

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



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I  
pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan**

Oleh:

**Livya Mora Adlina**

**A520160050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

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

**PUBLIKASI ILMIAH**

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

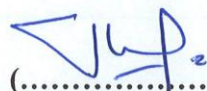
OLEH  
LIVYA MORA ADLINA  
A520160050

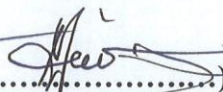
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Jum'at, 11 September 2020  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

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


  
(.....)

  
(.....)

  
(.....)

Dekan,



  
Prof. Dr. Harun Joko Prayitno

NIP. 196504281993031001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah 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 pustka.

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

Surakarta, 22 September 2020



mbuat pernyataan,

Livya Mora Adlina  
A520160050

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

## 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

## 1. PENDAHULUAN

Istilah anak usia dini di Indonesia terdiri dari anak sejak lahir sampai dengan umur enam tahun. Pada usia ini anak disebut dalam masa *the golden age* yaitu masa yang sangat penting dalam anak. Sehingga dibutuhkan stimulasi dan pembelajaran yang sesuai kebutuhan anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bagian penting yang dibutuhkan anak untuk memperoleh stimulasi positif saat anak berada dalam masa *the golden age*.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulasi atau pemberian rangsangan pendidikan dimulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang akan dilaksanakan pada jalur formal, nonformal dan informal (Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14).

Anak Usia Dini adalah masa kondusif untuk menumbuhkembangkan kecerdasan, bakat, fisik, sosial-emosional, bahasa, spiritual dan kognitif. Dari berbagai aspek perkembangan anak usia dini, perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan, karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan mengelompokkan dan mempersiapkan kemampuan berpikir teliti.

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

Di usia dini anak belum bisa berpikir operasional dan perlu benda nyata dalam membangun pengetahuannya, termasuk dalam pengetahuan mengenal lambang bilangan. Perkembangan kognitif anak digolongkan menjadi 3 tahap yaitu pengetahuan sains dan umum, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.

Mereka wajib meraih nilai-nilai penting yang terdapat didalam konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Saat membilang lambang bilangan anak akan berkenalan dengan aktivitas berhitung awal, aktivitas berhitung yang dilaksanakan saat rentang usia 4-5 tahun ialah membilang bilangan secara urut dari 1-10, mencari kecocokan antara lambang bilangan dengan benda, menjumlahkan dan mengurangi angka 1 hingga 10.

Karakteristik perkembangan anak berawal dari sesuatu yang paling dekat dengan mereka. Kemampuannya dapat berkembang ke fase pengertian tentang jumlah, yaitu berkaitan dengan operasi menjumlah dan mengurangi. Jadi kesimpulannya, kemampuan berhitung ialah kemampuan yang melekat didiri setiap anak yang membutuhkan stimulasi untuk pengembangan semua faktor yang berawal dari lingkungan sekitar dan bisa menuju tahap yang lebih kompleks. Karena itu sangat penting bagi orang tua maupun guru untuk mengembangkan pengetahuan mengenai lambang bilangan sejak dini melalui bermain, sebab proses belajar anak usia 0-6 tahun adalah bermain.

Menurut Saripudin dan Faujiah (2018:133), dengan bermain anak mendapat batasan dan paham akan kehidupan karena dalam bermain mereka menjadi senang. Bermain merupakan suatu aktivitas yang diharapkan mampu mengembangkan dan menumbuhkan semua aspek anak secara optimal. Sesuai

dengan karakteristik anak yaitu memiliki sifat aktif saat melakukan pencarian maka kegiatan bermain adalah bagian dari metode belajar. Bermain perlu dilaksanakan dengan penuh kegembiraan, jadi seluruh kegiatan akan mudah diterima oleh anak. Mengingat pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pemahaman anak Taman Kanak-Kanak terhadap konsep matematika khususnya berhitung.

Media yang mendukung diharapkan mampu menstimulasi aspek perkembangan anak secara maksimal. Salah satu jenis media permainan yang bisa digunakan untuk penerapan belajar berhitung pada anak adalah permainan yang sudah familiar di kalangan anak-anak yaitu, ular tangga. Menurut Sriningsih (2009:98), permainan ular tangga bisa menstimulasi berbagai bidang pengembangan salah satunya perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif-matematika yang terstimulasi ialah menyebut urutan angka, mengenal simbol dan persepsi tentang angka. Jadi kesimpulannya, kita harus membuat situasi menggembirakan untuk anak sehingga permainan ular tangga sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.

## **2. METODE**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode *literature review* yang berarti analisis jurnal-jurnal penelitian. *Literature review* merupakan sebuah istilah yang merujuk pada sebuah metodologi penelitian ataupun riset tertentu yang pengembangannya dilakukan untuk mengevaluasi serta mengumpulkan tentang penelitian yang berhubungan dengan suatu topik tertentu yang berbentuk pertanyaan untuk suatu bidang keilmuan. *Literature review* biasanya berupa ulasan, rangkuman, pemikiran penulis terhadap beberapa sumber pustaka (berbentuk buku, artikel, dan informasi dari internet).

Penelitian ini mengakses jurnal terkait permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Jurnal ini diperoleh dari 45 jurnal penelitian nasional maupun internasional, kemudian dipilah menjadi 20 jurnal penelitian yang memenuhi kriteria terkait permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini diperoleh



dari *Google Scholar* sejumlah 18 jurnal dan Perpustakaan sejumlah 2 jurnal terkait dengan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun dan permainan ular tangga.

Didalam penelitian ini, peneliti menyelidik permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak. 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.

Variabel *independent* pada penelitian ini adalah permainan ular tangga dan variabel *dependent* pada penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak. Populasi adalah semua jurnal hasil penelitian dengan poin permainan ular tangga dan kemampuan berhitung anak. Sampel adalah jurnal hasil penelitian dengan poin permainan ular tangga dan kemampuan berhitung anak. Kriteria jurnal dipilih adalah: 1. Responden merupakan anak usia dini; 2. Variabel *independent* adalah permainan ular tangga dan variabel *dependent* ialah kemampuan berhitung anak; 3. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen; 4. Perlakuan yang diberikan adalah pengaruh pembelajaran ular tangga/suatu kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan perkembangan kemampuan berhitung anak usia dini.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil telaah jurnal dari beberapa jurnal terkait dengan pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Hasil analisis menunjukkan bahwa 2 jurnal metode yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Juga ada 6 jurnal yang menyatakan bahwa media berpengaruh terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun dan ada 12 jurnal yang menyatakan bahwa model permainan berpengaruh pada kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.

Tabel 1. Hasil Analisis Jurnal

No	Aspek	Jumlah jurnal	Presentase
1.	Metode	2 Jurnal	10 %
2.	Media	6 Jurnal	30 %
3.	Model permainan	12 jurnal	60%

Berdasarkan tabel analisis diatas menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor-faktortersebut adalah sebagai berikut:

### **3.1 Metode yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.**

Hasil analisis jurnal terkait dengan pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Penelitian tersebut dilakukan oleh Ayu (2016) berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Membilang Dengan Metode Bermain Media Kartu Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Taqifa Bangkinang” menyatakan bahwa kemampuan kognitif anak dalam kegiatan membilang meningkat dengan metode bermain media kartu angka ditandai dengan persentase yang meningkat setiap siklusnya yaitu siklus pratindakan sebesar 46%, siklus I 58% dan siklus II 87%.

Menurut peneliti Pratiwi, dkk (2018) dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Dengan Bahan Bekas Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun”. Metode bermain tersebut dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan anak membilang lambang bilangan dengan angka bekas kalender, menghitung jumlah kancing yang dicocokkan dengan lambang bilangannya dan membedakan potongan kardus mana yang lebih banyak, lebih sedikit dan sama.

### **3.2 Media yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.**

Hasil analisis jurnal terkait dengan pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Peneliti Fitri, dkk (2020) berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Angka Modifikasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak” menyatakan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen 65,79 dan kelompok kontrol 64,58. Nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen 68,75 dan kelompok kontrol 56,25. Maka kemampuan berhitung anak dapat dipengaruhi oleh *puzzle* angka modifikasi daripada menggunakan majalah anak dan jari tangan.

Nisa dan Indri Wulan Suryani (2015) yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan Berbicara Dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga” menyatakan bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan bercerita dan kemampuan matematika sederhana (menyebut bilangan, menghitung benda dan menjumlahkan bilangan sederhana) melalui permainan ular tangga dapat dilihat dari rata-rata kemampuan 11 anak sebesar (44%) dan terjadi peningkatan pada siklus I rata-rata menjadi 19 anak (76%). Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 16% dari rata-rata siklus I menjadi 23 anak (92%).

Wulandari dan Muniroh Munawar (2017) berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Kelompok A Di RA As-Syuhada’ Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017” menyatakan bahwa permainan ular tangga menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara permainan ular tangga dan kemampuan mengenal lambang bilangan dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 47,1 dan kelas kontrol adalah 63,05. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 65,15 dan kelas kontrol adalah 48,1.

Dewi, dkk (2016) yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A” menyatakan bahwa meningkatnya hasil persentase rata-rata dari masing-masing siklus yaitu pada siklus I sebesar 65% dan pada siklus II sebesar 85% sehingga mengalami peningkatan sebesar 20%.

Peneliti Putri, dkk (2019) yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam Khaira Umma Padang” menyatakan adanya perbedaan skor rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan ular tangga kata besar modifikasi.

Menurut penelitian penelitian Malapata dan Wijayaningsih (2019) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung”, hal ini di tunjukkan pada siklus I di peroleh hasil 62%, dan siklus II mengalami peningkatan dengan hasil 80%.

### **3.3 Model permainan yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun.**

Hasil analisis jurnal terkait dengan pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Astuti, dkk (2019) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga” menyatakan bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ular tangga dapat dilihat dari persentase dari siklus I sebesar 55,7% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 86,8%.

Fransisca, dkk (2020) yang berjudul “Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga” menyatakan permainan ular tangga edukasi mampu meningkatkan percaya diri pada anak kelompok A TK Aisyiyah terbukti dari perolehan hasil penelitian yang melonjak dari masing-masing siklusnya, dan dapat dilihat dari persentase penambahan kepercayaan diri anak mulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Ningtyas (2018) berjudul “Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga” menunjukkan bahwa kemampuan peningkatan memori anak dalam konsep angka kelompok A BKB Mawar meningkat setelah menggunakan permainan ular tangga yang meningkat dari setiap aspeknya, skor persentase rata-rata kelas pada siklus I belum memperoleh 80%, sedangkan dalam siklus II rata-rata kelas telah memperoleh 85% sehingga siklus II dianggap berhasil.

Penulis Marlina dan Purwadi (2015) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Marta’ush Shibyan Singocandi Kudus” menyatakan bahwa permainan ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan saat berhitung anak sangat antusias dan bergembira. Sehingga kemampuan berhitung anak meningkat dapat dilihat dari hasil kondisi awal 60,00 (23%), pada siklus I 76,66 (53%) dan siklus II 93,33 (82%).

Peneliti Maqdalena dan Ajeng Ayu Widiastuti (2018) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Dukuh Krajan Rt 09 Rw 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga” yang menyatakan bahwa kemampuan

mengenal simbol huruf melalui permainan ular tangga mengalami peningkatan dari setiap fasenya dapat diketahui dari hasil persentase mulai pra tindakan sebesar 53,33% dan mengalami penambahan sebesar 12,22%, sedangkan disiklus I menjadi 65,55%, disiklus II mengalami penambahan lagi sebesar 16,10% menjadi 81,65%.

Yuliati dan Sri Hartini (2017) yang berjudul “Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Dengan Permainan Ular Tangga Di KB ABC Blorong” menyatakan bahwa permainan ular tangga bisa menaikkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di KB dapat dibuktikan dengan peningkatan prosentase di setiap siklusnya dapat dilihat dari hasil kondisi awal ke siklus I sebesar 31,2% rata-rata 48,6%, siklus I ke siklus II sebesar 9% rata-rata 57,6% dan siklus II ke siklus III sebesar 27,8% rata-rata 85,4%.

Fariyah (2017) dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain *Stick* Angka” menyatakan terjadi peningkatan disetiap siklusnya, saat prasiklus sebesar 27%, siklus I sebesar 54% dan siklus II sebesar 91%.

Oktriani (2017) berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tengah Padang” menyatakan bahwa setiap pertemuan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak disetiap siklusnya.

Saribu dan Jasper Simanjuntak, M.Pd (2018) berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang” menyatakan terdapat pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan hitung permulaan bisa dilihat melalui nilai rata-rata *pretest* 5,6 dan nilai rata-rata *posttest* 8,3.

Khan dan Ninik Yuliani (2016) berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan *Bowling* Kaleng” menyatakan permainan *bowling* kaleng bisa meningkatkan aktivitas anak dalam belajar berhitung disituasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak dapat dilihat dari persentase setiap siklusnya (kondisi awal 10%, siklus I 20% dan siklus II 49%).

Romlah, dkk (2016) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa” menyatakan bahwa bermain sempoa dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak ditandai dengan meningkatnya persentase di setiap siklusnya.

Nirawati dan Rivda Yetti (2019) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Anak Meja Putar Di Taman Kanak-Kanak” menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak dapat meningkat melalui permainan meja putar ditandai dengan meningkatnya persentase di setiap siklusnya.

### **3.4 Pembahasan**

Banyak didapati faktor-faktor yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama kemampuan berhitung yang dimana faktor tersebut lebih banyak meningkatkan minat dan keaktifan anak untuk belajar. Anak dapat belajar kemampuan berhitung salah satunya melalui permainan. Permainan dapat mendukung anak untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangannya. Berdasarkan jurnal yang dianalisis, kemampuan berhitung pada anak usia dini sangat dibutuhkan, tujuannya supaya anak mempunyai kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2007:1).

Menurut teori dari Khadijah (2016:143), kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam matematika, kegiatan yang dilakukan dalam berhitung dalam anak dengan cara mengurutkan bilangan atau membilang serta mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung awal yaitu kemampuan dari masing-masing anak untuk mengembangkan karakteristiknya dari wilayah terdekat dengan dirinya, searah perkembangan kemampuannya bisa berkembang ke fase pemahaman tentang jumlah, yaitu tentang penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011:98).

Lingkungan sangat berpengaruh untuk mendukung stimulasi anak dalam mengembangkan kemampuan berhitung. Hal ini juga sependapat dengan Suryana (2016), lingkungan terdekat mampu mengembangkan kemampuan berhitung dengan cara memberikan stimulasi yang tepat dan dapat menarik perhatian seperti dengan media yang menarik, bernyanyi, dll. Kemampuan berhitung anak dapat

distimulasi melalui permainan yang menyenangkan dan dapat menarik minat belajar anak.

Kegiatan bermain diharapkan mampu menjadikan pembelajaran yang berlangsung dapat menghasilkan proses yang berkualitas (Erna Febru Aries, 2009). Salah satunya adalah permainan ular tangga. Menurut Melsi (2015:10), ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Sedangkan menurut Ratnaningsih (2014:5), ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan langkah yang harus dijalani bidak.

Menurut Ratnaningsih (2014:6), manfaat media permainan ular tangga yaitu :

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar;
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental dan akhlak yang baik;
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan;
4. Mengenal kalah dan menang;
5. Belajar bekerjasama dan menunggu giliran.

Disamping itu permainan ular tangga dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini. Melalui permainan ular tangga, anak usia dini akan lebih mudah belajar dari pengalaman-pengalaman yang nyata (konkrit) dan pemberian tugas akan mengakibatkan anak selalu membacanya, memperhatikannya dan mempelajarinya. Belajar adalah suatu proses yang berlangsung seumur hidup karena pendidikan tidak pernah tamat. Salah satu tanda seseorang sudah belajar adalah dengan adanya hasil belajar.

Menurut Nana Sudjana (2014:3), hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Penilaian hasil belajar bisa dilaksanakan dengan menggunakan tes, baik itu *pretest* maupun *posttest*. Sebuah penilaian bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan proses dan hasil belajar para peserta didik dan hasil mengajar guru setelah melakukan proses belajar mengajar.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan model permainan yang menyenangkan salah satunya melalui permainan ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif terutama saat belajar berhitung pada anak usia 4-5 tahun secara signifikan. Kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan, terutama permainan ular tangga bisa memikat siswa untuk belajar serta meningkatkan interaksi orang tua/guru dengan siswa serta interaksi antar siswa.

Dengan model pembelajaran yang menyenangkan, siswa dapat dengan mudah memahami materi berhitung yang diajarkan yang nantinya juga meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Bukan hanya itu, menggunakan metode dan media yang menarik minat belajar anak juga dapat memberikan semangat kepada anak untuk terus belajar dan pantang menyerah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. 2003. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Aries, Erna Febru. 2009. *Indikator Keaktifan Siswa yang dapat Dijadikan Penilaian dalam PTK*. Diakses dari <http://ardhana12.wordpress.com> diakses pada tanggal 13 Agustus 2020 jam 18.30
- Astuti, F., & Alaby, M. A. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga*. 1–10.
- Ayu, C. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Membilang Dengan Metode Bermain Media Kartu Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Taqifa Bangkinang*. *Jurnal Paud Tambusai*, 2, 60–71.
- Budiani, P., Saribu, D., Simanjuntak, J., & Pd, M. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang*. 4(1), 28–38. E-ISSN: 2502-7239.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dewi, dkk. 2016. *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A*. *E-Journal Pendidikan Ai Ratnanak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 4 (2).
- Farihah, H. (2017). *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*. *Jurnal Teladan*, 2(1), 2–20.



- Fitri, dkk.2020.*Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak*.Volume 4 (1). 7-13. ISSN: 2614-3097.
- Fransisca, dkk.2020.*Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4. 630-638. ISSN: 2549-8959.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2009. *Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta: Depdiknas
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khan, R. I. (2010).*Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan bowling kaleng*. 65–71.E-ISSN: 1978-6948, Vol. 10(1)
- Malapata, Lanny Wijayaningsih. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*. ISSN : 2549-8959. Vol. 3 (1).283-293.
- Maqdalena, Erma dan Ajeng Ayu Widiastuti. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Dukuh Krajan Rt 09 Rw 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga*. No. 2. E-ISSN: 2549-967X.
- Marlina, Ririn dan Perwadi. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Marta'ush Shibyan Singocandi Kudus*. Jurnal Penelitian PAUDIA.
- Melsi, A. 2015.*Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016*.Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Nanda, S., Putri, A., Yeni, I., & Padang, U. N. (2019).*Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Islam*.ISSN: 2599-042X.
- Ningtyas, D. P., & Jakarta, U. T. (2018).*Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga*. E-ISSN: 2528-7427.
- Nirawati, Titin, Rivda Yetti. 2019. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar di Taman Kanak-Kanak*. ISSN: 2502-079X, Vol. 4(1), 51-58.
- Nisa, Titin Faridatun dan Indri Wulan Suryani.2015.*Meningkatkan Keaktifan Berbicara dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga*.Jurnal PG-PAUD Trunojoyo.Vol.2 (1).1-75.
- Oktriyani, Nova. 2017. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang*. Universitas Negeri Padang. PAUD Lecture: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1)

- Pratiwi, dkk.2018.*Pengaruh Metode Bermain dengan Bahan Bekas Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun*.Jurnal PG\_PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini. Vol. 5 (1).
- Ratnaningsih, N. N. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan*. Jurnal PGSD, Vol 2 (1), 1-10.
- Romlah, Medinda, Nina Kurniah, Wembrayarli. 2016. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa*. Jurnal Ilmiah Potensial, Vol. 1(2), 72-77
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. 2018. *Strategi Edutainment dalam Pembelajaran di PAUD (Studi Kasus Pada TK di Kota Cirebon)*.AWLADY:Jurnal Pendidikan Anak, 4(1), 129-149. <https://doi.org/10.24235/awlad.v4i1.2637>
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Sebelas.
- Sriningsih, Nining. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Pustaka Sebelas: Bandung.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Padang: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Wulandari, Kurnia Dewi. 2017. *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Kelompok A di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*.
- Yuliati, Sri dan Sri Hartini. 2017. *Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak dengan Permainan Ular Tangga di KB ABC Blorong*. Jurnal AUDI. Vol. 2 (1). 43-49. ISSN: 2528-3367