber belajar, termasuk alat bantu visual seperti memutar film, gambar atau gambar, rekaman suara, dan media atau alat permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran berhitung. Selama ini, kegiatan belajar berhitung yang dilakukan anak hanya melalui tiga permainan yang diulang-ulang Congklak, kartu angka, dan ular tangga standar adalah contohnya. Ini mengurangi minat dan kebosanan anak-anak, sehingga proses dan konsekuensi pembelajaran yang diprediksi lebih sedikit.. Pernyataan tersebut dibenarkan oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah di RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri yang menyatakan bahwa selama proses pembelajaran, guru hanya menugaskan siswa untuk membaca dan menulis. Guru ternyata juga menggunakan media lain seperti kartu angka dan permainan congklak, meskipun dianggap kurang menarik karena kurangnya variasi. Selain itu, ada media permainan ular tangga untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, namun permainan ular tangga hanya ada 1 di sekolah dan hanya mengenalkan angka, sehingga sangat kurang dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak. Alhasil, instruktur menginginkan inovasi permainan yang tidak hanya mengenalkan tetapi juga mendidik anak untuk berhitung menggunakan lambang bilangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini hanya akan membahas tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung pada anak-anak Kelompok B di RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023.

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah pembelajaran menggunakan permainan Ular Tangga Hitung bisa meningkatkan kemampuan berhitung pada anak-anak Kelompok B di RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023?”

Metode pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran melalui permainan Ular Tangga berhitung. Dengan cara ini diharapkan kemampuan berhitung anak dapat meningkat.

Indikator keberhasilan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan anak dalam berhitung setelah dilakukan pembelajaran menggunakan permainan Ular Tangga Hitung.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung Pada Anak Kelompok B Ra Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri” dilakukannya penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan data tentang kemampuan berhitung pada anak didik kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023 sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas
2. Untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga hitung pada anak Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023
3. Untuk mendapatkan data tentang kemampuan berhitung pada anak didik kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023 setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas
4. Untuk membandingkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023 sebelum dan setelah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan secara teoritis yakni: untuk memberi kontribusi ilmu pengetahuan yang lebih di khususkan pada bidang pendidikan anak usia dini tentang pentingnya kemampuan berhitung dan cara meningkatkannya pada anak usia dini.
2. Kegunaan secara praktis antara lain:
 - a. Bagi Guru RA Hidayatus Sibyan
Guru menemukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

b. Bagi Anak Didik di RA Hidayatus Sibyan

Membantu agar anak dapat belajar melalui kegiatan bermain behitung yang menyenangkan, sehingga kemampuan berhitung anak dapat meningkat.

c. Bagi Sekolah/Lembaga RA Hidayatus Sibyan

Hasil penelitian ini nantinya dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran yang tentunya dapat pula meningkatkan mutu lembaga melalui peningkatan proses dan hasil belajar anak.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan permainan *Ular Tangga Hitung* untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, sebagai bahan untuk menjadi pendidik yang lebih profesional dan unggul.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang disusun dalam penelitian ini berbunyi: “Pembelajaran melalui permainan Ular Tangga Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri”.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1).
- Andriani, T. (2011). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Oleh : Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. 9(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan teknik*. Jakarta: rineka Cipta.
- Astuti, F., & Alaby, M. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga.
- Barnes, M. A., & Raghubar, K. P. (2016, February). Neurodevelopmental disorders as model systems for understanding math disabilities. In *Pacific Coast Research Conference*
- Cartono, R. (2013). *Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Chabib, M., Tri Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(7).
- Depdiknas. (2003). Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI]. JDIH Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia, 37. Retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Fadilah.M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Fadilah.M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Guslinda, & Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Cv Jakad Publishing.
- Hidayati, N. W. (2016). Hubungan harga diri dan konformitas teman sebaya dengan kenakalan remaja. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(2).
- Husna, M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ismayani, A. (2013). *Fun math with children*. Elex Media Komputindo.
- Jackman Hilda L. 2009. *Early Education Curriculum A. Child's Connectin to the Word*. Amerika: Delmar

- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Karim, M. B., & Wifroh, S. H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 103-113.
- Khadijah, K. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*.
- Kurniasih, I. (2009). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Edukasia.
- Madyawati, L. (2019). *Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak*. Prenada Media.
- Maesaroh, M., Sumardi, S., & Nur, L. (2020). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1).
- Maqdalena, E., & Widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Dukuh Krajan Rt 09 Rw 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. *Satya Widya*, 34(2), 125-137.
- Mojosari. *Mojosari Retain*, 01(1).
- Nining Sri Ningsih. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Pustaka Sebelas.
- Noor, F. A. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 169-180.
- Nugroho, I. R., & Listyarini, I. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah*, 2(3).
- Nursiwi Nugraheni. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Madives*, 1(2).
- Oman Farhurohman. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.
- Permatasari A.N. (2014). The Effectiveness Of Using Snakes And Ladders Games To Improve Students' Speaking Ability For Seven Graders In MtsN
- Randi Cartono. (2013). *Gerbang Kreatifitas Jagad Permainan Interaktif*. Bumi Aksara.

- Reid, K. (2016). Counting on it: early numeracy development and the preschool child. *Changing minds: Discussion in Neuroscience, Psychology and Education*, -,hlm1-10.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Sa'dun. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta:
- Said, A., & Andi Budimanjaya. (2015). 95 Strategi Mengajar Multiple Intelegenes Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa. Prenadamedia Group.
- Subadi, T. (2010). *Lesson Study Berbasis PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*.
- Sugiwati. (2013). Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut – Surabaya.
- Suharsimi, A. (2007). *Prosedur Penelitian Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sumantoro, T. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Suppiah, N., Rahman, N. A., Andi, H., Zulkafaly, & Moh, F. (2014). Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Riview Of Arts and Humanities*, 3(2).
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Susanto A. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Kencana.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain sambil belajar: permainan tradisional sebagai media penanaman nilai pendidikan karakter. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1-14.
- Tadjuddin, N. (2014). *Analisis Melejitkan Kompetensi Pribadi dan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini*. Harakindo Publishing.
- Tadjuddin, N. (2015). *Desain Pembelajaran Anak Usia Dini*. Aura Printing & Publishing.
- Tedjasaputra M. S. (2001). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT. Grasindo.

Teguh Sumantoro, & Joko. (2013). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).

Wijaya, H. (2013). Metode penelitian pendidikan teologi. E-Modul, August 2013, 1-8.

Yumarlin, M. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga. *Jurnal Teknik*, 3(1).