

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK  
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA  
DI TK AISYIYAH SIMPANG IV  
LUBUK BASUNG**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**SRI HANDAYANI  
NIM : 2010/57384**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## **PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui  
Permainan Ular Tangga di TK Aisyiyah  
Simpang IV Lubuk Basung**

Nama : Sri Handayani  
NIM : 2010/57384  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2012

Tim Penguji,

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Dadan Suryana
2. Sekretaris : Nurhafizah, M.Pd
3. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd
5. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd

1.   
2.   
3.   
4.   
5. 

## ABSTRAK

**Sri Handayani 2012, Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung Kabupaten Agam. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan anak dalam berhitung di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung masih rendah dalam membilang, dan membuat urutan bilangan dengan benda-benda, juga memasang/menghubungkan lambang bilangan dengan konsep bilangan. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga.

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung kelompok B1 yang berjumlah 20 orang anak. Dengan menggunakan metode praktek langsung, teknik yang di gunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, dan format hasil penilaian anak selanjutnya di olah dengan teknik persentase. Penelitian ini di lakukan dalam dua siklus.

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I pada umumnya masih terlihat rendah, pada siklus I peningkatan kemampuan berhitung anak terlihat masih kurang mampu dan di lanjutkan pada siklus ke II. Perkembangan berhitung anak menjadi lebih meningkat serta menunjukan hasil yang positif. Kecenderungan peningkatan terbesar di capai pada kemauan serta keberanian anak dalam melakukan permainan ular tangga di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung. Kemampuan berhitung anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah di tetapkan.

Ternyata kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Proposal skripsi ini yang berjudul “Peningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ular Tangga di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung”. Tujuan penelitian Proposal skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat bergarga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkan peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar.
2. Ibu Nurhafizah, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang.
5. Ayah dan ibu tercinta yang telah banyak memberikan perhatian, do'a dan dorongan, moril maupun materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi peneliti.
6. Rekan-rekan guru TK Aisyiyah Lubuk Basung yang telah membantu penulisan dalam pengambilan data.
7. Peserta didik peneliti TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung khususnya kelompok B1 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna untuk itu peneliti menerima saran, kritik, dan masukan yang bermanfaat bagi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Mei 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

|                                                       | Halaman |
|-------------------------------------------------------|---------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>                                  |         |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>                    |         |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PEMGUJI</b>                 |         |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>                            |         |
| <b>SURAT PERNYATAAN .....</b>                         | i       |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                  | ii      |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                            | iii     |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                | v       |
| <b>DAFTAR BAGAN.....</b>                              | vii     |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                             | viii    |
| <b>DAFTAR GRAFIK .....</b>                            | ix      |
| <b>DAFTAR BAGAN.....</b>                              | x       |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN</b>                          |         |
| A. Latar Belakang Masalah .....                       | 1       |
| B. Identifikasi Masalah .....                         | 6       |
| C. Pembatasan Masalah .....                           | 6       |
| D. Perumusan Masalah .....                            | 7       |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah .....                  | 7       |
| F. Tujuan Penelitian .....                            | 7       |
| G. Manfaat Penelitian .....                           | 8       |
| H. Definisi Operasional .....                         | 8       |
| <br><b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>                      |         |
| A. Landasan Teori .....                               | 10      |
| 1. Hakekat anak usia dini .....                       | 10      |
| 2. Hakekat perkembangan kognitif anak usia dini ..... | 15      |
| 3. Hakekat perkembangan kemampuan matematika.....     | 19      |
| 4. Media pembelajaran anak usia dini.....             | 23      |
| 5. Permainan ular tangga.....                         | 26      |
| B. Penelitian yang Relevan .....                      | 30      |
| C. Kerangka Konseptual .....                          | 31      |
| D. Hipotesis.....                                     | 33      |
| <br><b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN .....</b>         |         |
| A. Jenis Penelitian .....                             | 34      |
| B. Subjek Penelitian .....                            | 34      |
| C. Prosedur Penelitian .....                          | 35      |
| D. Instrumentasi .....                                | 43      |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....                      | 44      |
| F. Teknik Analisa Data .....                          | 45      |
| G. Indikator Keberhasilan .....                       | 46      |

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

|                         |    |
|-------------------------|----|
| A. Deskripsi Data ..... | 47 |
| B. Analisis Data.....   | 75 |
| C. Pembahasan .....     | 82 |

#### **BAB V PENUTUP**

|                    |    |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 85 |
| B. Implikasi ..... | 85 |
| C. Saran .....     | 86 |

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR BAGAN

|                                          | Halaman |
|------------------------------------------|---------|
| Bagan 1. Kerangka Konseptual .....       | 33      |
| Bagan 2. Siklus Prosedur Penelitian..... | 36      |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                                                      | <b>Halaman</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Tabel 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....                                              | 48             |
| Tabel 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Permainan Ular Tangga Pada Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan).....            | 53             |
| Tabel 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui permainan Ular Tangga Pada Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan).....        | 58             |
| Tabel 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan) .....      | 63             |
| Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga pada Siklus I Pertemuan I, II, dan III ..... | 66             |
| Tabel 6 Hasil Wawancara Anak pada Siklus I .....                                                                                                     | 68             |
| Tabel 7 Hasil Observasi peningkatan kemampuan berhitung anak pada pertemuan I siklus II .....                                                        | 74             |
| Tabel 8 Hasil Wawancara Anak pada Siklus II .....                                                                                                    | 76             |
| Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatsn Kemampuan berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga pada Siklus I pertemuan 1, 2, 3 .....        | 79             |
| Tabel 10 Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permaianan Ular Tangga Anak Siklus II pertemuan 1 .....                                    | 82             |
| Table 11 Persentase Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga.....                                                          | 86             |

## DAFTAR GRAFIK

|                                                                                                          | <b>Halaman</b> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) ..... | 48             |
| Grafik 2 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan I                                 | 54             |
| Grafik 3 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan II.....                           | 59             |
| Grafik 4 Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Anak Pada Siklus I Pertemuan III .....                         | 64             |
| Grafik 5 perbandingan tingkat pencapaian hasil belajar anak siklus I pertemuan I, II, dan III.....       | 68             |
| Grafik 6 Tingkat pencapaian hasil Belajar Anak Pada Siklus II Pertemuan I                                | 74             |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran Rencana Kegiatan Harian

Lampiran Pengamatan Pada Siklus I dan Siklus II

Lampiran Dokumentasi Kegiatan Anak

Surat Izin Penelitian

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan faktor utama yang akan menentukan keberhasilan pembangunan nasional, karena pendidikan merupakan bimbingan dan asuhan bagi anak dalam kedewasaan, dimana nantinya akan menciptakan anak yang mampu menunjukkan individualitas diri yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional Bab 11 Pasal 3, menyatakan : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini. Tercantum dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 “Pendidikan anak usia dini adalah upaya pemberian rangsangan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam

memasuki pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian TK merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini yang berumur 4-6 tahun.

Pendidikan TK bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah pendidikan sikap perilaku dan kemampuan dasar yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan di capai meliputi aspek-aspek moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Semua dapat dilihat melalui kegiatan yang dilakukan di dalam proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dengan memberikan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar bermakna dan menyenangkan bagi anak sesuai dengan minat dan perkembangannya melalui pemberian rangsangan, stimulasi, dan bimbingan yang akan meningkatkan perkembangan anak.

Pendidikan TK bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah pendidikan sikap perilaku dan kemampuan dasar yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan di capai meliputi aspek-aspek moral, nilai-

nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Semua dapat dilihat melalui kegiatan yang dilakukan di dalam proses pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik dan beranjak dari tema yang menarik minat anak. Tema sebagai alat/sarana atau wadah untuk mengenalkan konsep pada anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dengan memberikan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar bermakna dan menyenangkan bagi anak sesuai dengan minat dan perkembangannya melalui pemberian rangsangan, stimulasi, dan bimbingan yang akan meningkatkan perkembangan anak.

Masa usia TK anak berada dalam fase berpikir konkret anak akan berbicara sesuai dengan yang dilihatnya, itulah sebabnya dalam proses belajar mengajar di TK banyak digunakan alat peraga. Penyediaan alat untuk mengajar yang berupa alat peraga dan alat bermain sangat membantu perkembangan kecerdasan anak.

Kemampuan yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan kognitif anak dengan melakukan permainan hitung. Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional anak untuk itu pelaksanaan dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar Matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti

pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar. Selain itu permainan berhitung juga membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak.

Guru merupakan faktor yang penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, hal ini disebabkan karena guru merupakan pelaksana pendidikan yang berlangsung berhubungan dengan anak didik dalam situasi belajar mengajar. Berlangsungnya proses belajar mengajar di sekolah akan melibatkan unsur guru, siswa, materi, metoda, penilaian, dan tujuan yang akan dicapai. Masing-masing unsur tersebut mempunyai fungsi tersendiri dalam mencapai tujuan. Unsur ini akan berfungsi apabila guru pelaksana pendidikan mampu mengelola dan memanfaatkannya, dan sebaliknya apabila guru sebagai pelaksana pendidikan tidak mampu mengelola dan memanfaatkannya, maka unsur-unsur ini tidak akan berfungsi sebagaimana mestinya dan tujuan pendidikan mustahil tercapai.

Guru TK diharapkan memiliki keterampilan dalam melayani dan mengembangkan dimensi pertumbuhan dan perkembangan anak usia TK, agar semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak seperti aspek kognitif, bahasa, fisik/motorik, sosial emosional dan seni dapat berkembang secara optimal sesuai taraf perkembangan anak.

Masa usia TK anak berada dalam fase berpikir konkrit anak akan berbicara sesuai dengan yang di lihatnya, itulah sebabnya dalam proses belajar mengajar di TK banyak di gunakan alat peraga. Penyediaan alat untuk

mengajar yang berupa alat peraga dan alat bermain sangat membantu perkembangan kecerdasan anak.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti temukan dilapangan, tepatnya dalam proses pembelajaran, terlihat anak kurang memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam berhitung, anak kurang mampu menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan dan memasangkan jumlah benda dengan angka, sehingga indikator yang diharapkan belum tercapai. Hal ini disebabkan karena guru lebih (sering) menuntut anak berhitung secara hafalan, tetapi mengabaikan kemampuan anak dalam mengenal lambang dan konsep bilangan, media yang digunakan masih sederhana belum adanya pengembangan, guru juga menampilkan pembelajaran terlihat monoton, metode yang digunakan juga belum bervariasi, sehingga tidak berkembangnya kemampuan berhitung anak.

Hal ini apabila dibiarkan terjadi terus menerus maka kemampuan berhitung anak tidak akan berkembang dengan optimal, anak akan kehilangan kesempatan emas pada usia dini, anak tidak akan mendapatkan rangsangan pembelajaran yang menarik baginya sehingga kognitif anak tidak berkembang sesuai dengan pola perkembangannya dan dapat menghasilkan anak didik yang kognitifnya sangat rendah karena kurangnya pengetahuan yang mereka miliki.

Upaya mengatasi masalah tersebut penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan salah satu media yang di pergunakan untuk mendukung proses permainan berhitung adalah melalui

permainan ular tangga yang sudah di modifikasi (dirancang) sedemikian rupa agar lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak dengan PTK yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya, penulis mengidentifikasi masalah yang terdapat di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung antara lain :

1. Kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak secara optimal.
2. Metode pembelajaran berhitung yang kurang menarik.
3. Media pendukung untuk menunjang kemampuan berhitung anak masih kelihatan sederhana.
4. Kurangnya motivasi dan bimbingan terhadap anak yang belum mampu berhitung.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi penelitian ini pada kegiatan berhitung dan penelitian ini, dikemukakan permasalahan yaitu: Kurang berkembangnya kemampuan berhitung anak.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : Bagaimana permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

#### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Kurangnya rangsangan yang di berikan guru menjadikan anak mengalami kesulitan dalam berhitung. Dalam hal ini guru dapat mengupayakan suatu media pembelajaran yaitu "permainan ular tangga". Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan berhitung anak di TK Aisyiyah Simpang IV khususnya di lokal B1. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan karpet yang telah di bentuk seperti ular tangga dan dadu angka, ini diperagakan guru, kemudian anak di minta untuk ikut bermain.

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

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan umum penelitian ini, adalah : untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak Taman Kanak-kanak melalui permainan ular tangga di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung, Adapun tujuan secara khususnya yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait seperti :

1. Bagi anak yang terlibat langsung sebagai subjek penelitian yang mempunyai aplikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan berhitung anak.
  2. Bagi guru TK, sebagai bahan masukan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga.
  3. Bagi TK sebagai masukan proses pembelajaran berhitung dapat berjalan secara optimal.
  4. Bagi penelitian selanjutnya
- Hasil penelitian ini dapat di jadikan sumber bacaan atau literatur bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian selanjutnya untuk memupuk rasa sosial dan emosional anak

### **H. Definisi Operasional**

Kemampuan Berhitung adalah kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, dapat mengurutkan, serta menyebutkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan. Meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media dan alat permainan yang di rancang oleh guru.

Permainan ular tangga merupakan alat permainan yang dirancang (di modifikasi) semenarik mungkin sehingga anak dapat tertarik untuk memainkannya, alat permainan ini diciptakan untuk peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini. Terbuat dari karpet busa bongkar pasang menyerupai papan permainan ular tangga, di setiap kotak di tulis angka dan di beri kertas lipat yang berisikan gambar-gambar. Permainan ini menggunakan dadu angka, kartu angka, kartu gambar, dan papan planel. Permainan ular tangga yang dilakukan oleh anak bertujuan agar anak dapat berhitung, mengurutkan angka dengan permainan ular tangga, dan memasang gambar sebanyak angka yang didapatnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, (Sujiono, 2009:6). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini sebagai subjek yang sangat membutuhkan perhatian orang dewasa.

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat dan terspesialisasi salah satu ialah PAUD yang membahas pendidikan anak. Anak usia dini di pandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikan untuk anak usia dini di pandang perlu untuk di khususkan. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang di tujuikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan lebih lanjut.

Menurut kurikulum berbasis kompetensi (Depdiknas,2005) bahwa:

“pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan untuk di tujuikan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang di lakukan melalui

rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 28 sebagai berikut:

- 1) Pendidikan anak usia dini di selenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.
- 2) Pendidikan anak usia dini dapat di selenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal.
- 3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.
- 4) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal, berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat.
- 5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal bebrbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang di selenggarakan oleh kelingkungan.
- 6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana di maksud pada ayat(1), ayat(2), ayat(3), ayat(4) di atur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat di simpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu

upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai usia delapan tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya karena pada masa ini di sebut juga masa keemasan di mana semua potensi anak berkembang cepat dengan memberikan stimulus yang maksimal dan optimal dari lingkungan.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan yang di padukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup: bidang pengembangan pembiasaan (pengembangan moral, nilai-nilai agama, pengembangan sosial dan emosional serta kemandirian) dan bidang pengembangan kemampuan dasar (bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni).

#### **b. Karakteristik anak usia dini**

Karakteristik anak usia dini menurut sujiono (2009:7) adalah:

- 1) Egosentrisme
- 2) Cendrung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.
- 3) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan.
- 4) Anak adalah makhluk sosial
- 5) Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah

- 6) Anak merupakan pribadi yang unik
- 7) Kaya dengan fantasi
- 8) Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif
- 9) Daya konsentrasi yang pendek
- 10) Masa usia dini merupakan masa yang potensial
- 11) Masa usia dini disebut masa *golden age* (masa emas)

Karakteristik anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah :

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Memiliki pribadi yang unik.
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian makhluk sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah makhluk yang unik dan kaya dengan potensi. Untuk itu lingkungan sekitar anak perlu memberi rangsangan, motivasi, dan bimbingan agar potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal.

### c. Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Beberapa aspek perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan menurut kurikulum TK (Depdiknas, 2010) antara lain : “(1) aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral; (2) aspek sosial dan emosional; (3) aspek kognitif; (4) aspek bahasa; (5) aspek fisik/motorik; dan (6) aspek seni”.

Menurut jamaris (2006:149) langkah-langkah yang dilaksanakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan khususnya penguasaan terhadap tugas-tugas yang diperlukan untuk menunjang: (1) pengembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar); (2) pengembangan kognitif; (3) pengembangan psikososial/sosial emosional; (4) pengembangan bahasa dan komunikasi; dan (5) pengembangan *multiple intelegensces* (kecerdasan jamak).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini perlu dipahami dan dikuasai oleh seorang pengajar dimana pembelajaran dapat dilaksanakan berdasarkan tematik dan mengacu kepada aspek perkembangan anak usia dini.

## **2. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

### **a. Pengertian Kognitif**

Kognitif merupakan suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya, individu untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari lingkungan sekitar.

Dalam dunia pendidikan kognitif sering kali diartikan sebagai suatu kecerdasan atau kemampuan proses berfikir. Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak. Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah, menyimpan informasi yang berasal dari luar, dan menggunakannya pada saat di butuhkan. Menurut Piaget (dalam musfiroh, 2005:63), kognitif adalah aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia luar.

Menurut Santrock (dalam Hergenhahn, 2008:87), menyatakan bahwa kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk kedalam pikiran, disimpan, dan ditransformasi serta di panggil kembali dan di gunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir. Menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah suatu proses berpikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Proses kognitif berhubungan

dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama di tujukan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Santrock, 2007:48), bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenal dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap sensori motor, yaitu mulai dari lahir hingga usia 2 tahun.  
Dalam tahap ini membangun pemahaman mengenal dunia.
- 2) Tahap praoperasional, yaitu berlangsung sekitar usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, gambar dan lukisan.
- 3) Tahap operasional konkret, yaitu berlangsung mulai usia 7 tahun sampai 11 tahun. Dalam tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penawaran logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda dalam kelompok yang berbeda-beda.
- 4) Tahap operasional formal, yaitu muncul antara umur 11 tahun sampai 15 tahun. Dalam tahap ini remaja melakukan penalaran lebih abstrak, idealis dan logis.

Beberapa ahli psikologi yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dengan berbagai istilah (dalam Sujiono, 2008:4) adalah:

- a) Terman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berpikir secara abstrak.
- b) Colvin, mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- c)

Henman, mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambahkan dengan pengetahuan. d) Hunt, mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Berdasarkan dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan adanya interaksi dan informasi secara khusus dari orang atau benda sehingga perkembangan kognitif anak terbangun melalui pengetahuan dan pengalaman kompleks dari lingkungan.

#### **b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Santrock, 2007:48), bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap sensori motor, yaitu mulai dari lahir hingga usia 2 tahun.  
Dalam tahap ini membangun pemahaman mengenai dunia.
- 2) Tahap praoperasional, yaitu berlangsung sekitar usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, gambar dan lukisan.
- 3) Tahap operasional konkret, yaitu berlangsung mulai usia 7 tahun sampai 11 tahun. Dalam tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penawaran logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda dalam kelompok yang berbeda-beda.

- 4) Tahap operasional formal, yaitu muncul antara umur 11 tahun sampai 15 tahun. Dalam tahap ini remaja melakukan penalaran lebih abstrak, idealis dan logis.

Sedangkan menurut teori perkembangan kognitif piaget dalam sumantri (2005:13), membagi empat tahap perkembangan kognitif anak, yaitu:

- 1) Tahap sensorimotor, usia 0-2 tahun. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja.
- 2) Tahap pra operasional, usia 2-4 tahun. Anak mulai berkembang kemampuan bahasa, persepsi waktu dan tempat masih terbatas.
- 3) Tahap konkret operasional, usia 7-11 tahun. Anak mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal atau objek yang konkret.
- 4) Tahap formal operasional, usia 11-15 tahun. Anak mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak terdiri dari tahap sensori motor pada tahap ini anak membangun pemahaman mengenal dunia dan terbatas pada gerak-gerak refleks, tahap praoperasional anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, tahap operasional konkret anak berfikir sistematis terhadap ha-hal atau objek yang konkret,, dan tahap

operasional formal anak mampu berfikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

### **3. Hakikat Perkembangan Kemampuan Matematika**

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematik. Belajar berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Dengan kata lain, permainan berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan. Permainan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika (Depdiknas 2000:7) yaitu:

a. Penguasaan konsep

Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

b. Masa transisi

Proses berfikir yang merupakan masa dari peralihan pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk yang melambangkan.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambar konsep bentuk.

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di GBPKB-TK 1994 (Depdiknas 2000:8), prinsip-prinsip permainan berhitung di TK tersebut adalah :

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap sekitarnya.

- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anaa-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan pada anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak berbahaya.
- e. Bahasa yang digunakan dalam konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Secara umum permainan berhitung di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus permainan berhitung di TK bertujuan agar anak (Depdiknas: 2-3) :

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apreasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi disekitarnya.
- e. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan berhitung bagi anak sebaiknya di mulai dari usia dini, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar.

#### **4. Media pembelajaran anak usia dini**

##### **a. Pengertian media dan prinsip-prinsip media**

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Hamidijoyo (dalam Latuheru 1988:11), media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, sehingga ide atau pendapat, gagasan yang disampaikan atau yang dikemukakan itu bisa sampai pada penerima.

*M.c Luhan* (dalam Latuheru ), bahwa media juga disebut saluran, karena menyampaikan pesan (informasi) dari sumber informasi itu kepada penerima informasi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media bahan, alat, maupun metode atau teknik yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajan di Taman Kanak-kanak ini bertujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efesien. Penggunaan media pembelajan yang tepat akan dapat menumbuhkan kesenangan dan keingintahuan anak terhadap suatu konsep atau pengertian serta dapat mengembangkan motivasi belajar anak.

Perlu diperhatikan prinsip-prinsip media pembelajaran anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana atau prasarana alat tersebut.
- 2) Dapat memberi pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu.
- 3) Dapat mendorong kreatifitas anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi (menentukan sendiri).
- 4) Alat peraga harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian, kejelasan, agar tidak terjadi kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang akan digambarkan atau atau dijelaskan.
- 5) Alat permainan harus aman, tidak membahayakan bagi anak.
- 6) Dapat digunakan secara individual, kelompokan atau klasikal.
- 7) Alat peraga atau alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
- 8) Alat peraga atau alat permainan hendaknya mengandung unsur keindahan dalam bentuk, warna atau kombinasi warna, serta rapi dalam pembuatannya.
- 9) Alat peraga atau permainan harus mudah digunakan oleh guru maupun oleh anak.

**b. Nilai dan manfaat media pembelajaran**

Nilai- nilai media pembelajaran diantaranya sebagainya berikut:

- 1) Mengongkritkan konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara

langsung kepada anak bisa disederhanakan melalui media pembelajaran.

- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau yang sukar di dapat ke dalam lingkungan belajar. Guru dapat menggunakan media televisi untuk menjeaskan pada anak.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau menampilkan objek yang terlalu kecil. Melalui media guru dapat member gambaran pada anak.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang cepat. Dengan menggunakan media film (*slow motion*) guru bisa memperlihatkan dalam gerakan lambat.

Didalam berhitung menggunakan media ular tangga merupakan media pembelajaran perwujudan tiruan atau penyederhanaan suatu benda secara terskala. Media ular tangga ini disebut dengan karakteristik media serbaneka. Media ini memberikan konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam berhitung, memberikan pengalaman yang mendalam dan pemahaman yang lebih lengkap akan berhitung.

## **5. Permainan Ular Tangga**

### **a. Pengertian permainan ular tangga**

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

Setiap permainan di mulai dengan bidaknya dikotak pertama (kotak di sudut kiri bawah ) dan secara bergiliran melempar dadu. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung yang lain. Bila mendarat dikotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenangnya adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya (Wikipedia, 2012).

### **b. Permainan Ular Tangga dapat Merangsang Kemampuan Berhitung Anak.**

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (1999:1011&1121) ular adalah binatang menjalar, tangga adalah tumpuan naik turun

bersusun berlenggok-lenggok, permainan ular tangga adalah permainan yang naik seperti tangga dan turun menjalar seperti ular.

Anak usia dini membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan konsep-konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari terutama pada kemampuan berhitung anak, melalui Permainan ular tangga kemampuan berhitung anak akan dapat berkembang secara baik. Permainan ular tangga merupakan alat permainan yang dirancang (di modifikasi) semenarik mungkin sehingga anak dapat tertarik untuk memainkannya, alat permainan ini diciptakan untuk peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini.

Terbuat dari karpet busa bongkar pasang menyerupai papan permainan ular tangga, di setiap kotak di tulis angka dan di beri kertas lipatan yang berisikan kartu gambar.

Permainan ini menggunakan dadu angka, kartu angka, kartu gambar, dan papan panel. Angka yang di gunakan adalah 1-16 yang nantinya akan di tulis di kotak ular tangga dan ditempel pada papan panel, sedangkan kartu gambar yang digunakan adalah gambar buah-buahan.



**Gambar 1. Permainan Ular Tangga**

**c. Cara pembuatan permainan ular tangga**

**1) Pembuatan karpet ular tangga**

- a) Disetiap kotak berukuran 30 cm x 30 cm
- b) Busa ditulis angka dengan berbagai warna(merah, kuning, jingga, biru, hijau)
- c) Pada beberapa bagian (kotak) di beri gambar ular dan tangga

- d) Disetiap kotak ditempelkan kertas lipat yang di dalamnya berisikan gambar-gambar buah.

## **2) Pembuatan dadu angka**

- a) Dadu berukuran 15 cm x 15 cm
- b) Setiap sisi dadu diberi beraneka warna (merah, biru, kuning, hijau, hitam, dan ungu )
- c) Pada setiap sisi dadu di beri angka

## **3) Pelaksanaan**

- a) Guru mengkondisikan anak dengan duduk membentuk lingkaran
- b) Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam
- c) Guru bersama anak membaca doa sebelum belajar
- d) Guru mengadakan percakapan tentang tema
- e) Guru memperlihatkan dan mengenalkan alat peraga kepada anak dan mengadakan Tanya jawab tentang alat peraga tersebut.
- f) Guru menjelaskan tentang tata cara permainan
- g) Guru memberi penjelasan tentang permainan ular tangga yaitu permainan dimulai dari melempar dadu angka, setelah dadu di lempar anak, anak berjalan sambil membilang dan mengurutkan angka kekotak angka yang keluar pada mata

dadu, kemudian anak mencari angka dan menempelkan angkanya pada papan panel, disamping itu anak juga anak menempelkan kartu gambar yang ada didalam kertas lipat sebanyak angka pada kotak anak berdiri, dan memasangkannya dengan lambang bilangannya pada papan panel.

- h) Setelah anak paham guru mempersilahkan anak memulai permainan.
- i) Guru memberi motivasi dan bimbingan kepada anak dalam melaksanakan permainan
- j) Guru memberi penghargaan dan pujian kepada anak yang mampu melaksanakan permainan dengan baik
- k) Jika ada anak yang belum mampu melaksanakan permainan tersebut maka guru memberikan bimbingan dan bantuan lebih lanjut.
- l) Guru mengadakan Tanya jawab sekaligus evaluasi terhadap permainan yang dilaksanakan anak.
- m) Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan hamdallah
- n) Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam.

#### **4) Manfaat permainan ular tangga**

- a) Anak dapat mengenal konsep dan lambang bilangan
- b) Anak dapat mengurutkan angka

- c) Anak dapat menyebutkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian tentang pengembangan kemampuan kognitif anak sudah pernah di teliti oleh Wijaya (2010) mahasiswi Fakultas Ilmu Pendidikan dengan judul “peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok angka di TK Aisyiyah Andalas Padang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Halimah (2011) dengan judul pengenalan Konsep Berhitung pada AUD melalui Bermain APE dari kain Perca di TK Surya Pariaman. Hasil penelitian yang dilakukan Halimah dapat disimpulkan bahwa melalui permainan bermain APE dari kain perca dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Desmiantini (2012) dengan judul Peningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Lambang Bilangan Melalui Bongkar Pasang Di TK Aisyiyah Lubuk Basung. Hasil penelitian tersebut bahwa menggunakan bongkar pasang dalam proses pembelajaran membawa dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak (berhitung, mengenal lambing bilangan dan konsep bilangan).

Berdasarkan hasil penelitian diatas menjadi masukan bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung

anak yaitu berhitung dengan menggunakan permainan ular tangga yang dapat merangsang perkembangan kognitif dan meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Hal ini penelitian yang peneliti lakukan sama-sama dalam upaya peningkatan kemampuan berhitung anak, namun dalam penelitian ini peneliti ingin lebih meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga.

### **C. Kerangka Konseptual**

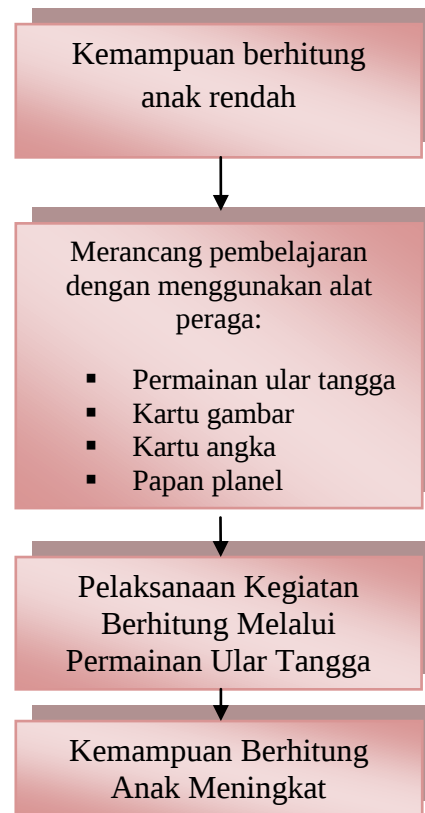
Pada prinsipnya di TK pembelajaran yang di lakukan dengan “Bermain Sambil Belajar Seraya Bermain”. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak di TK, melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup. Kegiatan bermain yang di lakukan anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan berhitung, mengukur isi, mengukur berat dan membandingkan dan sebagainya.

Indikator yang di pakai adalah: membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan

dengan konsep bilangan.

Kerangka berpikir penelitian yang di lakukan dapat di jabarkan dari teori di atas adalah: pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar yang

menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak dengan menggunakan media dan alat peraga yang bervariasi yaitu dengan menggunakan permainan ular tangga yang akan meningkatkan kemampuan berhitung anak.



Bagan 1  
**Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis**

Permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perlunya merangsang kemampuan berhitung anak pada usia dini.
2. Media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak.
3. Peningkatan kemampuan berhitung anak juga mendukung pengembangan lainnya seperti pengembangan bahasa, motorik, sosial dan emosional anak.
4. Melalui permainan ular tangga dapat melatih anak dalam membilang.
5. Permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dalam mengurutkan bilangan dengan benda-benda.
6. Melalui media permainan ular tangga anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dalam memasang lambang bilangan dengan konsep bilangan.
7. Alat permainan ular tangga sangat menarik dan disukai serta cocok bagi anak usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

### **B. Implikasi**

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak maka simpulan yang ditarik mempunyai

implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menyatakan bahwa kegiatan permainan ular tangga tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan tangan anak tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan sosial anak.
2. Kegiatan permainan ular tangga yang dilakukan anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung ditandai dengan sudah meningkatnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak sesuai dengan urutan jumlahnya atau anak sudah memahami konsep bilangan.
3. Melalui permainan ular tangga yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal bilangan dan konsep bilangan karena media pembelajaran yang digunakan sangat disukai dan menarik bagi anak. Dapat dilihat pada siklus pertama persentasenya meningkat pada siklus kedua sehingga mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah di peroleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Pihak sekolah sebaiknya juga menyediakan alat-alat yang sesuai dengan usia perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan

kognitif anak khususnya dalam memahami lambang bilangan dan konsep bilangan.

2. Kepada guru TK di harapkan dapat menggunakan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kognitif anak.
3. Guru harus mampu memahami diri anak atau kondisi kelas apa bila anak telah bosan atau jenuh dengan pembelajaran saat itu ( karakteristik anak).
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan bervariasi sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dan tujuan pembelajar dapat tercapai.
5. Bagi peneliti yang lain di harapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui metode dan media pembelajaran yang lainnya.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengamati dan mengembangkan media-media lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asrori, Muhammad. 2007. *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: CV Wacana Prima
- Betri, Alwen, dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran di LPTK*. Padang: UNP
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmantini. 2012. *Peningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Lambang Bilangan Melalui Bongkar Pasang Di TK Aisyiyah Lubuk Basung*. Skripsi tidak diterbitkan. Padang: FIP.UNP.
- Halimah. 2011. *Pengenalan Konsep Berhitung Pada Anak AUD Melalui Bermain APE Dari Kain Perca di TK Surya Pariaman*. Skripsi tidak diterbitkan. Padang: FIP.UNP.
- Hariyadi, Muhammad. 2009. *Statistik pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Hergenhann. 2008, *Teori Belajar*. Jakarta: Kencana
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jamaris. 2006.
- Jhon D, Latuheru. 1988. *Media pembelajaran*. Jakarta.: Depdikbut Dirjen Dikti
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers. PT Raja Grafindo Persada.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Nabuko, cholid. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pedoman Skripsi PG PAUD 2009.
- Poerwadarminta, w.j.s, 1999 *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta; Balai Pustaka