

**PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I
Pada Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

LIVYA MORA ADLINA

A520160050

Kepada:

**PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2020

PERNYATAAN

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

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 22 September 2020

Yang membuat pernyataan,



Livya Mora Adlina

A520160050

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

oleh:

LIVYA MORA ADLINA

A520160050

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



(Dr. Sri Katoningsih, S.Pd., M.Pd)

NIDN.0610078603

HALAMAN PENGESAHAN

PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN

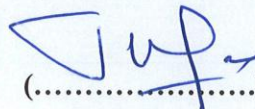
OLEH
LIVYA MORA ADLINA
A520160050

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jum'at, 11 September 2020
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:


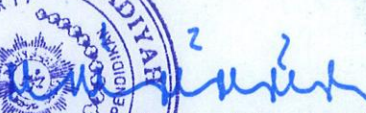
1. Dr. Sri Katoningsih, S.Pd., M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. AUD
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Zulkarnaen, M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)


(.....)


(.....)

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno
NIP. 196504281993031001

MOTTO

“Kesuksesan adalah buah dari usaha-usaha kecil yang diulang hari demi hari”

“Bertaqwalah kepada Allah, maka Dia akan membimbingmu. Sesungguhnya
Allah mengetahui segala sesuatu”

(QS. Al-Baqarah:282)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. Ucapan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, telah memberikan kelancaran, kemudahan dan keberkahan atas selesainya skripsi ini.
2. Bapak Sukarni dan Ibu Titik Indriani sebagai orangtuaku yang selalu memberikan do'a terbaik untukku, memberikan motivasi, dukungan, arahan serta semangat yang tak henti-hentinya.
3. Orang terkasih setelah keluarga saya, Dendy Irawan yang menjadi tempat berkeluh kesah dan selalu member support serta semangat.
4. Keluargaku yang selalu siap mendengarkan keluh kesahku.
5. Sahabatku Puji Astuti, Intan Fitria Agustina, Dewi Santiana, Betha Eka Kartika Jihad, Dessy Faridha, Rosita Ayu Kumalasari, Hevy Wulandari dan Dini Widiarti yang selalu memberi dukungan dan member semangat.
6. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD'16 yang ikut serta memberikan semangat dan support untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Surakarta.

ABSTRAK

Kemampuan kognitif terutama kemampuan berhitung adalah kemampuan yang sangat penting untuk dikuasai terutama pada anak usia dini. Pembelajaran berhitung untuk anak usia dini diharapkan bisa diajarkan melalui kegiatan yang lebih menarik berupa suatu permainan. Karena pada dasarnya, anak usia dini lebih cenderung tertarik pada kegiatan yang bersifat bermain dalam proses pendidikan mereka. **Tujuan** dari penelitian yang dilakukan adalah untuk menelaah artikel dan dokumen hasil penelitian yang mengidentifikasi pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak. **Metode** dalam penelitian menggunakan *literature review* rujukan berupa artikel primer kurang lebih 20 artikel, 11 jurnal nasional dengan jangka waktu 5 tahun terakhir dan 9 jurnal internasional dengan jangka waktu 7 tahun terakhir yang bermutu, terakreditasi dan bereputasi. Sampel yaitu jurnal penelitian dengan topik permainan ular tangga/kemampuan berhitung anak dalam pembelajaran sesuai dengan kriteria jurnal yang dipilih adalah: 1. Merupakan penelitian eksperimen; 2. Responden adalah anak usia dini; 3. Variabel *independent* adalah permainan ular tangga dan variabel *dependent* adalah kemampuan berhitung; 4. Perlakuan yang diberikan adalah pengaruh pembelajaran ular tangga/suatu kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini. **Hasil dan pembahasan** menunjukkan bahwa model permainan dapat berpengaruh pada kemampuan berhitung anak, antara lain model permainan ular tangga, model pembelajaran kooperatif, model permainan *stick* angka, model permainan lingkaran warna, model permainan tradisional congklak, model permainan *bowling* kaleng, model permainan sempoa dan model permainan meja putar. **Kesimpulan:** model permainan yang menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak secara signifikan, bukan hanya itu tetapi kemampuan berhitung anak juga dapat dipengaruhi oleh media dan metode yang digunakan untuk menstimulasi anak.

Kata kunci : kemampuan berhitung, permainan ular tangga, anak usia 4-5 tahun

ABSTRACT

Cognitive abilities, especially numeracy skills, are very important abilities to master, especially in early childhood. Learning to count for early childhood is expected to be taught through more interesting activities in the form of a game. Because basically, early childhood are more likely to be interested in activities that are playful in their educational process. **The purpose** of this research was to examine articles and documents from the research results that identified the effect of the snake and ladder game on children's numeracy skills. **The method** in the study used a reference literature review in the form of primary articles of approximately 20 articles, 11 national journals with a period of the last 5 years and 9 international journals with a period of 7 years which are quality, accredited and reputable. Samples were research journals with the topic of snakes and ladders game/children's numeracy skills in learning according to the criteria of the selected journals: 1. It was an experimental study; 2. Respondents are early childhood; 3. The independent variable is the game of snakes and ladders and the dependent variable is the ability to count; 4. The treatment given is the effect of learning snakes and ladders/a learning activity that is able to improve the development of early childhood numeracy skills. **The results and discussion** show that the game model can affect children's numeracy skills, including the snake and ladder game model, cooperative learning model, stick figure game model, color circle game model, congklak traditional game model, tin bowling game model, abacus game model and model. turntable game. **Conclusion:** a fun game model can significantly improve children's numeracy skills, not only that but children's numeracy skills can also be influenced by the media and methods used to stimulate children.

Keywords: numeracy skills, game of snakes and ladders, children aged 4-5 years

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, serta Inayah-Nya kepada kita semua. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menjadikan tauladan yang baik. Semoga kita semua termasuk golongan umat Rasulullah yang mendapatkan syafa'atnya kelak di hari akhir.

Puji syukur atas rahmat yang diberikan oleh Allah SWT kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Penyusun menyadari bahwa penulis tidak akan mampu melakukan sesuatu kecuali atas kehendak-Nya, terutama dalam penyusunan skripsi dengan judul **“PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN”**.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang dalam hal ini telah membantu penulis dalam menyelesaikan. Ucapan terima kasih saya tunjukkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah dan Inayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik.
2. Bapak dan ibu terkasih dan tercinta yang selalu memberikan doa, dorongan semangat dan motivasi, serta bantuan baik moral maupun material.
3. Bapak Dr. Sofyan Anis, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

5. Ibu Dr. Sri Katoningsih, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran guna membimbing dalam penulisan skripsi ini.
6. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah membimbing serta memberikan begitu banyak ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan-karyawati Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
8. Seluruh staf perpustakaan yang telah membantu dan menyediakan materi untuk penulis guna menunjang terselesaikan tugas akhir skripsi ini.
9. Sahabat-sahabatku yang telah memberikan semangat dan motivasi.
10. Teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah angkatan 2016.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan maupun kesalahan serta kemampuan dalam menulis. Oleh karenanya penulis dengan senang hati dan terbuka menerima kritik dan dan sarang yang membangun dari semua pihak yang nantinya dapat memperbaiki penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Surakarta, 22 September 2020

Penulis

(Livya Mora Adlina)

NIM. A520160050

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
A. Penelitian Yang Relevan	5
B. Kajian Teori.....	6
C. Kerangka Berpikir	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
A. Jenis Penelitian.....	12
B. Data dan Sumber Data.....	12
C. Teknik Pengumpulan Data	12
D. Teknik Analisis Data.....	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	15
A. Hasil	15
B. Pembahasan	20
C. Keterbatasan Penelitian	22

BAB V PENUTUP.....	23
A. Kesimpulan	23
B. Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA	24

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA	9
Tabel 2. Teknik Pengumpulan Data.....	13
Tabel 3. Hasil Analisis Jurnal	15