



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PG-PAUD

Status "Terakreditasi UNGGUL"

SK LAMDIK No. 832/SK/LAMDIK/Ak/S/XII/2022

Jalan K. H. Achmad Dahlan No. 76 Telp. & Fax: (0354) 771576, 771503 Kediri

Website: <http://pgpaud.unpkediri.ac.id> Email: pgpaud.fkip@unpkediri.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor. 033/PG-PAUD/FKIP-UN-PGRI/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

NIDN : 0729078402

Jabatan : Kaprodi PG-PAUD

Menyatakan bahwa:

Nama : Arsita Nur Aniqoh

NPM : 19.1.01.11.0009

Judul Skripsi :

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

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 37% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.



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

BAB I-5.pdf

by Turnitin .

Submission date: 11-Aug-2023 02:20AM (UTC+0900)

Submission ID: 2126707403

File name: BAB_I-5.pdf (854.26K)

Word count: 13580

Character count: 86170

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 perhitungannya 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.

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 skema, 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 sensori-motor (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 (di atas 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

2 pemahaman tentang objek, orang, dan keadaan (Andriani, 2011). Menurut Meilinda, pemahaman siswa merupakan faktor penting dalam pelaksanaan pengajaran (Nugraheni, 2017).

3 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 berhitung 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”.

20 BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Tadjuddin (2014), Psikolog menggunakan istilah kognitif untuk semua aktivitas mental yang terkait dengan pemikiran, penalaran, memori, dan pemrosesan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses kognitif yang terkait dengan cara orang belajar dan mendengarkan, mengamati, berpikir, memprediksi, menilai dan berpikir tentang lingkungan mereka. Sedangkan menurut Piaget Perkembangan fungsi kemampuan berpikir metaforis mewarnai kemampuan kognitif fundamental anak pada tahap praoperasional (2-7) tahun (Noor, 2018).

Lebih lanjut lagi, menurut Pudjiati dan Masykouri (dalam Khadijah, 2016) Kognitif bisa didefinisikan sebagai kemampuan untuk belajar atau berpikir, atau kecerdasan, khususnya kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, kemampuan untuk menangkap apa yang terjadi di sekitarnya, dan kemampuan untuk menggunakan memori dan memecahkan masalah sederhana.

Kemudian menurut Yusuf (dalam Khadijah, 2016), kemampuan kognitif adalah kemampuan anak dalam berpikir yang lebih kompleks dan melakukan penalaran serta pemecahan masalah, dan tumbuhnya bakat kognitif tersebut akan memudahkan anak untuk memahami pengetahuan umum yang lebih besar.

Berdasarkan beberapa sudut pandang yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, kemampuan berpikir abstrak, beradaptasi dengan lingkungan sekitar, dan meningkatkan fungsi mental seseorang.

b. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Manusia berkembang, beradaptasi, dan tumbuh dengan perkembangan fisik, perkembangan psikologis, perkembangan sosial, perkembangan kognitif (fikir), dan perkembangan linguistik. Perkembangan adalah proses dimana seseorang tumbuh, beradaptasi, dan berkembang selama hidupnya. Menurut teori perkembangan Piaget, setiap pertumbuhan manusia mempunyai tahapan berkembang yang sama tetapi dengan kecepatan yang berbeda, semua anak bisa berkembang melalui urutan yang sama tetapi dengan kecepatan yang berbeda-beda (Tadjuddin, 2014). Oleh sebab itu, sangatlah penting untuk memperhatikan tahapan perkembangan kognitif anak menurut usianya. Perubahan dalam

berpikir atau kemampuan intelektual disebut sebagai perkembangan kognitif.

Psikolog kognitif percaya bahwa manusia mulai menggunakan kapasitas kognitifnya ketika mereka mulai menggunakan kemampuan motorik dan daya inderanya. Namun, teknik dan intensitas penggunaan kemampuan domain kognitif masih belumlah jelas. Sebagian besar sarjana Islam membagi perkembangan kognitif melalui empat tahap: perkembangan, pematangan, usia paruh baya, dan usia tua.

Piaget dan Vygonsky memelopori teori perkembangan kognitif. Teori perkembangan Piaget didefinisikan sebagai proses. Piaget percaya bahwa perkembangan sangat ditentukan oleh penggunaan aktif anak dan interaksinya dengan lingkungan, dan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui tindakan. Piaget mengakui bahwa perkembangan kognitif anak, atau kemampuan kognitif, terjadi dalam empat fase yang berbeda. Setiap langkah ditandai dengan munculnya keterampilan baru dan cara menggunakan pengetahuan (Tadjuddin, 2014). Dalam teorinya, perkembangan kognitif terjadi dalam urutan empat tahap, yaitu:

- 1) Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun): Bayi mengembangkan rasa dunia dan keabadian melalui pengalaman fisik dan emosional (organisasi sensorik) selain gerakan.

- 2) Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun): Anak memahami realitas di sekitarnya dengan menggunakan operasi simbolik (symbols) atau simbol dan berpikir secara intuitif. Keterbatasan pada tahap ini adalah pemikiran anak tetap egosentris, bermoral dan rasional. Mentalitasnya tidak sistematis, tidak konsisten dan tidak logis.
- 3) Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun): Anak-anak sudah cukup besar untuk menggunakan pemikiran logisnya, tetapi sementara itu anak-anak masih membutuhkan realitas modern. Pada titik ini, anak tersebut telah kehilangan kualitas moral dan artistiknya.
- 4) Tahap operasional formal (usia 12 tahun keatas): Anak-anak dapat menggunakan fungsi konkret dan membuat fungsi yang lebih kompleks. Ciri utama dari fase perkembangan ini adalah berpikir abstrak, mampu berhipotesis, menyimpulkan dan menyimpulkan masalah yang logis dan mungkin (Tadjuddin, 2014).

c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Chaplin (dalam Noor, 2019) mengartikan Perkembangan didefinisikan sebagai perubahan yang terus-menerus dan bertahap dari suatu organisme dari lahir sampai mati, pertumbuhan, perubahan bentuk dan integrasi bagian-bagian fisik dan fungsional, serta munculnya pola-pola dasar perilaku dewasa atau yang tidak dipelajari. Perkembangan berlangsung terus-menerus, tetapi tidak dalam arti peningkatan terus-menerus, tetapi sebagai rangkaian gelombang di mana berbagai bagian perkembangan berulang.

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan mental anak, menurut Muhammad Busyro Karim dan Siti Herlinah Wifroh (dalam Karim, 2014) diantaranya: Dari segi medis (medis) dan psikologis, ada banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, seperti:

- 1) Faktor hereditas (keturunan). Filsuf Schopenhauer adalah nenek moyang gagasan hereditas atau nativisme, dengan alasan bahwa manusia dilahirkan dengan potensi tertentu yang tidak dapat diubah oleh lingkungan.
- 2) Faktor Karakteristik lingkungan. Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke, beliau mengatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci (tabularasa). Lingkungan sangat penting bagi perkembangan manusia. Menurut pandangan John Lucke, pertumbuhan kecerdasan

sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan informasi yang diterima dari lingkungannya.

- 3) Setiap organ fisik dan mental dapat dikatakan matang ketika mencapai kapasitas untuk menjalankan fungsinya. Usia sangat erat kaitannya dengan usia.
- 4) Segala sesuatu di luar diri seseorang yang berdampak pada pertumbuhan kecerdasan disebut sebagai pembentukan. Ada dua jenis pembentukan: pembentukan yang disengaja dan pembentukan yang tidak disengaja.
- 5) Minat dan bakat mendorong dan memotivasi tindakan menuju tujuan bersama. Sedangkan bakat merupakan kumpulan potensi intrinsik yang harus dipupuk dan diajarkan agar dapat diwujudkan.
- 6) Faktor kebebasan. Kebebasan digambarkan sebagai kemampuan manusia untuk berpikir secara divergen (menyebar), yang berarti bahwa manusia dapat memilih solusi tertentu untuk mengatasi kesulitan.

d. **Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6**

Tahun

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Persyaratan konten untuk

anak usia 5-6 tahun pada domain kognitif, dengan mengacu pada tingkat perkembangannya. Penulis membatasi pertumbuhan kognitif pada ranah perkembangan, Beberapa contoh berpikir simbolik untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut: 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10; 2) Menghitung dengan lambang bilangan; dan 3) Mencocokkan angka dengan simbol angka.

2. Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Salah satu bakat yang digunakan setiap hari adalah kemampuan untuk menghitung. Selain sebagai ilmu yang bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa, berhitung merupakan ilmu pasti yang tidak bisa ditebak (Kuresin, 2013). Reid (2016) mengklaim bahwa anak-anak belajar tentang simbol angka dan dapat menghitung jumlah berbagai item ketika mereka memiliki keterampilan berhitung awal.

Khadijah (2016) menjelaskan bahwa Kemampuan berpikir kritis merupakan Setiap anak muda memiliki sesuatu dalam matematika. Kegiatan yang dilakukan dalam perhitungan anak dengan mengurutkan angka atau berhitung dan mengkaitkan angka untuk mengembangkan kemampuan yang sangat penting dalam kehidupan anak dalam kehidupan anak dalam kehidupan. Kemampuan berhitung merupakan dasar untuk mengembangkan

kemampuan aritmatika dan persiapan bagi anak-anak untuk mulai bersekolah. Kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan cara: (1) Mengenal atau menghitung bilangan, (2) Membilang urutan bilangan, (3) Menghitung benda, (4) Mengenal himpunan dengan nilai bilangan yang berbeda, (5) Memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, (6) Melaksanakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan konsep konkrit ke abstrak, (7) Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, (8) Membuat benda sesuai dengan konsep bilangan.

Kemampuan berhitung pada anak perlu dikembangkan karena dapat membawa pengalaman segar dalam kehidupan sehari-hari anak. Kemampuan berhitung termasuk kapasitas untuk memanipulasi angka melalui operasi seperti penjumlahan dan pengurangan (Raghubar & Barnes, 2016). Senada dengan penjelasan Suryana (2016) Karena kemampuan berhitung itu penting Dalam kehidupan sehari-hari dan kedepannya, Anak-anak muda yang mampu belajar tentang angka, penjumlahan, dan pengurangan. Sedangkan Reid (2016) mengatakan bahwa anak usia dini mengembangkan kemampuan berhitung seperti membandingkan dan mengkontraskan simbol numerik, memperkirakan dan menghitung berbagai nilai. Anak-anak di atas usia lima tahun dapat mengenal bilangan, antara lain berhitung dari 1 sampai 20, memiliki pemahaman tentang bentuk dan barisan

bilangan, serta memahami transformasi bilangan seperti penjumlahan dan pengurangan (Morrison, 2016).

Berikut penjelasan tentang kemampuan berhitung seperti yang dikemukakan oleh beberapa sumber. Angka pada kemampuan matematika anak digunakan untuk menentukan jumlah item dan untuk menggambarkan deret numerik (Lestari, 2011). Sedangkan Angka dalam keterampilan berhitung anak meliputi mengenal, membedakan, dan menghubungkan atau mencocokkan angka (Reid, 2016). Setelah anak belajar angka dan angka, penjumlahan dan pengurangan harus disajikan (Suyanto, 2008). Hal inilah yang mendasari adanya angka dan angka dalam penjumlahan dan penarikan anak yang dinyanyikan. Karena penjumlahan dan pembebasan tidak dapat diajarkan secara langsung di awal kehidupan, $2+1=3$ (Suryana, 2016).

b. Pentingnya Mengembangkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini

Menurut Reid (2016) bahwa kunci untuk anak-anak yang belajar berhitung di tahun-tahun awal mereka adalah kemampuan mereka untuk memperkirakan, Simbol angka yang berbeda dibandingkan dan dikontraskan. Anak usia 5-6 tahun ke atas dapat berhitung dari 1 sampai 20 ke atas, mengenal bentuk bilangan, dan mengenal deretan bilangan.

Menurut Jackman (2009) Operasi bilangan sederhana seperti pengurangan dan penjumlahan dapat menjadi dasar bagi anak-anak untuk memahami bilangan hingga sepuluh. Karena berhitung anak usia dini masih belum sempurna dan mendasar, maka dapat dikembangkan melalui permainan dan penggunaan media yang cocok untuk anak. Alhasil, dengan memberikan pembelajaran yang tepat saat anak bersekolah, kita dapat membantu Perkembangan anak usia dini, khususnya dalam kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah keterampilan penting yang harus dimiliki anak muda karena membantu mereka mengatasi kesulitan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun mulai dari angka, bilangan, penjumlahan dan pengurangan sederhana. Bilangan disajikan secara progresif pada awal kehidupan, diawali dengan berhitung 1-5, 6-10, 11-15, 16-20 dengan mengenalkan urutan bilangan. Dalam angka, anak awalnya memperhatikan bentuk angka, setelah itu mereka dapat dibedakan dan dicocokkan dengan angka. Anak muda akan belajar penjumlahan dan pengurangan setelah mempelajari angka dan angka. Dalam angka, anak awalnya memperhatikan bentuk angka, setelah itu mereka dapat membedakan dan mencocokkan angka dengan angka. Setelah belajar angka dan angka, anak akan belajar penjumlahan dan pengurangan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Hidayati (2016) berpendapat bahwa variabel internal dan eksternal mungkin berdampak pada kemampuan berhitung anak. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak dan mempengaruhi motivasi, gaya, kematangan, dan bakat masing-masing anak selama proses belajar berhitung, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar anak, seperti ketidakmampuan anak berhitung karena kurangnya kegiatan belajar yang sangat menarik sehingga membuat anak-anak bosan. Lebih lanjut lagi, pembagian tambahan dari faktor internal ini adalah: 1) Aspek fisik seperti kesejahteraan, ingatan, penglihatan, pendengaran, dan perasaan; 2) Unsur psikologis seperti usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, kognisi, perhatian, serta hobi dan bakat. Sedangkan kategori tambahan dari faktor eksternalnya meliputi kepedulian keluarga.

3. Permainan

a. Pengertian Permainan

Semua bentuk permainan dianggap permainan oleh anak-anak, yang menggunakannya untuk memanjakan kecenderungan bermain mereka sambil juga meningkatkan pemahaman, pembelajaran, dan perkembangan mereka secara keseluruhan. Sementara itu, media permainan instruksional adalah alat permainan yang dibuat khusus dengan mempertimbangkan pendidikan (Jalinus

& Ambiyar, 2016). Ini termasuk unsur mental, emosional, sosial, dan fisik (Farhurohman, 2017). Susanto menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain adalah bagaimana pendidikan anak usia dini dilaksanakan. Dimana anak didorong dapat bereksplorasi melalui bermain untuk belajar tentang lingkungannya, menemukan, dan menggunakan benda-benda yang dekat dengannya, menjadikan pembelajaran bermakna bagi mereka (Susanto, 2015).

Untuk mengajar anak sambil bermain, pendidik membutuhkan alat permainan edukasi (APE). *Educational Game Tool* merupakan sebuah media yang dibuat untuk membantu guru dan siswa belajar di dalam kelas. Hal ini juga dapat membantu siswa dalam mewujudkan potensi mereka sendiri. Guslinda dan Kurnia mengklaim bahwa alat permainan edukatif adalah berbagai peralatan atau artefak yang dapat digunakan untuk merangsang semua keterampilan anak saat bermain dan dikembangkan dengan alat atau benda (Guslinda & Kurnia, 2018). Menurut Tedjasaputra (2001), Alat permainan edukasi adalah alat permainan yang dirancang dengan tujuan pendidikan.

b. Manfaat Permainan untuk Anak

Kegiatan bermain juga memberikan pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan anak. Bagian berikut menyoroti manfaat bermain untuk perkembangan anak usia dini, termasuk aspek moral, fisik, kognitif, linguistik, dan social (Rohmah, 2016).

1) Perkembangan moral

Perkembangan moral memerlukan pertumbuhan ide, emosi, dan tindakan sesuai dengan standar dan rutinitas tentang bagaimana seseorang harus berperilaku dalam situasi sosial. Moralitas anak usia dini bersifat abstrak dan menantang untuk dideskripsikan, sehingga harus ada pendekatan lain untuk mengajarkan moralitas kepada anak. Salah satu caranya adalah dengan kegiatan bermain. Anak-anak diberikan aturan atau proses untuk diikuti saat mereka bermain, dan pada titik inilah bermain peran membantu anak-anak memperoleh nilai.

2) Perkembangan motorik

Perkembangan motorik padat dengan tugas-tugas yang melibatkan gerakan, baik gerakan kasar maupun halus. Gerakan dapat mengarahkan anak untuk bermain; Saat bermain, anak menggerakkan anggota tubuhnya yang melatih otot yang membuat anak kuat dan bugar.

3) Perkembangan kognitif

Kemampuan kognitif meliputi pengetahuan, memori, kreativitas, kelincahan mental, dan rasionalitas. Bahkan saat bermain, anak kecil dapat mengenali konsep. Anak-anak akan menerima konsep lebih mudah melalui bermain daripada melalui instruksi kelas tradisional. Bermain membantu meningkatkan otak anak-anak karena empat fakta kunci: pikiran, masa kritis, anak-anak adalah makhluk belajar, dan anak-anak belajar melalui bermain.

4) Perkembangan bahasa

Anak-anak selalu berinteraksi dengan lawannya selama bermain, baik secara verbal maupun nonverbal. Anak-anak pertama-tama hanya menggunakan bahasa tubuh saat bermain, tetapi seiring bertambahnya kosa kata mereka, mereka secara bertahap mulai menggunakan bahasa lisan untuk berinteraksi dengan teman bermain mereka. Anak-anak dapat memperkuat kemampuan bahasa mereka dengan mengungkapkan keinginan, pendapat, dan kritik mereka terhadap orang lain.

5) Perkembangan sosial

Melalui bermain, sekelompok anak akan berinteraksi satu sama lain. Bermain dengan teman memungkinkan anak memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang diri mereka sendiri dan

orang lain. Bermain juga dapat membantu anak-anak belajar tanggung jawab, pengendalian diri, dan kejujuran. Anak-anak akan belajar bagaimana bekerja sama dalam tim melalui bermain dengan teman-temannya.

4. Permainan Ular Tangga Hitung

a. Pengertian Permainan Ular Tangga Hitung

Permainan ular tangga hitung sudah terkenal di berbagai daerah. Anak-anak usia 5 dan 6 tahun dapat memainkan permainan ular tangga hitung untuk meningkatkan perkembangan kognitif, linguistik dan sosial mereka. Menyebutkan barisan bilangan, mengidentifikasi lambang bilangan dan memahami konsep bilangan merupakan kemampuan kognitif-matematis yang dapat diperkuat melalui permainan ini (Ningsih, 2009).

Permainan papan ular tangga hitung yang dimainkan oleh dua orang atau lebih salah satu permainan favorit anak-anak (Said & Budimanjaya, 2015). Kertas yang digunakan untuk permainan ular tangga terdiri dari garis kotak-kotak kecil. Beberapa kotak juga memiliki sejumlah tangga atau ular yang digambar di dalamnya, menghubungkannya dengan kotak lain (Sumantoro & Joko, 2013). Pada tahun 1870, permainan seperti ini mulai dikembangkan. Karena tidak ada ukuran yang ditetapkan untuk permainan papan ular tangga hitung atau sejumlah kotak, siapapun dapat merancang

permainan ular tangga mereka sendiri apapun yang mereka sukai (Yumarlin, 2013).

Jumlah langkah yang harus dilakukan bidak dalam permainan ular tangga hitung ditentukan dengan cara melempar dadu. Game ini termasuk dalam kategori "board game", bersama dengan game seperti Halma, Ludo, dan board game terkait lainnya (Astuti & Alaby, 2019). Permainan ular tangga merupakan permainan klasik yang menggunakan alat musik dadu (Cartono, 2013). Untuk menentukan siapa yang lebih dulu dan faktor lainnya, para pemain dibagi menjadi banyak (Husna, 2009). Ketika seorang peserta melewati garis finis terlebih dahulu, mereka dianggap sebagai pemenang.

Anak-anak telah memainkan permainan ular tangga hitung untuk waktu yang lama. Tentunya permainan ini memiliki aturan agar bisa dimainkan dengan baik. Permainan ular tangga hitung melibatkan pemain yang saling bersaing dengan tetap berpegang pada aturan tertentu untuk suatu tujuan (Sugiwati, 2013). Selain itu, permainan ular tangga memiliki keuntungan bagi anak-anak, antara lain mengajari mereka cara mengikuti aturan, menghitung peluang ketika dadu muncul, membaca simbol angka, menyebutkan gambar dan warna dan berinteraksi secara sosial dengan teman sebaya dan guru (Widiastuti, 2018).

Permainan ular tangga hitung memiliki banyak tujuan, menurut Nachiappan. Ular tangga hitung adalah permainan yang mendorong peserta untuk berinteraksi satu sama lain. Selain itu, berbagai konten instruktif dan menghibur dapat dimasukkan dalam permainan ular tangga (Suppiah et al., 2014). Dalam penelitian ini, peneliti mengubah permainan ular tangga menjadi sebuah permainan baru dan menambah daya tarik dari permainan ini, yakni menjadi Ular Tangga adalah permainan. Permainan berhitung ular tangga ini identik dengan permainan ular tangga pada umumnya; papan permainan ular tangga telah diperbarui. Bila biasanya di dalam kotak-kotak ular tangga biasa berisi gambar-gambar hewan, jenis-jenis kendaraan, tokoh film kartun, dan lain-lain, di dalam permainan Ular Tangga Hitung ini berisi soal-soal berhitung sederhana di setiap kotaknya. Untuk maju ke tahap selanjutnya, anak harus bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Jika anak (pemain) tidak dapat menjawab, anak (pemain) tidak berhak melempar dadu atau bergerak sampai satu putaran permainan selesai.

Berikut ini adalah gambar alat permainan Ular Tangga Hitung:



Gambar 2.1 Alat Permainan Ular Tangga Hitung

b. Pemanfaatan Permainan Ular Tangga Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak

Ismayani (2013) menjelaskan adapun langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap pemain memilih bidak untuk digunakan. Masing-masing memiliki bidak yang unik. Warna atau bentuk pion dapat membantu membedakannya.
- 2) Tempatkan bidak di kotak "Mulai" (kotak pertama) di sudut papan permainan.
- 3) Untuk memindahkan pion, mulailah dengan setelan atau lempar dadu untuk melihat siapa yang pertama, kedua, dan seterusnya.

- 4) Permainan dimulai dengan melempar dadu. Pemain kemudian memajukan bidaknya sesuai dengan jumlah dadu yang dilempar. Bidak dipindahkan ke kanan dengan mengikuti urutan numerik yang disediakan di papan tulis.
- 5) Tetap berpegang pada instruksi di papan tulis. Tangga mewakili gerakan ke atas, sedangkan ular mewakili gerakan ke bawah.
- 6) Pemenangnya adalah pemain pertama yang melewati garis finis.

Menurut Madyawati (2012), persiapan guru dalam bermain ular tangga diantaranya ialah:

- 1) Buat ruang yang ramah untuk anak kecil bermain.
- 2) Kumpulkan alat-alat penting, seperti dadu, bidak, dan papan bidak.
- 3) Jelaskan ide dan tujuan dari permainan ular tangga.
- 4) Menggunakan petunjuk arah untuk mengarahkan anak-anak dalam aktivitas ular tangga:
 - a) Pisahkan anak-anak menjadi kelompok terpisah yang masing-masing terdiri dari empat orang,
 - b) Bantu anak muda dalam memutuskan siapa yang akan pergi lebih dulu,
 - c) Bantu anak menghitung hasil lemparan dadu,
 - d) membantu anak muda dalam menjalankan bidaknya berdasarkan hasil lemparan dadu.

- 5) Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak selama permainan berlangsung.

Pada penelitian ini, tahapan permainan ular tangga dimodifikasi menjadi hitungan ular tangga, sebagai berikut:

- 1) Ciptakan lingkungan yang ramah bagi anak-anak muda untuk bermain.
- 2) Siapkan alat-alat yang diperlukan, seperti dadu, pion, ular tangga, papan, dan kotak benda beserta isinya.
- 3) Jelaskan cara bermain berhitung ular tangga dan berikan contohnya sebagai berikut:
 - a) Guru mengambil sebuah dadu dan pion, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - b) Guru meletakkan bidak pada kolom pertama, kemudian mengocok dadu, dan menghitung angka pada dadu setelah dikocok.
 - c) Guru memindahkan garis ular tangga ke kotak berikutnya sesuai dengan jumlah titik pada dadu, kemudian menyebutkan angka berhenti yang diambil bidak pada garis ular tangga, dari kotak mana ia akan mengambil barang.
 - d) Saat bidak Anda mendarat di kotak dengan gambar di bagian bawah tangga, bangunlah. Jika pion Anda mendarat di petak berkepala ular, turunlah.

- 4) Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga hitung dengan arahan:
 - a) membagi anak menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari empat orang;
 - b) membantu anak untuk melihat siapa yang pertama kali dapat giliran;
 - c) membantu anak menghitung hasil dadu,
 - d) membantu anak mengambil keputusan berdasarkan hasil dadu;
 - e) Bantu anak menyebutkan nomor yang akan berhentinya pion dan mengambil barang dari kotak sesuai dengan nomor yang akan berhentinya pion.
- 5) Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak selama permainan berlangsung.

c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Hitung

Adapun kelebihan permainan Ular Tangga Hitung yaitu:

- 1) Media yang digunakan termasuk dalam media pembelajaran tematik.
- 2) Dapat menarik minat anak didik untuk belajar, karena siswa menjadi bermain dalam pembelajaran.
- 3) Anak didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.

- 4) Permainan Ular Tangga Hitung dapat merangsang anak didik belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- 5) Permainan Ular Tangga Hitung dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun diluar kelas.
- 6) Anak didik dapat belajar berhitung sambil bersenang-senang melalui permainan ini.
- 7) Visual dari alat-alat dalam permainan Ular Tangga Hitung berwarna-warni dan menarik sehingga dapat menggugah rasa ingin tahu dan membuat anak lebih aktif serta semangat dalam belajar berhitung.
- 8) Pembuatan alat-alat dalam permainan Ular Tangga Hitung ini tidak membutuhkan banyak biaya.

Adapun kelemahan permainan Ular Tangga Hitung yaitu:

- 1) Permainan Ular Tangga Hitung memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan tata caranya kepada anak.
- 2) Permainan Ular Tangga Hitung tidak dapat digunakan untuk semua materi/tema pembelajaran.
- 3) Bagi anak yang tidak menguasai tata cara bermain Ular Tangga Hitung akan merasa sulit untuk bermain.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis mencoba memahami dan menemukan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul skripsi penulis. Studi yang relevan meliputi:

1. Skripsi mahasiswa Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan STKIP Kusuma Negara oleh Fitri Astuti Tahun 2019 berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, melalui tahapan dengan model Kemmis dan Taggart. Subyek penelitian ini adalah 15 anak laki-laki dan perempuan kelompok B PAUD Al-Fitri yang terdiri dari 7 laki-laki dan 8 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah anak yang mengalami peningkatan kemampuan kognitif secara signifikan setelah diberikan tindakan selama 2 siklus. Pada siklus I persentase yang diperoleh adalah 55,7% dan meningkat menjadi 86,8% pada siklus II. Peningkatan juga terlihat dari skor seluruh aspek kognitif yang meningkat pada setiap siklusnya. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan ular tangga keterampilan kognitif anak usia dini meningkat.
2. Skripsi Mahasiswa Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Mataram oleh Dwi Istiati Rahayu Tahun 2019 berjudul “Peningkatan Numerasi Anak Usia Dini Melalui Penerapan Permainan Ular Tangga”. Penelitian ini difokuskan pada kemampuan anak nomor

1, seperti yang diketahui di awal bahwa kemampuan anak kelompok B di TK Rinjani masih rendah, sehingga melalui permainan ular dan acara dilaksanakan di tangga. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak terutama pada kemampuan berhitung, menyusun angka dan membuat lambang – angka.

Penelitian-penelitian di atas hampir identik dengan penelitian peneliti, yang keduanya akan menyelidiki permainan ular tangga, namun dalam penelitian ini, penulis melakukan modifikasi terhadap permainan ular tangga agar menjadi permainan yang tidak biasa dan menambah daya tarik dari permainan ini, yakni menjadi permainan Ular Tangga Hitung. Permainan ular tangga hitung ini sama dengan permainan tangga ular secara umum; Papan tangga ular telah diperbarui. Bila biasanya di dalam kotak-kotak ular tangga biasa berisi gambar-gambar hewan, jenis-jenis kendaraan, tokoh film kartun, dan lain-lain, di dalam permainan Ular Tangga Hitung ini berisi soal-soal berhitung sederhana di setiap kotaknya. Untuk maju ke tahap berikutnya, anak -anak harus dapat menjawab pertanyaan -pertanyaan ini.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran anak usia dini harus dilakukan secara konkret dengan bermain dan menggunakan materi pembelajaran. Permainan ular dan tangga adalah salah satu yang mungkin membantu anak-anak meningkatkan kemampuan mereka untuk menghitung. Pekerjaan aritmatika tangga ular dapat memberikan lingkungan yang menyenangkan bagi anak-anak, dan pendekatan tangga ular dapat diciptakan untuk membantu dalam mengendalikan anak-anak dengan fitur perkembangan, terutama dalam materi untuk mengembangkan kapasitas untuk menghitung. Kapasitas untuk menghitung anak-anak berusia 5-6 diketahui, secara khusus: menyebutkan banyak item satu hingga 10, memahami gagasan angka, dan mengenali tanda angka.

Mengingat pentingnya penghitungan keterampilan pada awal masa bayi, yaitu karena keberadaan manusia tidak dapat diisolasi dari penghitungan kegiatan, dan untuk membantu anak-anak dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar di tingkat berikutnya. Guru diharapkan untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berhitung mereka dengan memanfaatkan sejumlah permainan yang cocok untuk perkembangan anak, salah satunya adalah permainan penghitungan tangga ular.

Permainan Ular Tangga Hitung ini bisa menghilangkan rasa bosan anak saat belajar berhitung. Selain itu anak akan lebih mudah mengenal

bilangan dan berhitung melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan belajar berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung ini memungkinkan anak untuk bisa memegang langsung media yang dipakai serta menyebutkan angka dari hasil penjumlahan. Cara tersebut bisa memberi pengalaman kepada anak untuk lebih ingat tentang angka dan cara menghitung dengan cara menyenangkan. Pemanfaatan permainan Ular Tangga Hitung dalam proses pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak di Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri.

BAB III

METODE PENELITIAN

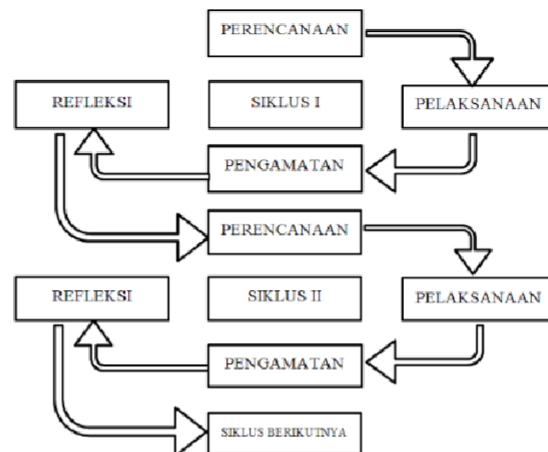
A. Subjek dan *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri pada Kelompok B dengan jumlah 16 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Sekolah ini terletak di Jalan Thamrin RT/002 RW/005 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Peneliti memilih Kelompok B sebagai subjek penelitian karena kemampuan berhitung sebagian besar anak-anak di sana masih belum berkembang. Orang yang diminta untuk menyampaikan informasi mengenai suatu fakta atau pendapat disebut sebagai subjek penelitian atau responden. Subyek untuk penelitian adalah mereka yang dimaksudkan untuk diteliti oleh peneliti (Arikunto, 2006).

B. Prosedur Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini (PTK). Penelitian adalah proses memeriksa sesuatu menggunakan pedoman metodologis tertentu untuk mengumpulkan fakta atau informasi yang akan membantu peneliti membuat sesuatu yang lebih menarik dan penting. Tindakan itu mengambil bentuk seri siklus dalam penelitian ini, didefinisikan sebagai aliran aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Kelas adalah kumpulan siswa bisa menghadiri instruksi yang sama

pada waktu yang sama. Jadi, menurut Suharsimi (2007:3), penelitian tindakan kelas adalah pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa suatu tindakan yang sengaja dimunculkan dan berlangsung dalam setting kelas. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Guru dan peneliti berusaha untuk hasil yang optimal dengan menerapkan metode dan prosedur yang efektif untuk belajar di kelas, sebagaimana dibuktikan oleh interaksi siswa dalam hasil pembelajaran atau pembelajaran yang dapat diulangi dengan revisi untuk meningkatkan keterampilan penghitungan anak-anak. Model siklus Model yang dibuat oleh digunakan dalam penelitian ini Model Mc. Taggart (Paidi, 2010). Penelitian ini dilaksanakan dalam rangkaian siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 3.1 Desain PTK Model MC Taggart (Paidi, 2010)

Siklus yang terjadi berdasarkan hasil bagan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan

2. PelaksanaanTindakan

3. Observasi

4. Refleksi

Fakta bahwa penelitian dilakukan dalam siklus merupakan salah satu keunggulan penelitian tindakan kelas. Hasil refleksi menjadi landasan bagi perubahan, prosedur, dan tujuan pembelajaran siklus berikutnya. Dalam penelitian ini, peneliti bekerjasama dengan rekan sejawat peneliti di kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2021-2022 yang bernama Aina Ainul Nurmajidah Penelitian ini akan selesai jika telah terjadi peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang dinilai. PTK ini direncanakan memiliki 3 siklus dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Perencanaan dilaksanakan untuk membuat rencana dalam melakukan aktivitas yang meliputi melakukan modifikasi terhadap arah aktivitas dan mengidentifikasi masalah yang muncul dari pelaksanaan kegiatan lebih dahulu dan menguraikan solusi yang potensial. Siklus 1 direncanakan akan berlangsung pada Hari Sabtu 17 September 2022. “Keluarga” merupakan subtema dari tema utama kegiatan yaitu “Lingkungan”. Perencanaan yang dilakukan antara lain:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan untuk berhitung
- 4) Menyiapkan format penilaian kemampuan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung dan lembar observasi kegiatan belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, melalui permainan Ular Tangga Hitung, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) digunakan untuk memandu pembelajaran. Tindakan yang dilakukan untuk belajar adalah:

- 1) Rencanakan waktu dan lokasi kegiatan pengajaran.
- 2) Memaparkan pembelajaran yang akan dilakukan melalui permainan Ular Tangga Hitung
- 3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan Ular Tangga Hitung.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan permainan Ular Tangga Hitung ini meliputi:

Kegiatan Awal (30 menit)

- 1) Penerapan SOP pembukaan

- 2) Berdiskusi tentang bicara sopan pada ayah & ibu
- 3) Berdiskusi tentang mau bermain dengan teman di rumah
- 4) Bercerita tentang membersihkan rumah
- 5) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Bermain ular tangga hitung
- 2) Menggambar sesuai angka yang tersedia
- 3) Mencocok gambar koper ayah
- 4) Memberi tanda pada perbuatan benar dan salah

Istirahat (30 menit)

- 1) Bermain, cuci tangan, doa, makan, minum

Kegiatan Akhir (30 menit)

- 1) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai oleh anak
- 3) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5) Penerapan SOP penutupan

c. Observasi

Peneliti mencatat pengamatannya terhadap kegiatan pembelajaran. Pelaksanaannya dilakukan secara berkesinambungan, bergerak dari siklus satu ke siklus kedua.

d. Refleksi

Tahap refleksi adalah dimana informasi atau masukan yang diperoleh melalui pengamatan diproses. Untuk mengoreksi hasil tindakan, refleksi dilakukan dengan tindakan setiap siklus. Tujuan refleksi adalah untuk mengumpulkan informasi yang akan menunjukkan perlu atau tidaknya tindakan dalam siklus berikutnya untuk membawa perubahan yang diinginkan, dan hasil pengamatan ini akan berpengaruh pada tindakan selanjutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan dilaksanakan untuk membuat rencana dalam melakukan tindakan yang meliputi melakukan modifikasi terhadap arah tindakan serta mengidentifikasi masalah yang muncul dari pelaksanaan Siklus I dan menguraikan solusi yang potensial. Siklus 2 direncanakan akan berlangsung pada Hari Jumat, 23 September 2022. “Lingkungan” merupakan subtema dari tema utama kegiatan yaitu “Sekolahku”. Perencanaan yang dilakukan antara lain:

- 1) Menyusun RPPM
- 2) Menyusun RPPH
- 3) Menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan untuk berhitung
- 4) Menyiapkan format penilaian kemampuan berhitung melalui

permainan Ular Tangga Hitung dan lembar observasi kegiatan belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, melalui permainan Ular Tangga Hitung, RPPM dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) digunakan untuk memandu pembelajaran. Tindakan yang dilakukan untuk belajar adalah:

- 1) Rencanakan waktu dan lokasi kegiatan pengajaran.
- 2) memaparkan pembelajaran yang akan dilakukan melalui permainan Ular Tangga Hitung
- 3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan Ular Tangga Hitung.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan permainan Ular Tangga Hitung ini meliputi:

Kegiatan Awal (30 menit)

- 1) implementasi SOP pembukaan
- 2) Berdiskusi mengenai seragam sekolah
- 3) Berdiskusi tentang menjaga kebersihan sekolah
- 4) Berdiskusi tentang saling tolong menolong dengan teman
- 5) Gerak dan lagu
- 6) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Kerja bakti membersihkan kelas

- 2) Berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung
- 3) Mewarnai gambar baju seragam
- 4) Menghitung dasi/topi
- 5) Menebali kata di bawah gambar sekolahku

Istirahat (30 menit)

- 1) Bermain, cuci tangan, doa, makan, minum

Kegiatan Akhir (30 menit)

- 1) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5) Penerapan SOP penutupan

c. Pengamatan

Peneliti mencatat pengamatannya terhadap kegiatan pembelajaran. Pelaksanaannya dilakukan secara berkesinambungan, bergerak dari siklus sebelumnya ke siklus berikutnya.

d. Refleksi

Tahap refleksi adalah informasi atau masukan yang diperoleh dari observasi dianalisis pada tahap refleksi. Refleksi dilakukan dengan kegiatan setiap siklus untuk mengoreksi hasil kegiatan.

Tujuan refleksi adalah untuk mengumpulkan data yang akan menunjukkan perlu atau tidaknya tindakan pada siklus berikutnya.

untuk mencapai perubahan yang diinginkan, serta hasil pengamatan tersebut, yang akan berdampak pada tindakan selanjutnya. Jika temuan sudah optimal, tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3. Siklus III

a. Perencanaan

Proses perencanaan melibatkan pembuatan rencana tindakan, melakukan penelitian tindakan, membuat penyesuaian terhadap tindakan, mengenali masalah yang muncul dari pelaksanaan tindakan sebelumnya, dan mengajukan solusi untuk masalah tersebut. Siklus 3 direncanakan akan berlangsung pada Hari Jum'at, 30 September 2022. "Lingkungan" menjadi tema utama kegiatan, dengan subtema "Sekolahku (Alat-alat Sekolah)". Perencanaan yang dilakukan antara lain:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Menyiapkan sarana dan prasarana yang digunakan untuk berhitung
- 4) Menyiapkan format penilaian kemampuan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung dan lembar observasi kegiatan belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, melalui permainan Ular Tangga Hitung,

pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Implementasi Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Implementasi Pembelajaran Harian (RPPH). Tindakan yang dilakukan untuk belajar adalah:

- 1) Rencanakan waktu dan lokasi kegiatan pengajaran
- 2) Memaparkan pembelajaran yang akan dilakukan melalui permainan Ular Tangga Hitung
- 3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui permainan Ular Tangga Hitung

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan permainan Ular Tangga Hitung ini meliputi:

Kegiatan Awal (30 menit)

- 1) implementasi SOP pembukaan
- 2) Berdiskusi mengenai alat-alat sekolah
- 3) Berdiskusi mengenai menjaga kelestarian alat-alat sekolah
- 4) Berdiskusi mengenai tidak mengganggu teman
- 5) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung
- 2) Pengelompokan alat-alat untuk sekolah
- 3) Pengurutan pola alat-alat sekolah
- 4) Pencocokan gambar buku
- 5) Menyebutkan huruf-huruf konsonan dan vokal alat-alat sekolah

Istirahat (30 menit)

- 1) Bermain, cuci tangan, doa, makan, minum

Kegiatan Akhir (30 menit)

- 1) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5) Penerapan SOP penutupan

c. Tahap Pengamatan

Peneliti mencatat pengamatannya terhadap kegiatan pembelajaran. Pelaksanaannya dilakukan secara berkesinambungan, bergerak dari siklus sebelumnya ke siklus berikutnya.

d. Refleksi

Analisis adalah proses pengolahan data atau masukan yang diperoleh selama analisis Untuk meningkatkan hasil tindakan tersebut, perhatian diberikan pada tindakan yang dilakukan di setiap

siklus

Refleksi bertujuan untuk memperoleh data untuk menentukan apakah diperlukan tindakan pada siklus berikutnya yang dapat membawa perubahan yang diinginkan dan hasil pengamatan akan mempengaruhi tindakan selanjutnya. Apabila hasilnya sudah maksimal maka siklus berikutnya tidak perlu dilanjutkan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis Data yang Diperlukan

- a. Data tentang kemampuan berhitung kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2022-2023
- b. Data mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data tentang kemampuan berhitung Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2022-2023 dan data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK adalah sebagai berikut:

- a. Data tentang kemampuan berhitung kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2022-2023 Pendekatan evaluasi kinerja, seperti instrumen dan rubrik kinerja, digunakan untuk mengumpulkan data. Evaluasi

kinerja adalah evaluasi guru yang menuntut siswa untuk melakukan tugas dalam tindakan yang dapat disaksikan dan dikuantifikasi dalam kegiatan belajar dan kegiatan sehari-hari (Wijaya, 2013).

- 1) Subyek yang dinilai adalah anak didik Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri Tahun Tahun Pelajaran 2022/2023, berjumlah 16 anak.
- 2) Kemampuan yang sedang dievaluasi adalah kapasitas untuk menghitung.
- 3) Indikatornya adalah kemampuan anak dalam membilang, mengenal lambang bilangan dan menjumlahkan angka.
- 4) Pendekatan penilaian kinerja digunakan. Pendekatan kinerja ini menggunakan instruksi atau lembar evaluasi kinerja dalam bentuk serangkaian daftar periksa yang mengevaluasi kemampuan berhitung murid.
- 5) Prosedur unjuk kerja:
 - a) Guru menyiapkan sarana dan prasarana.
 - b) Ketika instruktur menjelaskan dan mendemonstrasikan cara bermain Menghitung Ular Tangga untuk mengembangkan kemampuan berhitung mereka, anak-anak memperhatikan dengan seksama.
 - c) Melalui permainan Menghitung Ular Tangga, anak-anak diharuskan untuk melakukan tindakan menghitung.
 - d) Guru memberikan penilaian terhadap kemampuan berhitung

anak.

e) Kriteria penilaian:

- (1) Anak mendapatkan BB (Belum Berkembang) jika anak belum mampu membilang, mengenal, lambing bilangan dan menjumlahkan angka, meski sudah di bantu guru.
- (2) Anak mendapatkan MB (Mulai Berkembang) jika anak mampu membilang tanpa bantuan guru.
- (3) Anak mendapatkan BSH (Berkembang Sangat Baik) jika anak mampu membilang dan mengenal lambing bilangan tanpa bantuan guru.
- (4) Anak mendapatkan Berkembang Sangat Baik (BSB) jika anak mampu membilang, mengenal lambing bilangan dan menjumlahkan angka tanpa bantuan guru.

Tabel 3.1
Lembar Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Berhitung
Melalui Permainan Ular Tangga Hitung

| 10 No | Nama Anak | Hasil Penilaian | | | | Kriteria Ketuntasan Belajar: Minimal BSH | |
|-------------------|-----------|-----------------|----|-----|-----|---|--------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | Belum Tuntas | Tuntas |
| 1 | Ana | | | | | | |
| 2 | Aan | | | | | | |
| 3 | Nishwa | | | | | | |
| 4 | Ziya | | | | | | |
| dst.. | | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | |
| Prosentase | | | | | | | |

b. Data tentang Pelaksanaan Pembelajaran Saat Tahap Tindakan dari PTK Dilaksanakan.

Data pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan melalui observasi atau pendekatan observasi. Pengamatan (observation) atau kegiatan mengamati adalah frase luas yang mengacu pada berbagai jenis pengumpulan data yang melibatkan pendokumentasian kejadian, menghitungnya, mengukurnya, dan mencatatnya. Teknik observasi adalah upaya sengaja untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dan konsisten (Arikunto, 2006). Teknik observasi atau pengamatan terhadap kemampuan berhitung pada anak didik menggunakan lembar/pedoman observasi sebagai berikut:

Tabel 3.2
Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

| No | Item Observasi | Baik | Cukup | Kurang |
|----|--|------|-------|--------|
| 1 | Guru menyampaikan apersepsi | | | |
| 2 | Guru menjelaskan tentang kegiatan bermain Ular Tangga Hitung | | | |
| 3 | Guru memberikan contoh | | | |
| 4 | Guru mengadakan tanya jawab | | | |
| 5 | Guru memotivasi anak saat belajar berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung | | | |
| 6 | Guru membimbing saat melakukan kegiatan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung | | | |

D. Teknik Analisis Data

Pendekatan analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis tindakan. Pendekatan deskriptif kuantitatif merupakan teknik analisis yang paling deskriptif, lebih banyak menyimpulkan nilai rata-rata dan standar deviasi data atau persentase pengamatan (Munadhi, 2013). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan Dengan membandingkan penyelesaian pembelajaran (persentase yang menerima BSH dan BSB) selama periode sebelum tindakan, tindakan siklus 1, tindakan siklus 2, dan tindakan siklus 3.

Langkah-langkah analisis datanya adalah sebagai berikut:

1. Tentukan proporsi anak -anak yang mendapatkan BB, MB, BSH dan BSB dengan rumus (dalam Arikunto, 2006):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase anak yang mendapatkan kriteria penilaian tertentu

f = Jumlah anak yang mendapatkan kriteria penilaian tertentu

n = Jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketuntasan belajar (proporsi keseluruhan anak yang mendapat minimal BSH) dari periode sebelum dan sesudah tindakan Siklus 1 s/d Siklus 3.

Standar minimal keberhasilan kemampuan berhitung anak adalah apakah anak muda dapat mencapai minimum BSH. Dalam penelitian ini, nilai standar keberhasilan klasik ditetapkan setidaknya 75%, menyiratkan bahwa persyaratan untuk kegiatan yang sukses dipenuhi jika ada peningkatan dalam penguasaan pembelajaran setidaknya 75%. Nilai rata-rata dan standar deviasi pengamatan atau pengamatan (Munadhi, 2013). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan perbandingan dalam penyelesaian tugas (persentase keberhasilan BSH dan BSB) dibandingkan dengan tugas awal, tugas siklus 1, tugas siklus 2, dan tugas siklus 3.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Tabel 3.3
Rencana Jadwal Penelitian

| No. | Kegiatan | Tahun 2022 | | | | | | | | | |
|-----|--|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
| 1 | Pengajuan Judul | ■ | | | | | | | | | |
| 2 | Penyusunan Bab I, Pendahuluan | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| 3 | Penyusunan Bab II, Kajian Pustaka | | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| 4 | Penyusunan Bab III, Metode Penelitian | | | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| 5 | Penyusunan Bab IV, Hasil Penelitian dan Pembahasan | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | |
| 6 | Penyusunan Bab V, Simpulan dan Saran | | | | | | | | ■ | ■ | ■ |

Keterangan:

A : Bulan Maret

B : Bulan April

C : Bulan Mei

D : Bulan Juni

E : Bulan Juli

F : Bulan Agustus

G : Bulan September

H : Bulan Oktober

I : Bulan November

J : Bulan Desember

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo, Kabupaten Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2022-2023. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Dalam pengamatan peneliti, kemampuan berhitung anak didik kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo, Kabupaten Kediri Semester I Tahun Pelajaran 2022-2023 ini masih rendah. Ini dapat dilihat dari 16 anak, yang memperoleh BB (Mulai Berkembang) dalam berhitung hanya ada 6 anak (37,5%) dan sisanya, yakni sebanyak 10 anak (62,5%) masih mendapatkan nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dalam berhitung.

Berdasarkan permasalahan Untuk meningkatkan kapasitas untuk menghitung, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari tiga (tiga) siklus, dengan empat langkah dalam setiap siklus, yaitu persiapan, implementasi, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 17 September 2022, siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 23 September 2022, dan siklus III pada hari Jum'at, tanggal 30 September 2022.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Kondisi Pra Tindakan

Dalam studi ini, kegiatan pra tindakan dilakukan dengan mengumpulkan data tentang taktik, strategi dan Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berhitung tangga memanfaatkan permainan ular berhitung tangga di kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Kegiatan yang dilakukan oleh Sebelum memulai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebaiknya penulis melakukan observasi.

Peneliti memperoleh strategi pembelajaran yang digunakan dalam pra-aksi dalam kegiatan pengamatan ini, di mana instruktur membahas tindakan untuk menangani kuliah dan pekerjaan rumah. Siswa hanya diinstruksikan untuk menyebutkan dan menampilkan nomor di papan tulis. Selain itu, pengajar tidak menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan tugas pembelajaran, melainkan hanya mengandalkan papan tulis sebagai media pembelajaran. Kendala dari proses pembelajaran berhitung menyebabkan anak terlihat kurang termotivasi dan terlibat, sehingga ada anak yang hasil belajarnya tidak mencapai tujuan sesuai dengan prestasi perkembangan anak. Kondisi ini terlihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Kemampuan Anak dalam Berhitung pada Pra Tindakan

| No. | Nama Anak | Hasil Penilaian | | | | Kriteria Ketuntasan Belajar: Minimal BSH | |
|-------------------|-----------|-----------------|------------|------------|-----------|--|------------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | Belum Tuntas | Tuntas |
| 1 | ARBR | | √ | | | √ | |
| 2 | AF | | | √ | | | √ |
| 3 | AAF | | √ | | | √ | |
| 4 | DSA | | | √ | | | √ |
| 5 | AQS | | √ | | | √ | |
| 6 | FAAR | | √ | | | √ | |
| 7 | KSA | | √ | | | √ | |
| 8 | MAHAF | | | √ | | | √ |
| 9 | KNS | | √ | | | √ | |
| 10 | NAS | | √ | | | √ | |
| 11 | NAY | | | √ | | | √ |
| 12 | FSF | | √ | | | √ | |
| 13 | PAF | | √ | | | √ | |
| 14 | QPS | | √ | | | √ | |
| 15 | RAN | | √ | | | √ | |
| 16 | WAZ | | √ | | | √ | |
| Jumlah | | 0 | 12 | 4 | 0 | 12 | 4 |
| Persentase | | 0% | 75% | 25% | 0% | 75% | 25% |

Dari Tabel 4.1. di atas Terlihat bahwa tidak ada yang mendapatkan peringkat BB (Belum Berkembang) atau BSB (Berkembang Sangat Baik) untuk kemampuan berhitung anak. 12 anak (75%) atau 12 anak memperoleh peringkat MB (Mulai Berkembang), sedangkan 4 anak (25%) mendapat skor BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pre Action ini memiliki tingkat penyelesaian pembelajaran sebesar 25%.

2. Perencanaan Umum Pelaksanaan Tindakan

Setelah melakukan analisis dan refleksi pada tahap pra tindakan, penulis bekerja sama dengan guru kelas untuk menemukan penyebab

kurangnya kemampuan berhitung anak kelompok B RA Hidayatus Sibyan. Setelah pengamatan dan wawancara, ditemukan bahwa instruktur kelas secara eksklusif menggunakan papan tulis untuk melakukan latihan berhitung dengan siswa, tanpa media atau alat bantu pengajaran lainnya yang relevan dengan tema pengajaran. Selain itu, guru tidak mengizinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang cara menghitung.

Setelah memeriksa kesulitan yang ditemukan, para peneliti dan instruktur merancang rencana aksi untuk dilakukan dengan tujuan meningkatkan kegiatan pembelajaran di Grup B Ra Hidayatus Sibyan. Setelah pertemuan itu, disepakati bahwa para peneliti harus meningkatkan upaya penghitungan mereka pada kelompok B RA Hidayatus Sibyan.

Strategi keseluruhan untuk implementasinya adalah mempersiapkan:

- a. RPPM
- b. RPPH
- c. Lembar Penilaian Kemampuan Anak dalam Berhitung
- d. Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran.

Adapun tema dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

1) Siklus I

Tema : Lingkungan

Sub Tema : Keluarga

Semester / Minggu : I / 4

Media : Ular Tangga Hitung

2) Siklus II

Tema : Lingkungan

Sub Tema : Sekolah

Semester / Minggu : I / 6

Media : Ular Tangga Hitung

3) Siklus III

Tema : Lingkungan

Sub Tema : Sekolah (alat-alat sekolah)

Semester / Minggu : I / 6

Media : Ular Tangga Hitung

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Siklus I diadakan untuk satu pertemuan, pada hari Sabtu, 17 September 2022, dengan tema “Lingkungan” dan sub tema “Keluarga”. Alat yang digunakan adalah Papan Ular Tangga Hitung, Dadu dan Kartu. Kemampuan berhitung anak merupakan kemampuan dasar yang diajarkan. Untuk efektivitas Rencana untuk pendidikan telah dikembangkan Program Pembelajaran Harian

(RPPH). Bila proporsi ketuntasan belajar aritmatika anak melebihi 75%, maka kegiatan tersebut dianggap berhasil.

b. Tahap Pelaksanaan

Siklus pertama berlangsung lancar, dengan satu kali pertemuan setiap hari Sabtu, 17 September 2022 dengan tema “Lingkunganku” dan sub tema “Keluarga”. Alat-alat yang digunakan adalah Papan Ular Tangga Hitung, Dadu dan Kartu. Keterampilan mendasar yang dipelajari adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan media Ular Tangga Hitung dan satu orang teman sejawat sebagai observer.

Pada siklus ini pembelajaran dilaksanakan sejalan dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang dikembangkan dengan meningkatkan aktivitas pembelajaran kemampuan berhitung anak melalui permainan Ular Tangga Hitung.

Pembelajaran pada siklus I, terdiri dari:

Kegiatan Awal (30 menit)

- 1) Guru mengucapkan salam
- 2) Guru mengabsen anak didik
- 3) Guru mengajak anak didik untuk berdoa
- 4) Guru mengajak berdiskusi tentang bicara yang sopan kepada ayah & ibu
- 5) Guru mengajak berdiskui tentang akan bermain dengan teman di rumah
- 6) Guru bercerita tentang cara membersihkan rumah

- 7) Guru mengenalkan kegiatan dan peraturan yang akan digunakan bermain

Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Guru mengajak anak didik untuk bermain ular tangga hitung
- 2) Guru mengajak anak didik untuk menggambar sesuai angka yang tersedia
- 3) Guru mengajak anak didik mencocok gambar koper ayah
- 4) Anak mengajak anak didik untuk memberi tanda pada perbuatan benar dan salah

Istirahat (30 menit)

- 1) Bermain di luar kelas, cuci tangan setelah kegiatan bermain, berdoa sebelum makan, makan, minum

Kegiatan Akhir (30 menit)

- 1) Guru menanyakan bagaimana perasaannya selama hari ini
- 2) Guru mengajak berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3) Guru mengajak anak didik bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4) Guru memberikan informasi tentang kegiatan untuk besok
- 5) Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru mengajak siswa untuk berdoa.
- 6) Guru bertemu dengan siswa., dan kemudian anak didik berbaris ketika akan pulang

c. Tahap Observasi

Hasil penilaian unjuk kerja kemampuan anak dalam berhitung dengan permainan Ular Tangga Hitung adalah:

Tabel 4.2

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Anak dalam Berhitung Menggunakan Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus I

| No. | Nama Anak | Hasil Penilaian | | | | Kriteria Ketuntasan Belajar: Minimal BSH | |
|-------------------|-----------|-----------------|------------|------------|-----------|--|------------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | Belum Tuntas | Tuntas |
| 1 | ARBR | | √ | | | √ | |
| 2 | AF | | | √ | | | √ |
| 3 | AAF | | √ | | | √ | |
| 4 | DSA | | | √ | | | √ |
| 5 | AQS | | √ | | | √ | |
| 6 | FAAR | | √ | | | √ | |
| 7 | KSA | | √ | | | √ | |
| 8 | MAHAF | | | √ | | | √ |
| 9 | KNS | | √ | | | √ | |
| 10 | NAS | | √ | | | √ | |
| 11 | NAY | | | √ | | | √ |
| 12 | FSF | | √ | | | √ | |
| 13 | PAF | | | √ | | | √ |
| 14 | QPS | | | √ | | | √ |
| 15 | RAN | | | √ | | | √ |
| 16 | WAZ | | | √ | | | √ |
| Jumlah | | 0 | 8 | 8 | 0 | 8 | 8 |
| Persentase | | 0% | 50% | 50% | 0% | 50% | 50% |

Berdasarkan hasil Tabel 4.2 di atas dapat dijelaskan bahwa dalam kemampuan berhitung, tidak ada anak yang mendapatkan BB (Belum Berkembang), anak yang mendapatkan nilai MB (Mulai Berkembang) sebanyak 8 anak atau sebesar 50%, anak yang mendapat nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) sebanyak 8 anak atau sebesar 50% dan tidak ada anak yang mendapatkan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal ini dikarenakan anak-anak masih belum memahami kegiatan menggunakan permainan Ular Tangga

Hitung. Dalam melakukan kegiatan bermain Ular Tangga Hitung Anak-anak terus mencari bantuan dari guru mereka dalam menyelesaikan tugas sekolah mereka.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan, proporsi ketuntasan belajar anak pada Siklus I sebesar 50% masih kurang dari 75%, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran perlu ditingkatkan dan dilanjutkan ke Siklus II.

Tabel 4.3

Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

| No. | Item Observasi | Baik | Cukup | Kurang |
|-------------------|--|------------|------------|-----------|
| 1 | Guru melakukan penyampaian apersepsi | √ | | |
| 2 | Guru menjelaskan tentang kegiatan bermain Ular Tangga hitung | | √ | |
| 3 | Guru memberi sebuah contoh | | √ | |
| 4 | Guru membuat tanya jawab | √ | | |
| 5 | Guru memotivasi anak saat belajar berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung | | √ | |
| 6 | Guru membimbing saat melakukan kegiatan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung | | √ | |
| Jumlah | | 2 | 4 | 0 |
| Persentase | | 33% | 67% | 0% |

Dari Tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa hasil observasi pada kegiatan pembelajaran menyampaikan apersepsi dengan jelas. Guru dalam menjelaskan tentang permainan ular tangga hitung mendapatkan nilai cukup karena saat guru menjelaskan tentang cara bermain ular tangga hitung sudah benar namun suara guru kurang keras. Guru dalam memberikan contoh mendapatkan nilai cukup karena guru hanya memberikan contoh cara memainkan ular tangga hitung hanya satu kali, ini membuat anak kurang memahaminya.

Pada kegiatan selanjutnya Instruktur bertanya dan menjawab pertanyaan dari siswa dan menerima nilai tinggi. Guru tidak iri karena mereka memberikan kesempatan untuk semua anak. Permainan menghitung ular tangga digunakan guru untuk memotivasi anak mendapatkan nilai cukup. Karena pemberian motivasi ini hanya untuk beberapa peserta didik saja. Dalam membimbing peserta didik dalam saat melakukan kegiatan berhitung melalui permainan ular tangga hitung, guru mendapat nilai cukup karena bimbingan yang diberikan guru terlalu singkat, sehingga sebagian anak kurang memahaminya.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran Siklus I ini, nilai baik yang diperoleh oleh guru sebanyak 2 item atau sebesar 33%, nilai cukup yang diperoleh guru sebanyak 4 item atau sebesar 67%. Guru tidak memiliki nilai kurang.

d. Tahap Refleksi

Proporsi ketuntasan belajar anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini berdasarkan data hasil observasi dan penilaian kinerja anak dalam kegiatan pembelajaran:

Tabel 4.4

Hasil Penghitungan Persentase Ketuntasan Belajar Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus I

| No. | Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung | Jumlah Anak | Persentase |
|-----|-------------------------------------|-------------|-------------|
| 1 | Belum | 8 | 50% |
| 2 | | 8 | 50% |
| | | 16 | 100% |

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas diketahui bahwa jumlah siswa yang masih dikategorikan belum menyelesaikan pendidikannya adalah delapan orang dengan tingkat kegagalan 50%. Sedangkan jumlah anak yang tergolong full learner adalah delapan orang dengan tingkat keberhasilan 50%. Karena proporsi ketuntasan belajar belum mencapai 75%, maka pembelajaran harus ditingkatkan dan dilanjutkan ke Siklus II.

Berikut kesimpulan berdasarkan observasi terhadap proses kegiatan pembelajaran pada Siklus I :

- 1) Masih banyak anak-anak yang membutuhkan bantuan instruktur ketika melatih kemampuan berhitung melalui permainan Menghitung Ular Tangga, sehingga guru harus menyiasatinya dengan teman sejawat.
- 2) Saat instruktur menjelaskan cara bermain Menghitung Ular Tangga, anak-anak menjadi kurang tertarik; dengan demikian, guru harus mengatasi hal tersebut dengan memberikan

penjelasan yang lebih jelas dan lengkap tentang Menghitung Ular Tangga.

- 3) Beberapa anak muda menjadi frustrasi saat menunggu giliran mereka dalam permainan ular tangga.
- 4) Ada anak muda lain yang kurang terlibat dalam permainan, lebih suka diam, dan kurang percaya diri.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Siklus II disusun dengan tahapan perencanaan setelah dilakukan refleksi dan hasil analisis yang dilakukan pada Siklus I yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada Siklus II dengan mengacu pada kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya, sehingga pelaksanaan tindakan pada Siklus II menjadi lebih efektif. Penulis akan lebih berkonsentrasi pada permainan berhitung ular tangga pada Siklus II. Alhasil, selama kegiatan belajar mengajar, siswa akan terdorong untuk lebih fokus dan terbiasa bermain berhitung ular tangga. Tahapan perencanaan siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan media tambahan berupa stiker dengan angka 1-20 agar siswa dapat mengenal angka tersebut.
- 2) Guru menginstruksikan siswa untuk menghitung dadu dan mengungkapkan tanda angka.

b. Tahap Pelaksanaan

Siklus II berfokus pada kemampuan anak dalam melafalkan angka sesuai arahan guru, menunjukkan lambang bilangan berdasarkan banyaknya dadu yang muncul, dan menjawab soal berhitung sederhana.

Berdasarkan hasil pembelajaran Siklus I, sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi bilangan, sehingga pada saat melakukan kegiatan berhitung pun anak-anak membutuhkan pendampingan dari instruktur. Hal ini dikarenakan guru tidak menekankan angka pada saat memainkan permainan ular tangga berhitung. Pada Siklus II, guru menawarkan media tambahan angka tambahan dengan bentuk yang unik berdasarkan pembelajaran ini.

Setelah penyusunan rencana, peneliti siap untuk melakukan tindakan penelitian di kelas sesuai dengan langkah-langkah perencanaan yang telah diselesaikan. Pada hari itu dilakukan penelitian Siklus II. Selasa 23 September 2022 di kelas Kelompok B RA Hidayatus Sibyan.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II yaitu:

Kegiatan Awal (30 menit)

- 1) Guru mengucapkan salam
- 2) Guru mencatat kehadiran anak-anak.

- 3) Instruktur menginstruksikan anak-anak untuk berdoa. Instruktur meminta anak-anak untuk berpartisipasi dalam diskusi tentang menjaga dan melestarikan lingkungan sekolah.
- 4) Guru mendesak siswa untuk berbicara tentang tiba di sekolah tepat waktu.
- 5) Guru memperkenalkan latihan dan aturan permainan.

Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Instruktur mengajak anak-anak bermain ular tangga.
- 2) Guru mendorong siswa untuk membuat sketsa menggunakan nomor yang tersedia.
- 3) Instruktur menantang anak-anak untuk mencocokkan gambar koper Ayah.
- 4) Guru meminta siswa mencatat tindakan yang benar dan salah.

Istirahat (30 menit)

- 1) Anak didik dapat bermain di luar kelas, kemudian mencuci tangan setelah bermain, dan berdoa sebelum makan

Kegiatan Akhir (30 menit)

- 1) Guru bertanya bagaimana perasaan hari ini.
- 2) Guru mengajak anak didik berbicara tentang kegiatan hari ini dan mainan favorit mereka.
- 3) Guru meminta anak-anak untuk berbagi cerita pendek dengan pesan
- 4) Guru berbagi detail tentang acara besok

- 5) Guru meminta siswa untuk berdoa sebelum mereka mulai mengakhiri kegiatan
 - 6) Guru mengucapkan salam dan kemudian anak didik berbaris ketika akan pulang.
- c. Tahap Observasi

Berikut adalah temuan penilaian kinerja kemampuan berhitung anak menggunakan permainan Ular Tangga Hitung:

Tabel 4.5

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus II

| No. | Nama Anak | Hasil Penilaian | | | | Kriteria Ketuntasan Belajar: Minimal BSH | |
|-------------------|-----------|-----------------|------------|--------------|--------------|--|------------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | Belum Tuntas | Tuntas |
| 1 | ARBR | | | √ | | | √ |
| 2 | AF | | | | √ | | √ |
| 3 | AAF | | | | √ | | √ |
| 4 | DSA | | | √ | | | √ |
| 5 | AQS | | | √ | | | √ |
| 6 | FAAR | | √ | | | √ | |
| 7 | KSA | | | | √ | | √ |
| 8 | MAHAF | | √ | | | √ | |
| 9 | KNS | | | | √ | | √ |
| 10 | NAS | | | | √ | | √ |
| 11 | NAY | | | √ | | | √ |
| 12 | FSF | | | √ | | | √ |
| 13 | PAF | | √ | | | √ | √ |
| 14 | QPS | | | | | | √ |
| 15 | RAN | | | √ | √ | | √ |
| 16 | WAZ | | √ | | | √ | |
| Jumlah | | 0 | 4 | 6 | 6 | 4 | 12 |
| Persentase | | 0% | 25% | 37,5% | 37,5% | 25% | 75% |

Dari Tabel 4.5 di atas dapat tidak ada anak yang mendapat skor BB (Belum Berkembang), empat anak mendapat nilai MB (Mulai Berkembang) atau 25%, enam anak mendapat skor BSH

(Berkembang Sesuai Harapan) atau 37,5%, dan enam anak mendapat BSB (Sangat Berkembang dengan Baik) skor atau 37,5%. Hal ini dikarenakan para remaja masih bingung dengan aksi permainan Ular Tangga Hitung. Anak-anak terus meminta bantuan guru untuk menyelesaikan pekerjaan rumahnya sambil bermain Ular Tangga Hitung.

Berdasarkan hasil analisa perhitungan, persentase ketuntasan belajar anak pada Siklus II adalah sebesar 75%. Peneliti bermaksud tetap memperbaiki pembelajaran dan melanjutkan ke Siklus III agar hasil belajar anak didik dapat lebih optimal lagi.

Tabel 4.6

Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

| No. | Item Observasi | Baik | Cukup | Kurang |
|-------------------|--|------------|------------|-----------|
| 1 | Guru melakukan penyampaian apersepsi | √ | | |
| 2 | Guru menjelaskan tentang kegiatan bermain Ular Tangga hitung | √ | | |
| 3 | Guru membuat contoh | √ | | |
| 4 | Guru membuat tanya jawab | √ | | |
| 5 | Guru memotivasi anak saat belajar berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung | √ | | |
| 6 | Guru membimbing saat melakukan kegiatan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung | | √ | |
| Jumlah | | 5 | 1 | 0 |
| Persentase | | 83% | 17% | 0% |

Dari Tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa guru menyampaikan apersepsi mendapat nilai baik. Karena dalam guru menyampaikan apersepsi sangat jelas. Guru dalam menjelaskan tentang permainan ular tangga hitung mendapatkan nilai baik karena saat guru menjelaskan tentang cara bermain ular tangga hitung sudah benar dengan suara yang keras dan jelas.

Guru dalam memberikan contoh sudah mendapatkan nilai baik karena guru sudah memberikan contoh cara memainkan ular tangga hitung lebih dari satu kali, ini membuat anak lebih memahaminya. Guru mengadakan tanya jawab mendapatkan nilai baik. Untuk menghindari kecemburuan, guru mengizinkan semua anak untuk bertanya.

Guru bertanggung jawab untuk memotivasi anak-anak untuk belajar berhitung melalui permainan ular tangga hitung sudah mendapatkan nilai baik, karena semua Guru memotivasi anak-anak Menggunakan permainan ular tangga berhitung untuk membimbing anak-anak melalui latihan berhitung, guru mendapat nilai cukup karena bimbingan yang diberikan guru terlalu singkat, sehingga sebagian anak kurang memahaminya.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran Siklus II ini, nilai baik yang diperoleh oleh guru sebanyak 5 item atau sebesar 83%, nilai cukup yang diperoleh guru sebanyak 1 item atau sebesar 17%. Guru tidak memiliki nilai kurang.

d. Tahap Refleksi

Proporsi ketuntasan belajar anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini berdasarkan data hasil observasi dan penilaian kinerja anak dalam kegiatan pembelajaran.:

Tabel 4.7

Hasil Penghitungan Persentase Ketuntasan Belajar Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Hitung pada Siklus II

| No. | Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung | Jumlah Anak | Persentase |
|-----|-------------------------------------|-------------|------------|
| 1 | Belum | 4 | 25% |
| 2 | | 12 | 75% |
| | | 16 | 100% |

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas Diketahui, empat anak, atau seperempat dari seluruh anak, masih dikategorikan belum tamat sekolah. Sedangkan jumlah anak didik yang ditetapkan sebagai full learner sebanyak 12 orang dengan tingkat keberhasilan 75%.

Berikut kesimpulan yang ditarik dengan mempelajari proses kegiatan pembelajaran pada Siklus II:

- 1) Pada Siklus II ini guru lebih sering dalam mengajak anak memainkan ular tangga hitung. Karena anak sudah bisa mengenal angka 1-20, maka guru lebih fokus pada latihan berhitung untuk anak pada pertemuan ini.
- 2) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah mengalami peningkatan, namun guru masih Instruktur belum mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RPPH dengan baik; masih ada beberapa tahapan yang belum selesai.
- 3) Guru kurang memperhatikan perbedaan kemampuan anak dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil diskusi peneliti dengan rekan sejawat, penelitian tetap akan dilanjutkan ke Siklus III agar hasil belajar anak didik dapat lebih optimal lagi.

5. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Siklus I dilaksanakan selama 1 kali pertemuan yaitu pada Hari Jum'at, 30 September 2022, dengan tema "Lingkunganku" dan sub tema "Sekolahku (Alat-alat Sekolah)". Alat-alat yang digunakan adalah media papan Ular Tangg Hitung, Dadu, Kartu. Kemampuan berhitung anak merupakan kemampuan dasar yang diajarkan. Rencana program pembelajaran harian (RPPH) telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kriteria keberhasilan anak ditetapkan pada saat kompetensi belajar aritmatika anak mencapai 75%.

b. Tahap Pelaksanaan

Siklus tiga berjalan lancar, dengan satu kali pertemuan pada Jumat, 30 September 2022. Semua 16 anak dan satu orang pengamat sebagai rekan kerja menghadiri pertemuan ini.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus III pertemuan I yaitu:

Kegiatan Awal (30 menit)

- 1) Guru memberikan salam
- 2) Guru absensi anak didik
- 3) Guru mengajak anak didik untuk berdoa sebelum belajar

- 4) Guru mengajak berdiskusi tentang alat-alat sekolah
- 5) Guru mengajak anak didik untuk berdiskusi tentang menjaga alat sekolah
- 6) Guru mengajak anak didik berdiskusi supaya tidak mengganggu teman
- 7) Guru mengenalkan kegiatan dan peraturan yang akan digunakan saat bermain

Kegiatan Inti (60 menit)

- 1) Guru mengajak anak didik untuk berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung
- 2) Guru mengajak anak didik untuk mengelompokkan alat-alat untuk sekolah
- 3) Guru mendorong anak-anak untuk memilah pola alat sekolah.
- 4) Guru mengajak anak didik untuk mencocok gambar buku
- 5) Guru mengajak anak didik untuk menyebutkan huruf vokal dan konsonan alat-alat sekolah

Istirahat (30 menit)

- 1) Anak didik dapat bermain di luar saat istirahat, cuci tangan setelah bermain, berdoa sebelum makan dan minum

Kegiatan Akhir (30 menit)

- 1) Guru menanyakan kepada anak didik bagaimana perasaannya hari ini

- 2) Guru mengajak anak didik untuk berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3) Guru mengajak anak didik untuk bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4) Guru juga memberikan informasi kegiatan untuk besok
- 5) Guru mengajak anak didik berdoa, kemudian guru memberikan salam dan anak berbaris akan pulang

c. Tahap Observasi

Hasil penilaian unjuk kerja kemampuan anak dalam berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Berhitung Melalui Media Ular
Tangga Hitung pada Siklus III

| No. | Nama Anak | Hasil Penilaian | | | | Kriteria Ketuntasan Belajar: Minimal BSH | |
|-------------------|-----------|-----------------|--------------|------------|--------------|--|--------------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | Belum Tuntas | Tuntas |
| 1 | ARBR | | | | √ | | √ |
| 2 | AF | | | | √ | | √ |
| 3 | AAF | | | | √ | | √ |
| 4 | DSA | | | | √ | | √ |
| 5 | AQS | | | √ | | | √ |
| 6 | FAAR | | √ | | | √ | |
| 7 | KSA | | | | √ | | √ |
| 8 | MAHAF | | √ | | | √ | |
| 9 | KNS | | | | √ | | √ |
| 10 | NAS | | | | √ | | √ |
| 11 | NAY | | | | √ | | √ |
| 12 | FSF | | | | √ | | √ |
| 13 | PAF | | | | √ | | √ |
| 14 | QPS | | | √ | | | √ |
| 15 | RAN | | | √ | | | √ |
| 16 | WAZ | | | √ | | | √ |
| Jumlah | | 0 | 2 | 4 | 10 | 2 | 14 |
| Persentase | | 0% | 12,5% | 25% | 62,5% | 12,5% | 87,5% |

Dari Tabel 4.8 di atas dapat Tidak ada anak yang mendapat skor BB (Belum Berkembang), dua anak mendapat skor MB (Mulai Berkembang) atau 12,5%, empat anak mendapat skor BSH (Berkembang Sesuai Harapan) atau 25%, dan sepuluh anak mendapat BSB (Sangat Berkembang dengan Baik) skor atau 62,5%. Dengan demikian, ketuntasan belajar anak sebesar 87,5%, melebihi batas minimal ketuntasan belajar yang ditetapkan sebesar 75%, menunjukkan bahwa belajar tidak perlu ditingkatkan lagi.

Tabel 4.9

Hasil Observasi Guru pada Kegiatan Pembelajaran Siklus III

| No. | Item Observasi | Baik | Cukup | Kurang |
|-------------------|--|-------------|-----------|-----------|
| 1 | Guru menyampaikan apersepsi | √ | | |
| 2 | Guru menjelaskan tentang kegiatan bermain Ular Tangga hitung | √ | | |
| 3 | Guru berusaha membuat contoh | √ | | |
| 4 | Guru membuat tanya jawab | √ | | |
| 5 | Guru memotivasi anak saat belajar berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung | √ | | |
| 6 | Guru membimbing saat melakukan kegiatan berhitung melalui permainan Ular Tangga Hitung | √ | | |
| Jumlah | | 6 | 0 | 0 |
| Prosentase | | 100% | 0% | 0% |

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas dapat diketahui bahwa guru menyampaikan apersepsi mendapat nilai baik. Karena dalam guru menyampaikan apersepsi sangat jelas. Guru dalam menjelaskan tentang permainan ular tangga hitung mendapatkan nilai baik karena saat guru menjelaskan tentang cara bermain ular tangga hitung sudah benar dengan suara yang keras dan jelas.

Guru dalam memberikan contoh sudah mendapatkan nilai baik karena guru sudah memberikan contoh cara memainkan ular tangga hitung lebih dari satu kali, ini membuat anak lebih memahaminya. Guru mengadakan tanya jawab mendapatkan nilai baik. Dikarenakan guru memberikan kesempatan untuk bertanya kepada semua peserta didik agar tidak iri.

Instruktur mendapat nilai tinggi karena memotivasi anak-anak untuk belajar berhitung menggunakan permainan ular tangga berhitung, karena semua murid termotivasi oleh guru. Dalam

membimbing peserta didik dalam saat melakukan kegiatan berhitung melalui permainan ular tangga hitung, guru sudah mendapat nilai baik karena guru memberikan bimbingan kepada anak selama waktu bermain ular tangga hitung.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran Siklus III ini, guru mendapatkan nilai baik pada seluruh item observasi atau sebesar 100%.

d. Tahap Refleksi

Pada siklus III ini, Untuk menghitung instruktur sering menggunakan media ular tangga. Instruktur menekankan latihan berhitung yang menarik untuk anak-anak, seperti menghitung ular tangga, sehingga anak-anak dapat berhitung dengan efektif.

Tabel 4.10

Hasil Penghitungan Persentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus III

| No. | Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak | Jumlah Anak | Persentase |
|-----|--|-------------|-------------|
| 1 | Belum Tuntas | 2 | 12,5% |
| 2 | Tuntas | 14 | 87,5% |
| | Jumlah | 16 | 100% |

Berdasarkan hasil Tabel 4.10 di atas Diketahui, dua anak dengan persentase 12,5% masih dikategorikan belum tuntas. Sementara 14 siswa dengan tingkat penyelesaian 87,5% diakui telah menyelesaikan kursus mereka. Hal ini menandakan bahwa tingkat ketuntasan belajar anak telah melampaui syarat ketuntasan belajar minimal yang dipersyaratkan minimal 75%. Keberhasilan Siklus III disebabkan oleh kemajuan yang dicapai pada Siklus I dan II.

Sementara itu, kesimpulan berikut ini berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran pada Siklus III:

- 1) Aktivitas belajar berhitung melalui permainan ular tangga hitung yang dilakukan anak sudah lancar dan baik, bahkan sebagian besar anak sudah mampu berhitung tanpa adanya bantuan dari guru.
- 2) Tingkat ketuntasan belajar anak telah melebihi kriteria ketuntasan belajar minimal yang ditentukan yaitu minimal 75%.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, kemampuan berhitung anak meningkat drastis melalui permainan berhitung ular tangga yang dimulai dari pratindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III. Hal ini terlihat pada tabel di bawah ini, yang membedakan perolehan nilai dan penyelesaian belajar anak:

Tabel 4.11

**Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Melalui Media ular tangga hitung
Mulai Dari PraTindakan Sampai Siklus III**

| No. | Hasil Penilaian | Pra Tindakan | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|---------------|-----------------|--------------|-------------|-------------|-------------|
| 1 | BB | 0% | 0% | 0% | 0% |
| 2 | MB | 75% | 50% | 25% | 12,50% |
| 3 | BSH | 25% | 50% | 35,50% | 25% |
| 4 | BSB | 0% | 0% | 35,50% | 62,50% |
| Jumlah | | 100% | 100% | 100% | 100% |

Hasil Tabel 4.11 diatas dapat dijelaskan bahwa persentase ketuntasan belajar dari pra tindakan pada anak mengalami peningkatan sebagai hasil pengumpulan data observasi dan evaluasi kinerja anak. Pada pra tindakan, ketuntasan belajar anak sebesar 25%, pada siklus I 50%, pada siklus II 75% dan pada siklus III 87,5%.

Pada siklus I diperoleh tingkat ketuntasan belajar siswa yang masih sebesar 50%. Hal-hal berikut ditemukan berdasarkan observasi penggunaan proses pembelajaran dalam siklus ini:

1. Dalam melakukan unjuk kerja Masih banyak anak yang membutuhkan bantuan guru dalam kemampuan berhitung melalui permainan Menghitung Ular Tangga, sehingga guru harus menyiasatinya dengan teman sejawat.
2. Ketika instruktur menjelaskan sesuatu, anak-anak kurang memperhatikan cara bermain Ular Tangga Hitung, sehingga guru perlu mengatasinya dengan memberikan penjelasan tentang permainan Ular Tangga Hitung ini secara lebih jelas dan detail
3. Saat bermain ular tangga, beberapa anak terlihat tidak sabar

menunggu giliran.

4. Ada anak muda lain yang kurang terlibat dalam permainan, lebih memilih diam dan tidak aman.

Pada siklus II persentase siswa yang menyelesaikan studi mencapai 75%. Hal-hal berikut ditemukan berdasarkan pengamatan terhadap penerapan proses pembelajaran pada siklus ini:

1. Pada Siklus II ini guru lebih sering memberikan motivasi kepada anak didik dalam memainkan ular tangga hitung
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah mengalami peningkatan, namun Instruktur belum mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RPPH dengan baik; masih ada beberapa tahapan yang belum selesai.
3. Guru kurang memperhatikan perbedaan kemampuan anak dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru.
4. Guru kurang memperhatikan kesenjangan dalam kapasitas siswa untuk memahami konten yang disajikan oleh guru.

Persentase ketuntasan belajar yang dicapai pada Siklus III sebesar 87,5%. Berikut kesimpulan yang ditarik dengan mempelajari proses kegiatan pembelajaran pada Siklus III:

1. Aktivitas belajar berhitung melalui permainan ular tangga hitung yang dilakukan anak sudah lancar dan baik, bahkan sebagian besar anak sudah mampu berhitung tanpa adanya bantuan dari guru.
2. Tingkat ketuntasan belajar anak telah melebihi Kriteria

ketuntasan belajar minimal yang diberikan adalah 75%.

Hasil penelitian ini yang telah dijabarkan di atas sejalan dengan pendapat Wahyuni & Azizah (2020) bahwa Bermain sambil belajar adalah kegiatan yang dilakukan anak pada usia dini yang dilakukan untuk kesenangan dan tanpa paksaan, tetapi mencakup kerangka kerja yang seharusnya menghasilkan hasil untuk perkembangan optimal anak. Permainan ini cocok untuk anak-anak sebagai pelampiasan yang menyenangkan untuk energi mereka yang besar Mereka menemukan hal-hal baru yang sebelumnya tidak mereka sadari termasuk belajar kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga hitung. Hasil penghitungan persentase ketuntasan belajar dari pra tindakan sampai dengan Siklus III dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12

**Hasil Penghitungan Persentase Ketuntasan Belajar
Mulai dari Pra Tindakan Sampai Siklus III**

| No. | Hasil Penilaian | Pra Tindakan | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|-----|-----------------|--------------|-------------|-------------|-------------|
| 1 | Belum Tuntas | 75% | 50% | 25% | 12,5% |
| 2 | Tuntas | 25% | 50% | 75% | 87,5% |
| | Jumlah | 100% | 100% | 100% | 100% |

Berdasarkan Tabel 4.12 Terlihat bahwa penguasaan belajar anak tumbuh dari pra tindakan ke siklus III. 75% anak muda menyelesaikan sekolahnya pada era pra-aksi, sedangkan 25% tidak. Pada siklus I, setengah dari anak-anak menyelesaikan pendidikannya sedangkan jumlah anak yang tidak tuntas ada 50%. Pada siklus II persentase siswa yang tamat belajar adalah 87,5%, sedangkan yang tidak tamat 12,5%. Pada siklus III persentase siswa yang tamat belajar adalah 87,5%, sedangkan yang tidak tamat 12,5%. Siklus III dinilai efektif apabila persentase siswa yang telah menyelesaikan pembelajarannya telah memenuhi tolok ukur minimal yang telah ditetapkan. Berdasarkan hal tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Belajar Melalui Ular Tangga Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023” dinyatakan diterima.

D. Kendala Dan Keterbatasan

1. Kendala

Kendala yang peneliti temui selama melakukan penelitian ini adalah:

- a. Penggunaan ular tangga hitung membutuhkan waktu yang lebih banyak dalam menjelaskan kepada para anak didik.
- b. Ular tangga hitung dikembangkan hanya pada materi tertentu.
- c. Kegaduhan dapat muncul apabila anak kurang memperhatikan aturan permainan.

2. Keterbatasan

Ketiadaan media dalam permainan Menghitung Ular Tangga mengakibatkan anak harus menunggu giliran bermain dalam waktu yang cukup lama. Selain itu, karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan Ular Tangga Hitung terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok B RA Hidayatus Sibyan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2022-2023.

B. Saran-Saran

Merujuk pada kesimpulan dalam penelitian ini, maka diketahui saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala RA

Sarana dan prasarana yang diperlukan untuk latihan berhitung menggunakan media berhitung ular tangga yang telah terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam rangka meningkatkan perkembangan anak. Guru juga harus didorong untuk memainkan permainan ular tangga berhitung ini..

2. Bagi Guru

Dalam pembelajaran, pengajar dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak, seperti media berhitung ular tangga.

3. Peneliti Selanjutnya

Sebaiknya dilakukan pembelajaran tentang permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan berhitung. Penelitian ini hanya melihat kelompok B sehingga peneliti lain dapat melihat kelompok lain. Permainan berhitung ular tangga sedang dipelajari untuk meningkatkan kemampuan lainnya, atau akademisi tambahan dapat melakukan pembelajaran berhitung dengan menggunakan permainan berhitung ular tangga..

BAB I-5.pdf

ORIGINALITY REPORT

37 %

SIMILARITY INDEX

37 %

INTERNET SOURCES

15 %

PUBLICATIONS

9 %

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|----------|---|------------|
| 1 | simki.unpkediri.ac.id Internet Source | 8 % |
| 2 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 6 % |
| 3 | digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source | 3 % |
| 4 | core.ac.uk Internet Source | 1 % |
| 5 | digilib.uinsby.ac.id Internet Source | 1 % |
| 6 | jurnal.staiba.ac.id Internet Source | 1 % |
| 7 | text-id.123dok.com Internet Source | 1 % |
| 8 | 123dok.com Internet Source | 1 % |
| 9 | theses.uin-malang.ac.id Internet Source | 1 % |

| | | |
|----|--|-----|
| 10 | www.researchgate.net Internet Source | 1% |
| 11 | docplayer.info Internet Source | 1% |
| 12 | eprints.walisongo.ac.id Internet Source | 1% |
| 13 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper | <1% |
| 14 | pt.scribd.com Internet Source | <1% |
| 15 | repository.uinjambi.ac.id Internet Source | <1% |
| 16 | repository.unj.ac.id Internet Source | <1% |
| 17 | Nurlina Nurlina, Uswatun Hasanah. "Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Pola Warna Melalui Metode Bermain Kooperatif", Jurnal Smart PAUD, 2020 Publication | <1% |
| 18 | files1.simpkb.id Internet Source | <1% |
| 19 | repository.umsu.ac.id Internet Source | <1% |

www.scribd.com

20

Internet Source

<1 %

21

e-theses.iaincurup.ac.id

Internet Source

<1 %

22

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

23

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

24

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

25

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

26

repository.bungabangsacirebon.ac.id

Internet Source

<1 %

27

repository.uindatokarama.ac.id

Internet Source

<1 %

28

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

29

poskita.co

Internet Source

<1 %

30

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

31

digilib.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

| | | |
|----|--|------|
| 32 | repository.uinjkt.ac.id Internet Source | <1 % |
| 33 | seminar.uad.ac.id Internet Source | <1 % |
| 34 | Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper | <1 % |
| 35 | idr.uin-antasari.ac.id Internet Source | <1 % |
| 36 | repository.usd.ac.id Internet Source | <1 % |
| 37 | digilib.unimed.ac.id Internet Source | <1 % |
| 38 | eprints.ums.ac.id Internet Source | <1 % |
| 39 | lib.unnes.ac.id Internet Source | <1 % |
| 40 | retizen.republika.co.id Internet Source | <1 % |
| 41 | repository.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source | <1 % |
| 42 | Yani Rahmayani, Agus Sumitra. "PEMBELAJARAN BERHITUNG MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA | <1 % |

DINI", CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2022

Publication

| | | |
|----|---|------|
| 43 | bagiskripsi.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 44 | ojs.unm.ac.id Internet Source | <1 % |
| 45 | repository.uinsu.ac.id Internet Source | <1 % |
| 46 | yuswan62.files.wordpress.com Internet Source | <1 % |
| 47 | eprints.unm.ac.id Internet Source | <1 % |
| 48 | rendyea.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 49 | repository.ar-raniry.ac.id Internet Source | <1 % |
| 50 | ummaspul.e-journal.id Internet Source | <1 % |
| 51 | M. Musfiatul Wardi M. Musfiatul Wardi M. Musfiatul Wardi. "MANAJEMEN PEMBELAJARAN DI MADARASAH TERPENCIL (STUDI KASUS DI MI RIYADUL FALAH AIKPERAPA, AIKMEL, LOMBOK TIMUR)", Ibtida'iy : Jurnal Prodi PGMI, 2017 Publication | <1 % |

| | | |
|----|--|------|
| 52 | Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper | <1 % |
| 53 | journal.upgris.ac.id Internet Source | <1 % |
| 54 | jurnal.umt.ac.id Internet Source | <1 % |
| 55 | repository.unib.ac.id Internet Source | <1 % |
| 56 | Maria Fatima Mardina Angkur, Theresia Alviani Sum, Beata Palmin, Venancia Claudia Nahim. "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Ular Tangga", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication | <1 % |
| 57 | Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper | <1 % |
| 58 | repository.unej.ac.id Internet Source | <1 % |
| 59 | adoc.pub Internet Source | <1 % |
| 60 | theses.iainkediri.ac.id Internet Source | <1 % |

| | | |
|----|---|------|
| 61 | pustakanet.wordpress.com Internet Source | <1 % |
| 62 | ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source | <1 % |
| 63 | garuda.ristekbrin.go.id Internet Source | <1 % |
| 64 | id.123dok.com Internet Source | <1 % |
| 65 | idr.iain-antasari.ac.id Internet Source | <1 % |
| 66 | imaderekiartawan97.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 67 | jurnal.stkipkieraha.ac.id Internet Source | <1 % |
| 68 | aisyahnasution.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 69 | ejournal.unesa.ac.id Internet Source | <1 % |
| 70 | eprints.upnyk.ac.id Internet Source | <1 % |
| 71 | repo.uinsatu.ac.id Internet Source | <1 % |
| 72 | repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source | <1 % |

| | | |
|----|---|------|
| 73 | repository.unp.ac.id Internet Source | <1 % |
| 74 | Erna Roostin. "Analisis Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 3-4 Tahun dengan Media Montessori Number Rods", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication | <1 % |
| 75 | Khadijah Khadijah, Fadilah Sani, Nova Sari, Alia Rohali, Septi Ayu Harahap. "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Perilaku Hormat Bagi Anak", Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2022 Publication | <1 % |
| 76 | e-masgalih.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 77 | journal.publication-center.com Internet Source | <1 % |
| 78 | repo.undiksha.ac.id Internet Source | <1 % |
| 79 | zadoco.site Internet Source | <1 % |
| 80 | Arif Nursihah, Hilman Mangkuwibawa, Dinar Farida Fauziah. "HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PAPAN FLANEL DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL | <1 % |

ANGKA PADA ANAK USIA DINI", Al-Hikmah :
Indonesian Journal of Early Childhood Islamic
Education, 2023

Publication

- 81** Depi Fitriani, Irma Fitri. "PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN PENDEKATAN STRUKTURAL THINK PAIR SHARE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MAHASISWA", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2018 <1 %
- Publication
-

- 82** Ria Fransisca, Sri Wulan, Asep Supena. "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 <1 %
- Publication
-

- 83** Ria Kurniawaty. "Implementasi Permainan Edukasi Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak, 2022 <1 %
- Publication
-

- 84** Yaswinda Yaswinda, Yulsyofriend Yulsyofriend, Heni Melia Sari. "Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai", <1 %

| | | |
|-----------|---|------|
| 85 | chipamrhami.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 86 | docobook.com Internet Source | <1 % |
| 87 | ejournal.sunan-giri.ac.id Internet Source | <1 % |
| 88 | ejurnalkotamadiun.org Internet Source | <1 % |
| 89 | fitk.uin-malang.ac.id Internet Source | <1 % |
| 90 | radarsemarang.jawapos.com Internet Source | <1 % |
| 91 | repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source | <1 % |
| 92 | repository.trisakti.ac.id Internet Source | <1 % |
| 93 | repository.umj.ac.id Internet Source | <1 % |
| 94 | sayangianak.com Internet Source | <1 % |

95 Alya Zahro Azhari, Ahmad Syukri Sitorus. "Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tapak Kaki Kupu-Kupu", Jurnal Pelita PAUD, 2023
Publication <1%

96 Adrita Adrita. "PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BATUANG ANGKO", Journal on Teacher Education, 2020
Publication <1%

97 moam.info
Internet Source <1%

98 zombiedoc.com
Internet Source <1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off