

**PENGENALAN KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR  
TANGGA PADA KELOMPOK B RA MUSLIMAT NU 10 BANIN-BANAT  
MANYAR GRESIK**

**SKRIPSI**

**NADHIFA ZAHARA SALSABILA**  
**D99219054**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhifa Zahara Salsabila

NIM : D99219054

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "PENGENALAN KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B RA MUSLIMAT NU 10 BANIN-BANAT MANYAR GRESIK" merupakan hasil karya yang saya tulis sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 29 Maret 2023

Yang membuat pernyataan



Nadhifa Zahara Salsabila

NIM. D99219054

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Nadhifa Zahara Salsabila

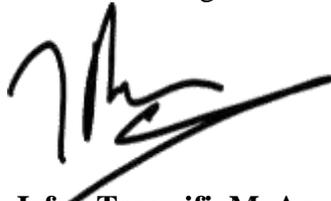
NIM : D99219054

Judul : **PENGENALAN KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B RA MUSLIMAT NU 10 BANIN-BANAT MANYAR GRESIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 04 April 2022

Pembimbing I



**Dr. Irfan Tamwifi, M. Ag.**  
NIP. 197001022005011005

Pembimbing II



**M. Bahri Musthofa, M. Pd.I, M. Pd.**  
NIP. 197307222005011005

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nadhifa Zahara Salsabila ini telah dipertahankan  
di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 13 April 2023

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Yahya Aziz, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 197208291999031003

Penguji II

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.  
NIP. 196707061994032001

Penguji III

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag.  
NIP. 197001022005011005

Penguji IV

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.  
NIP. 197307222005011005



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA  
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

---

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nadhifa Zahara Salsabila  
NIM : D99219054  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
E-mail address : [nadhifazaharasals.apple@gmail.com](mailto:nadhifazaharasals.apple@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**PENGENALAN KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR  
TANGGA PADA KELOMPOK B RA MUSLIMAT NU 10 BANIN-BANAT  
MANYAR GRESIK**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 02 Mei 2023

Penulis

Nadhifa Zahara Salsabila

## ABSTRAK

**Nadhifa Zahara Salsabila, 2023.** Pengenalan Konsep Bilangan melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag.** pembimbing II **M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.**

**Kata Kunci :** Pengenalan Konsep Bilangan, Permainan Ular Tangga

Latar belakang penelitian ini adalah terdapat anak kelompok B5 mengalami kesulitan belajar karena kurang memahami konsep bilangan. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar anak dalam kegiatan berhitung menunjukkan bahwa anak yang tidak tuntas sebesar 13% (Mulai Berkembang) dan 10% (Belum Berkembang). Untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan, peneliti mengambil tindakan menggunakan media permainan ular tangga, yang dilakukan dalam dua siklus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B dan untuk mengetahui peningkatan pengenalan konsep bilangan setelah diterapkannya permainan ular tangga pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.

Metode penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari dua siklus dengan empat tahap yaitu : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan (tindakan), 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok B5 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan media permainan ular tangga berkembang sangat baik pada siklus II dengan menggunakan media permainan ular tangga dengan variasi dan ditambah dengan media *flashcard* angka. Hal ini terlihat pada hasil observasi guru pada siklus I 67,85% (Baik) menjadi (Sangat Baik) pada siklus II yaitu 80,95%. Sama halnya dengan aktivitas anak juga meningkat dari siklus I 61,90% (Berkembang Sesuai Harapan) dan (Berkembang Sangat Baik) pada siklus II yaitu 78,57%. Ini semua dikarenakan guru lebih bisa memperhatikan semua anak dan tidak membedakan kondisi anak di dalam kelas. Sehingga semua anak mendapatkan pengajaran yang sama pada siklus II. 2) adanya peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan setelah diterapkan media permainan ular tangga terlihat dari hasil ketuntasan anak melakukan kegiatan berhitung berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa hasil pra siklus sebesar 38% (Mulai Berkembang), pada tahap siklus I sebesar 55% (Berkembang Sesuai Harapan) dan pada siklus II menjadi 80% (Berkembang Sangat Baik) dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan.

## DAFTAR ISI

<b>MOTTO</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI</b> .....	v
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI</b> .....	vi
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR RUMUS</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>C. Tujuan Penelitian</b> .....	6
<b>D. Manfaat Penelitian</b> .....	6
<b>BAB II</b> .....	9
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	9
<b>A. Pengenalan Konsep Bilangan</b> .....	9
1. Definisi Konsep Bilangan .....	9
2. Tujuan dan Manfaat Pengenalan Konsep Bilangan .....	12
3. Prinsip-prinsip Pengenalan Konsep Bilangan .....	15
4. Tahap-tahap Pengenalan Konsep Bilangan .....	17
5. Indikator Pengenalan Konsep Bilangan .....	21
6. Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak .....	24
<b>B. Permainan Ular Tangga</b> .....	29
1. Definisi Permainan Ular Tangga .....	29

2. Manfaat Permainan Ular Tangga .....	33
3. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga.....	35
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga .....	38
<b>C. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>41</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>43</b>
<b>PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS .....</b>	<b>43</b>
<b>A. Metode Penelitian.....</b>	<b>43</b>
<b>B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian .....</b>	<b>46</b>
<b>C. Variabel yang Diselidiki .....</b>	<b>48</b>
<b>D. Rencana Tindakan .....</b>	<b>48</b>
<b>E. Data dan Cara Pengumpulannya .....</b>	<b>53</b>
<b>F. Indikator Kinerja.....</b>	<b>64</b>
<b>G. Tim Peneliti dan Tugasnya.....</b>	<b>64</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>66</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
<b>A. Hasil Penelitian.....</b>	<b>66</b>
<b>B. Pembahasan.....</b>	<b>116</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>124</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>124</b>
<b>A. Simpulan .....</b>	<b>124</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>125</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>126</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>133</b>

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan .....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 3.2 Instrumen Observasi Aktivitas Guru .....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 3.3 Instrumen Observasi Aktivitas Siswa .....</b>	<b>58</b>
<b>Tabel 3.4 Skala Nilai Rata-Rata Kelas .....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 3.5 Tingkat Keberhasilan Pengenalan Konsep Bilangan .....</b>	<b>62</b>
<b>Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Pendidik .....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Peserta Didik .....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 4.1 Hasil Observasi Pra Siklus Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan .....</b>	<b>68</b>
<b>Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Pra Siklus .....</b>	<b>70</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....</b>	<b>85</b>
<b>Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....</b>	<b>86</b>
<b>Tabel 4.5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus I Pertemuan 1 dan Pertemuan 2 .....</b>	<b>88</b>
<b>Tabel 4.6 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus I .....</b>	<b>89</b>
<b>Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II .....</b>	<b>108</b>
<b>Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....</b>	<b>109</b>
<b>Tabel 4.9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus II .....</b>	<b>111</b>
<b>Tabel 4.10 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus II .....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR RUMUS

<b>Rumus 3.1 Menghitung Hasil Perolehan Nilai Belajar Anak .....</b>	<b>60</b>
<b>Rumus 3.2 Menghitung Nilai Rata-Rata.....</b>	<b>61</b>
<b>Rumus 3.3 Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar .....</b>	<b>62</b>
<b>Rumus 3.4 Menghitung Nilai Observasi Aktivitas Guru dan Siswa .....</b>	<b>63</b>



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

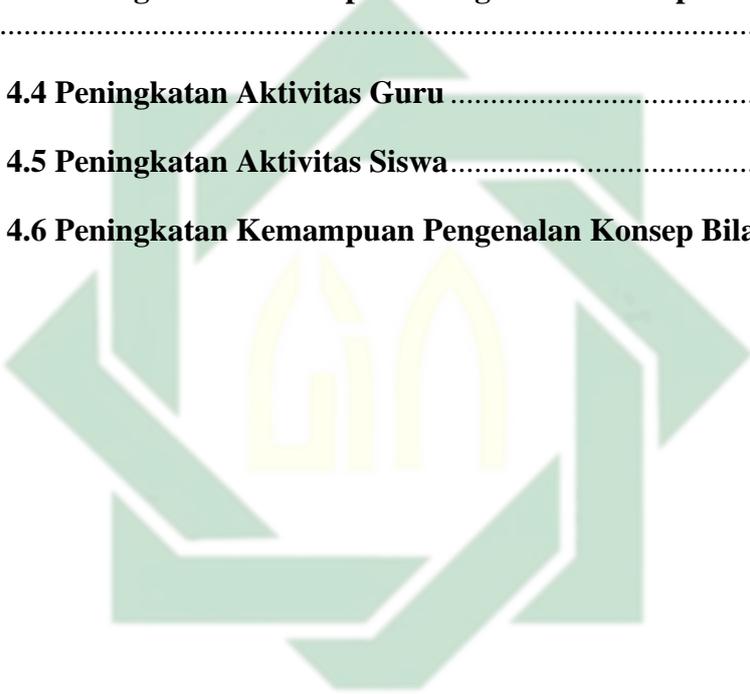
<b>Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kemmis &amp; McTaggart.....</b>	<b>45</b>
--	-----------



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR DIAGRAM

<b>Diagram 4.1 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Pra Siklus .....</b>	<b>71</b>
<b>Diagram 4.2 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus I.....</b>	<b>90</b>
<b>Diagram 4.3 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus II .....</b>	<b>114</b>
<b>Diagram 4.4 Peningkatan Aktivitas Guru .....</b>	<b>118</b>
<b>Diagram 4.5 Peningkatan Aktivitas Siswa.....</b>	<b>119</b>
<b>Diagram 4.6 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan .....</b>	<b>122</b>



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN 1 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I .....</b>	<b>133</b>
<b>LAMPIRAN 2 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II .....</b>	<b>138</b>
<b>LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI .....</b>	<b>154</b>



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu konsep penting dalam Matematika adalah pemahaman tentang konsep bilangan.<sup>1</sup> Konsep bilangan merupakan dasar Matematika yang terdiri dari menghitung, membandingkan, dan mengidentifikasi simbol-simbol yang dikaitkan dengan banyaknya jumlah benda.<sup>2</sup>

Pengenalan konsep bilangan tidak dapat dipisahkan dari pengenalan angka. Anak-anak pada akhirnya akan lebih siap untuk belajar berhitung dalam kaitannya dengan operasi penjumlahan dan pengurangan jika konsep angka diperkenalkan kepadanya.<sup>3</sup> Firman Allah dalam Q.S. Al-A'raf (7): 142 sebagai berikut:

وَوَعَدْنَا مُوسَىٰ ثَلَاثِينَ لَيْلَةً وَأَتَمَّمْنَا بِعَشْرِ فَنَمَّ مِيقَاتِ رَبِّهِ أَرْبَعِينَ لَيْلَةً وَقَالَ مُوسَىٰ لِأَخِيهِ هَارُونَ أَخْلِفْنِي فِي قَوْمِي وَأَصْلِحْ وَلَا تَتَّبِعْ سَبِيلَ الْمُفْسِدِينَ

Artinya : Dan Kami telah menjanjikan kepada Musa (memberikan Taurat) tiga puluh malam, dan Kami sempurnakan jumlah malam itu dengan sepuluh (malam lagi), maka sempurnalah waktu yang telah

---

<sup>1</sup> Handari Permadi, 'Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun', *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, Skripsi, 2018, hlm. 21.

<sup>2</sup> Eva Roliana, 'Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini', in *Tema : Menyongsong Transformasi Pendidikan Abad 21* (presented at the Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2018), pp., hlm. 419.

<sup>3</sup> Sartika Sareany Tambunan, 'Pengaruh Permainan Attractive Ladders Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Annisa TA 2017/2018', *Universitas Negeri Medan*, Skripsi, 2017, hlm. 2.

ditentukan Tuhannya empat puluh malam. Dan Musa berkata kepada saudaranya (yaitu) Harun, “Gantikanlah aku dalam (memimpin) kaumku, dan perbaikilah (dirimu dan kaummu), dan janganlah engkau mengikuti jalan orang-orang yang berbuat kerusakan.”<sup>4</sup>

Dalam ayat di atas dijelaskan bahwa Allah SWT telah menjanjikan kepada Nabi Musa AS dalam pemberian kitab Taurat yaitu dalam 40 malam, di mana waktu yang telah ditentukan pertama yaitu tiga puluh malam kemudian disempurnakan dengan menambah jumlah malam tersebut dengan sepuluh malam. Ditinjau dari segi matematika, ayat ini menjelaskan konsep operasi penjumlahan bilangan. Secara matematis, dapat ditulis:  $30 + 10 = 40$ .<sup>5</sup>

Pengembangan kemampuan kognitif bagi anak usia dini diharapkan dapat lebih mengembangkan kemampuan berpikir anak. Dalam menumbuhkembangkan kemampuan tersebut, diharapkan anak usia dini dapat memahami konsep Sains dan Matematika secara langsung melalui kegiatan seperti menghitung, mengurutkan, mengelompokkan, dan konsep numerik lainnya.

Kegiatan pembelajaran Matematika anak direncanakan melalui tema pembelajaran yang relevan dengan lingkungan tempat tinggal anak dan pengalaman dunia nyata. Pendidik dapat memasukkan permainan ke dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja dan belajar sendiri, dalam kelompok, dan dengan cara tradisional (klasikal). Penggunaan permainan dalam kegiatan pembelajaran Matematika anak khususnya dalam pengenalan konsep

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid & Terjemah* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2014).

<sup>5</sup> Nur Indah Damayanti, Sarvia Sarvia, dan Ressay Rustanuarsi, 'Identifikasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Yang Memuat Konsep Aritmetika', *Al-'Adad*, 1.2 (2022), hlm. 29.

bilangan diharapkan dapat menumbuhkan pemahaman anak sehingga dapat menginterpretasikan bilangan dan operasi bilangan dengan benda konkret, diharapkan dapat memperkuat pemahaman anak untuk mengembangkan kemampuan bilangan nantinya.<sup>6</sup>

Berdasarkan persepsi yang terkumpul di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat, terdapat anak kelompok B5 mengalami kesulitan belajar karena kurang memahami konsep bilangan. Hal ini terlihat jelas dari 15 anak, hanya 4 anak (27%) yang sudah mengenal tentang konsep bilangan, sedangkan 11 anak lainnya (73%) belum mengenal konsep bilangan.

Setelah diteliti lebih lanjut, ternyata guru benar-benar menggunakan teknik *drill* dan praktik-praktik *paper pencil test* (pendidik meminta anak untuk mengambil lembar kerja peserta didik serta alat tulis masing-masing. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk menghitung jumlah benda yang ada pada lembar kerja peserta didik kemudian meminta siswa untuk mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda pada kolom yang diberikan. Guru mengajari anak bagaimana melakukannya setelah anak mengerti).<sup>7</sup> Hal ini menyebabkan beberapa dampak, antara lain: kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif membuat anak menjadi bosan, proses pembelajaran tidak dipadukan dengan permainan yang menyenangkan dan menarik bagi anak sehingga menyebabkan kejenuhan. Berbagai faktor lainnya yang

---

<sup>6</sup> Uswatun Hasanah, 'Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Menenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di RA Nur Fadhilah Desa Wanasaba Lor Kecamatan Talun Kabupaten Cirebon', *Institut Agama Islam IAI Bunga Bangsa Cirebon*, Skripsi, 2019, hlm. 3-4.

<sup>7</sup> *Ibid.*, hlm. 5.

mempengaruhi, antara lain kemampuan pendidik, peserta didik, media pembelajaran, sarana dan prasarana.<sup>8</sup>

Penggunaan permainan ular tangga merupakan salah satu solusi untuk mengatasinya. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh setidaknya dua anak. Papan permainan ini dibagi menjadi kotak-kotak yang lebih kecil dan di beberapa kotak itu di gambar berbagai tangga atau ular yang menghubungkannya ke berbagai kotak yang berbeda.

Dunia anak adalah dunia bermain. Semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan melalui permainan. Anak-anak dapat berkomunikasi dan bereksplorasi melalui permainan untuk mendukung apa yang telah anak ketahui dan mengungkap informasi baru. Anak-anak dapat mengembangkan potensi mental, fisik, intelektual, dan spiritual sepenuhnya melalui bermain. Oleh karena itu, bermain merupakan jembatan perkembangan segala aspek bagi anak.

Pelaksanaan proses pembelajaran dapat disederhanakan dengan memainkan permainan “ular tangga”. Zoltan P. Dienes, seorang ilmuwan Matematika menyarankan mengajar ilmu Matematika melalui permainan.<sup>9</sup> Dienes menegaskan bahwa setiap konsep atau prinsip Matematika yang disajikan secara konkret akan mudah dipahami. Ini menunjukkan bahwa, jika dimanipulasi dengan baik selama proses pembelajaran Matematika, permainan

---

<sup>8</sup> Sartika Sareany Tambunan, Op. Cit., hlm 4.

<sup>9</sup> Atiaturrehmaniah Atiaturrehmaniah, Doni Septu Marsa Ibrahim, dan Musabihatul Kudsiah, *Pengembangan Pendidikan Matematika SD*, ed. by Fahrurrozi Fahrurrozi, Cetakan Pertama (NTB: Universitas Hamzanwadi Press, 2017), hlm. 19, <<https://books.google.co.id/books?id=gOXPDwAAQBAJ>>.

atau benda akan memainkan peran yang signifikan.<sup>10</sup> Oleh karena itu, untuk membantu anak usia dini belajar mengenal konsep bilangan, diperlukan pengembangan konsep bilangan secara bertahap dan dalam jangka waktu yang cukup lama, serta diperlukan media permainan yang sebenarnya diperlukan.

Dalam penelitian ini, permainan ular tangga digunakan karena dianggap dapat memudahkan anak dalam mengingat informasi yang dipelajarinya. Selain itu, permainan ini dapat berpotensi meninggalkan kesan mendalam pada anak, membuatnya sulit untuk melupakan apa yang telah dipelajarinya. Diharapkan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.<sup>11</sup>

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dan kendala lapangan, maka penulis berpendapat bahwa permainan ular tangga sesuai dengan kemampuan kelompok B dalam memahami konsep bilangan di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat. Untuk itu, peneliti merasa tertarik untuk meneliti judul **“Pengenalan Konsep Bilangan melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

---

<sup>10</sup> Erna Yayuk, dkk., *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*, ed. by A. Andi Firmansah, Cetakan Pertama (Malang: Penerbit UMM Press, 2018), hlm. 34, <<https://books.google.co.id/books?id=BDnrDwAAQBAJ>>.

<sup>11</sup> Uswatun Hasanah, Op. Cit., hlm. 6.

1. Bagaimana penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik?
2. Bagaimana peningkatan pengenalan konsep bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Beberapa tujuan penelitian ini dapat ditarik dari rumusan masalah di atas, yaitu bertujuan untuk:

1. Mengetahui penerapan permainan ular tangga dalam meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.
2. Mengetahui peningkatan pengenalan konsep bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pendidik dan calon pendidik PAUD tentang penggunaan media permainan ular tangga dalam pengenalan konsep bilangan pada anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Anak

Penelitian ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik memahami konsep bilangan dan menyelesaikan latihan berhitung. Melalui penggunaan permainan ular tangga, anak-anak dapat dengan cepat memahami konsep bilangan.

### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan kontribusi kepada para pendidik dalam memahami penggunaan permainan ular tangga dengan metode yang menarik dan lebih efisien untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan yang dapat digunakan sekolah dalam rangka menyediakan sarana atau media pembelajaran yang dibutuhkan untuk meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak.

### d. Bagi Orang Tua

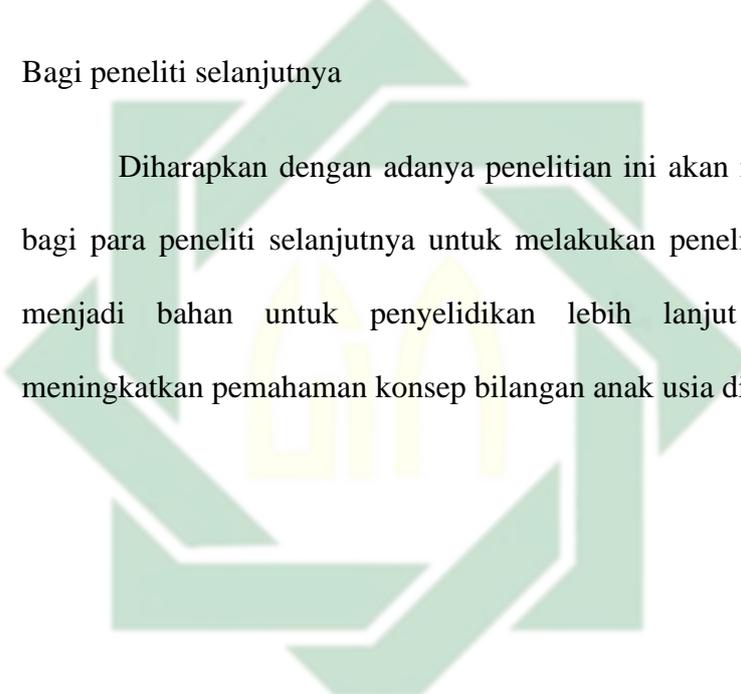
Penelitian ini bertujuan untuk mengajarkan kepada orang tua cara memahami konsep bilangan dengan benar dan cara bermain permainan ular tangga yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

### e. Bagi Penulis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman penulis dalam bidang pendidikan penulis dalam dunia pendidikan secara langsung dari pendidik dan peserta didik khususnya mengenai pemanfaatan permainan ular tangga sebagai sarana pengajaran konsep bilangan kepada anak usia dini.

f. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan membuka jalan bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian ulang dan menjadi bahan untuk penyelidikan lebih lanjut dalam studi meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak usia dini.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pengenalan Konsep Bilangan

##### 1. Definisi Konsep Bilangan

Konsep dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai “rancangan, gagasan, atau pengertian yang diabstraksikan dari suatu peristiwa konkret”,<sup>12</sup> artinya satu istilah dapat memiliki dua arti yang berbeda. Bilangan adalah satuan dalam sistem Matematika abstrak yang dapat disatukan, dijumlahkan, atau dikalikan, sebagaimana dinyatakan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia.<sup>13</sup> Dengan kata lain, bilangan adalah suatu konsep Matematika yang digunakan untuk menghitung dan memperkirakan.<sup>14</sup> Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan.

Dalam istilah sehari-hari, kita seringkali menggunakan istilah-istilah bilangan. Hal ini karena memang konsep-konsep tersebut lahir dari adanya kebutuhan manusia. Munculnya sistem bilangan pun secara bertahap sesuai dengan kemajuan peradaban manusia serta kebutuhannya. Dalam istilah penggunaan sehari-hari, angka, bilangan, dan nomor seringkali disamakan.

---

<sup>12</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, ‘Kamus Besar Bahasa Indonesia’, *KBBI Daring*, 2016 <<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>> [diakses pada 6 Februari 2023].

<sup>13</sup> Ibid.,

<sup>14</sup> Wanda Eka Hardini dan Hanifah Nurus Sopiany, ‘Konsep Kehidupan Beragama Dalam Sifat Trikotomi Bilangan Riil’, *Prosiding Sesiomadika*, 1.1a (2019), hlm. 134.

Padahal menurut definisi angka, bilangan, dan nomor adalah tiga entitas yang berbeda. Angka dapat diwakili oleh tanda atau simbol. Sementara itu, nomor biasanya digunakan untuk merujuk pada satu atau lebih angka yang merupakan bilangan bulat dalam rangkaian angka yang berurutan. Misalnya, ‘nomor 3’ mengacu pada tempat di deret angka 1, 2, 3, 4, ..., dan seterusnya. Kata “nomor” sangat terikat dengan konsep urutan.<sup>15</sup>

Konsep bilangan sudah ada sejak zaman prasejarah. Konsep bilangan asli dan lambang bilangan sudah ditemukan pada awal zaman sejarah. Andri Saleh mendefinisikan bilangan sebagai konsep dan pemikiran manusia untuk menentukan banyaknya suatu benda, seperti ada dua setelah satu, tiga setelah dua, empat setelah tiga, dan seterusnya.<sup>16</sup> Anak-anak harus memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep bilangan karena itu akan menjadi dasar untuk menguasai konsep Matematika dalam pendidikan formal.<sup>17</sup>

Kemampuan anak usia 5 sampai 6 tahun untuk mengenal konsep bilangan merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif yang harus ditingkatkan. Sudaryanti mengatakan bahwa anak-anak harus menguasai konsep bilangan agar berhasil dalam pembelajaran

---

<sup>15</sup> Isrok'atun Isrok'atun, *Memahami Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, ed. by Lia Inarotut Darojah, Cetakan Pertama (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), hlm. 27-28, <<https://books.google.co.id/books?id=JZ9OEAAAQBAJ>>.

<sup>16</sup> Reni Yulistiana, ‘Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung’, *UIN Raden Intan Lampung*, Skripsi, 2017, hlm. 25.

<sup>17</sup> Reski Wahyuni dan Sukmawati Sukmawati, ‘Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Pada Anak Kelompok A di TK Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa’, *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2020).

Matematika.<sup>18</sup> Sedangkan menurut Ramaini mendefinisikan konsep bilangan sebagai kumpulan benda atau angka yang dapat membantu pemahaman.<sup>19</sup> Konsep bilangan ini sering dikaitkan dengan menghubungkan dua hal atau dengan lambang bilangan.

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa anak-anak harus dikenalkan dengan konsep bilangan sejak dini, karena dengan menguasainya akan meletakkan dasar untuk penguasaan konsep-konsep Matematika selanjutnya.<sup>20</sup> Untuk itu, orang tua maupun pendidik harus bisa menstimulasi pengembangan kognitif anak dalam hal pengenalan angka.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep bilangan itu abstrak, sehingga biasanya sulit bagi anak kecil untuk memahaminya. Oleh karena itu, untuk membantu anak dalam memahami konsep bilangan diperlukan media yang konkret.<sup>21</sup> Intinya, paparan awal konsep bilangan memainkan peran penting. Karena anak akan mampu memecahkan masalah dan mempelajari konsep Matematika lain yang akan

<sup>18</sup> Erna Roostin, 'Analisis Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 3-4 Tahun Dengan Media Montessori Number Rods', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.2 (2021), hlm. 802.

<sup>19</sup> Drajat Stiawan dan Nur Mustaqimah, 'Pembelajaran Mengenal Konsep Bilangan Matematika Pada Anak', *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.02 (2021), hlm. 65.

<sup>20</sup> Taopik Rahman, Sumardi Sumardi, dan Fitri Fuadatun, 'Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Flashcard', *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1.1 (2017), hlm. 121.

<sup>21</sup> Agus Wardhono dan Yuyun Istiana, *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 1: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Prosiding Seminar Nasional 2018 (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018), hlm. 26, <<https://books.google.co.id/books?id=SzYDEAAAQBAJ>>.

ditemukan dalam aktivitas sehari-hari jika sudah mengenal konsep bilangan.

## 2. Tujuan dan Manfaat Pengenalan Konsep Bilangan

Anak-anak pada umumnya senang belajar. Sebagaimana prinsip anak usia dini ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, lebih baik bagi anak-anak untuk mengenal konsep bilangan sejak dini. Dalam rangka mengembangkan pola pikir dan penalaran anak, pendidik dan orang tua perlu melakukan kegiatan pengenalan konsep bilangan yang menarik.

Matematika salah satu ilmu dasar, memainkan peran penting baik dalam aspek terapan maupun penalaran dengan upaya menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Diharapkan anak mampu memecahkan masalah dan menghadapi tantangan hidup yang global.<sup>22</sup> Berikut tujuan mengenalkan konsep bilangan kepada anak usia dini:

- a. Mampu berpikir logis dan sistematis sejak dini dengan mengamati benda-benda konkret, gambar, atau angka di sekitar anak.
- b. Mampu beradaptasi dengan kebutuhan dalam kehidupan sehari-harinya yang dalam kesehariannya memerlukan kecakapan numerik.
- c. Memiliki kemampuan apresiasi, konsentrasi, abstraksi, dan ketelitian yang tinggi.

---

<sup>22</sup> Lisa Lisa, 'Prinsip Dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini', *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3.1 (2017), hlm. 96-97.

- d. Mengenal konsep ruang dan waktu serta mampu mengantisipasi kemungkinan urutan kejadian yang akan terungkap di sekitarnya.
- e. Mampu berkreasi secara spontan melalui imajinasi dan kreativitas.

Sesuai dengan tujuan tersebut, cara penyajian konsep bilangan disesuaikan dengan penilaian perkembangan intelektual anak bukan semata-mata menitikberatkan pada pekerjaan Matematika. Dengan mengaitkan konsep yang akan diasosiasikan dengan lingkungan terdekat anak, maka konsep bilangan dapat tersampaikan. Kemampuan berpikir kritis anak dapat distimulasi dengan mengaitkan konsep bilangan dengan realitas di sekitarnya. Sejauh mana seorang anak berinteraksi dengan lingkungannya menentukan seberapa baik dia dapat berpikir kritis.<sup>23</sup>

Manfaat mengenalkan konsep bilangan kepada anak di Taman Kanak-kanak adalah anak akan memiliki kemampuan untuk membilang.<sup>24</sup> Membilang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses menghitung (dengan menyebut satu per satu untuk mengetahui berapa banyaknya).<sup>25</sup> Kemampuan seorang anak untuk mengulang angka dan memahami artinya dikenal sebagai membilang (Depdiknas).

---

<sup>23</sup> Titin Faridatun Nisa' dan Muhammad Busyro Karim, 'Profil Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Learning to Think Different', *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4.2 (2017), hlm. 145.

<sup>24</sup> Agus Wardhono dan Yuyun Istiana, *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 3: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Prosiding Seminar Nasional 2018 (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018), hlm. 61, <<https://books.google.co.id/books?id=9TYDEAAAQBAJ>>.

<sup>25</sup> 'Kamus Besar Bahasa Indonesia'.

Banyak manfaat memahami konsep bilangan, salah satunya adalah anak dapat mempelajarinya melalui kegiatan konkret. Menurut Sriningsih, anak memperoleh pemahaman tentang nilai dan tempat, seperti kemampuan membedakan antara angka 12 dan 21.<sup>26</sup> Selain itu, terdapat manfaat pembelajaran bilangan bagi anak usia Taman Kanak-kanak :

- a) Anak menjadi familiar dengan angka yang akan ditemukan sepanjang hidupnya, karena pada dasarnya belajar tidak akan pernah lepas dari angka.
- b) Dengan adanya pembelajaran pengenalan konsep bilangan bagi anak usia dini, akan lebih mudah menyampaikan pemahaman tentang arti bilangan, baik secara abstrak maupun konkret.
- c) Anak dapat meningkatkan daya ingatnya dengan memahami konsep bilangan.

Jadi, tujuan dan manfaat mengenal konsep bilangan adalah agar anak memperoleh keterampilan dasar yang diperlukan untuk belajar Matematika, sehingga seiring berjalannya waktu anak akan lebih siap untuk mengikuti pembelajaran Matematika di tingkat formal berikutnya yaitu sekolah dasar, sekolah menengah, sampai perguruan tinggi dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit serta mempunyai kemampuan

---

<sup>26</sup> Habib Hambali dan Endang Supriyatmi, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Bantal Angka Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi 14.11. 1 Pucangan Sadang Kebumen', *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak*, 7.1 (2022), hlm. 6-7.

mengenal bilangan dalam kehidupannya.<sup>27</sup> Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

### 3. Prinsip-prinsip Pengenalan Konsep Bilangan

Istilah “prinsip” menurut KBBI dapat diartikan sebagai asas atau landasan fundamental dari suatu perilaku atau cara berpikir.<sup>28</sup> Dalam hal ini, perancangan, pengembangan, dan pelaksanaan pembelajaran mengenal konsep bilangan pada anak usia dini memerlukan prinsip-prinsip agar pembelajaran dapat berfungsi secara optimal karena berpijak pada prinsip-prinsip yang tepat.<sup>29</sup>

Pembelajaran membilang untuk anak usia dini memiliki konsep tersendiri. Prinsip-prinsip ini didasarkan pada karakteristik dan tahapan perkembangan anak. Pendidik harus memperhatikan beberapa prinsip saat memperkenalkan konsep bilangan, seperti merencanakan pengalaman nyata yang memungkinkan anak berpartisipasi aktif dan pemanfaatan model dan berbagai benda manipulatif untuk membantu anak dalam belajar Matematika. Anak-anak harus dikenalkan dengan konsep bilangan melalui permainan. Hal ini bertujuan untuk menginspirasi anak untuk belajar angka sendiri. Anak-anak sebenarnya sering menjumpai Matematika secara tidak langsung melalui kegiatan bermain. Sayangnya, bagaimanapun kegiatan

---

<sup>27</sup> Sefti Pramudyasti, ‘Pengaruh Media Papan Telur Terhadap Kemampuan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan’, *Universitas Muhammadiyah Magelang*, Skripsi, 2017, hlm. 22-24.

<sup>28</sup> ‘Kamus Besar Bahasa Indonesia’.

<sup>29</sup> Nur Kumalayati, ‘Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak (TK) An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus’, *UIN Raden Intan Lampung*, Skripsi, 2020, hlm. 20.

pembelajaran kurang menekankan pada Matematika. Alhasil, permainan ular tangga menjadi salah satu cara agar anak-anak dikenalkan dengan Matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Yew mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak, antara lain:

- a. Membuat pelajaran menjadi menyenangkan.
- b. Anak-anak dilibatkan secara langsung.
- c. Menumbuhkan semangat dan keyakinan diri dalam menyesuaikan berhitung.
- d. Menghargai kesalahan anak dan tidak menghukumnya.
- e. Berfokus pada prestasi anak.
- f. Melibatkan anak dalam aktivitas menarik yang menghubungkan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.<sup>30</sup>

Sesuai dengan uraian di atas, pembelajaran konsep bilangan harus diajarkan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda atau pengalaman kejadian konkret melalui pengamatan lingkungan alam sebagai langkah awal. Selain itu, anak-anak harus belajar konsep bilangan melalui kegiatan bermain yang menarik. Dalam pembelajaran konsep bilangan, pengetahuan dan keterampilan diajarkan secara bertahap berdasarkan tingkat kesulitannya, seperti dari konkret ke abstrak, dari mudah ke sukar,

---

<sup>30</sup> Siti Maryam, 'Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka Pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur', *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1.1 (2019), hlm. 92.

dan dari sederhana menjadi lebih rumit.<sup>31</sup> Bermain adalah cara yang menyenangkan bagi anak-anak untuk mempelajari konsep bilangan karena memberikan rasa aman dan kebebasan. Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan konsep bilangan harus lugas, dan jika memungkinkan, contoh harus berasal dari lingkungan terdekat anak sehingga anak dapat dengan mudah memahaminya. Pada tahap awal perkembangan anak, cara anak diperkenalkan dengan konsep bilangan harus dirancang untuk membangkitkan minat dan mendorong partisipasi aktif. Agar anak tetap tertarik, pembelajaran juga didasarkan pada tahapan perkembangan. Permainan ini merupakan pilihan untuk memahami bagaimana konsep bilangan yang sesuai untuk perkembangan dan kemajuan anak.<sup>32</sup>

#### 4. Tahap-tahap Pengenalan Konsep Bilangan

Cara anak dikenalkan dengan konsep bilangan berbeda-beda berdasarkan karakteristik dan tahap perkembangannya. Piaget mengatakan bahwa anak-anak antara usia 2-7 tahun berada pada masa pra operasional. Penggunaan simbol atau bahasa isyarat serta pengembangan konsep intuitif merupakan karakteristik utama pada tahap ini.<sup>33</sup> Sriningsih mengatakan, ada tiga tahap yang dilalui anak untuk belajar memahami konsep bilangan, yaitu

---

<sup>31</sup> Sri Handayani, 'Pengaruh Media Celemek Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini 4-5 Tahun (Penelitian pada Siswa Kelompok A Taman Kanak-Kanak Dharma Bakti Desa Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo)', *Universitas Muhammadiyah Magelang*, Skripsi, 2019, hlm. 12-13.

<sup>32</sup> Agus Wardhono, Jilid 1, hlm. 115.

<sup>33</sup> Rika Dartiara, Yeni Suprihain, dan Yerni Yerni, 'Pengembangan Media Animasi Bahasa Inggris Berbasis Islamic Content di TK NU Maarif 2 Metro', *Elementary : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7.2 (2021), hlm. 168.

tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik.<sup>34</sup> Tahap belajar yang melibatkan manipulasi benda berwujud atau objek disebut tahap enaktif. Tahap pembelajaran Matematika melalui penggunaan gambar disebut tahap ikonik, dan tahap pembelajaran Matematika melalui manipulasi simbol atau lambang disebut tahap simbolik. Nuraini mengatakan, beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memperkenalkan konsep bilangan adalah menggunakan benda dan bermain dengan tangan.<sup>35</sup> Anak-anak membutuhkan benda nyata untuk memahami konsep bilangan pada usia ini.

Menurut Piaget, mengajarkan konsep bilangan kepada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan harus dilakukan secara bertahap.<sup>36</sup> Pertama-tama anak harus terbiasa dengan bahasa simbol sebelum konsep angka dapat diperkenalkan. Abstraksi sederhana atau abstraksi empiris adalah dua nama untuk bahasa simbol ini. Pengenalan bahasa simbol, khususnya pengenalan bahasa lisan untuk mengenalkan nama-nama bilangan beserta artinya, seperti pada saat pendidik menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya.

Pada tahap bahasa simbolik ini, anak tidak hanya dapat mengidentifikasi nama angka secara verbal tetapi juga memahami artinya. Tahap bahasa simbolik ini dapat dilakukan dengan menggunakan benda-benda nyata atau konkret, serta benda-benda yang ditemukan di sekitar

---

<sup>34</sup> Ayu Amalia, Ernawulan Syaodih, dan Asep Deni Gustiana, 'Meningkatkan Penguasaan Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Media Puzzel', *Edukid*, 16.2 (2020), hlm. 82.

<sup>35</sup> Sefti Pramudyasti, Op. Cit., hlm. 45.

<sup>36</sup> Ibid., hlm. 13.

anak.<sup>37</sup> Misalnya, ketika guru memberi anak pensil, dia mengatakan "satu", lalu memberi anak pensil lain sambil mengatakan "dua", dan seterusnya. Anak kemudian diinstruksikan untuk melakukan aktivitas secara mandiri sampai anak mampu melakukannya dengan benar.

Abstraksi reflektif adalah tahap kedua. Anak diajari untuk berpikir secara simbolis pada tahap ini. Menggunakan jari untuk menghitung benda adalah metode yang mudah dan efisien untuk mengajar anak berhitung. Contohnya mengatakan "satu", "dua", "tiga", dan seterusnya sambil menghitung kotak pensil. Di sini, anak belajar mengasosiasikan jumlah benda dengan lambang bilangan.

Selanjutnya tahap ketiga adalah menghubungkan konsep bilangan dengan simbol atau lambang bilangan. Anak dikenalkan dengan lambang atau simbol angka ketika anak sudah memahami arti dari sebuah angka. Misalnya, seorang anak dapat menghubungkan suatu benda, seperti apel, dengan menghubungkan satu apel dengan angka satu, dua apel dengan angka dua, tiga apel dengan angka tiga, dan seterusnya. Semua ini dilakukan hingga anak benar-benar memahami konsep bilangan dan lambangnya.<sup>38</sup>

Mengacu pada temuan penelitian Jean Piaget tentang intelektual, Susanto

---

<sup>37</sup> Gilar Gandana, Oyon Haki Pranata, dan Tannie Yulia Danti, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah', *Jurnal Paud Agapedia*, 1.1 (2017), hlm. 97.

<sup>38</sup> *Ibid.*, hlm. 98.

mengkategorikan berbagai tahapan Matematika anak usia dini (mengenal konsep bilangan) menjadi tiga kategori,<sup>39</sup> sebagai berikut:

a) Tahap Konsep/Pengertian

Pemahaman adalah tahap awal memahami sesuatu melalui penggunaan benda atau peristiwa konkret seperti mengenalkan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.<sup>40</sup> Anak-anak biasanya terlibat dalam aktivitas bermain pada tahap ini, seperti menghitung benda yang dilihat atau yang ada di sekitarnya.<sup>41</sup> Misalnya, menghitung jumlah teman, kursi, dan meja.

b) Tahap Transisi atau Pengalihan

Peralihan dari konkret ke abstrak melalui benda konkret dapat dikenalkan bentuk bilangannya.<sup>42</sup> Misalnya, ketika pendidik menggunakan pensil untuk mengilustrasikan konsep angka satu, anak dapat menyebutkan benda lain dengan konsep yang sama, sekaligus mengenal bentuk dari lambang bilangan dari satu sampai sepuluh.

c) Tahap Pengenalan Lambang Bilangan

Pada tahap ini anak sudah mulai diberikan kebebasan untuk menulis sendiri lambang bilangannya, seperti lambang 5 yang menggambarkan konsep bilangan lima. Yang bertujuan untuk

<sup>39</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Cetakan ke-1 (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 100, <<https://books.google.co.id/books?id=0qRPDwAAQBAJ>>.

<sup>40</sup> Ibid.,

<sup>41</sup> Widiana Putri, Herwina Herwina, dan Susi Herlinda, 'Mengenalkan Konsep Bilangan Melalui Media Audio Visual Pada Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Talenta : Journal of Early Childhood Education*, 13.1 (2022), hlm. 53.

<sup>42</sup> Ahmad Susanto, Loc. Cit.

mengenalkan kegiatan yang berkaitan dengan berhitung dan Matematika.<sup>43</sup> Setelah anak memahami konsep secara abstrak selanjutnya anak diperkenalkan pada tingkat penguasaan konsep bilangan, seperti melakukan perhitungan penjumlahan dan pengurangan sederhana.<sup>44</sup>

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini mengalami beberapa tahapan ketika belajar tentang bilangan, antara lain tahap konsep, tahap peralihan, dan tahap lambang bilangan.<sup>45</sup> Pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini ditentukan oleh aktivitas dan tahapan perkembangan. Untuk maju ke tahap berikutnya yang lebih tinggi, anak akan mengalami peningkatan perkembangan pada setiap tahapnya. Anak-anak akan berhasil melewati setiap tahap ini jika anak diberikan stimulasi yang tepat. Ini dapat dicapai melalui penggunaan permainan yang menarik dan objek yang menarik di lingkungan anak untuk membangkitkan minatnya dalam memahami konsep bilangan dengan benar.

## 5. Indikator Pengenalan Konsep Bilangan

Indikator pembelajaran yang akan dicapai oleh pendidik dan peserta didik dalam rangka pengenalan konsep bilangan melalui permainan ular

---

<sup>43</sup> Aisyah Rahmawati dan Nurul Khotimah, 'Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Metode Permainan Kantong Angka Bagi Kelompok A Di TK Kartini Kecamatan Genteng Surabaya', *Jurnal PAUD Teratai*, 6.3 (2017), hlm. 2.

<sup>44</sup> Ahmad Susanto, Loc. Cit.

<sup>45</sup> Agus Wardhono dan Yuyun Istiana, *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 4: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Prosiding Seminar Nasional 2018 (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018), hlm. 26-27,

<<https://books.google.co.id/books?id=\ TYDEAAAQBAJ>>.

tangga pada kelompok B berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD, tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun bidang Matematika (berhitung) adalah sebagai berikut:

- a. Mampu membilang/menyebut urutan bilangan sampai dengan 20.
- b. Membilang dengan menunjuk benda (mempelajari konsep bilangan sampai dengan 20 benda).
- c. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan sampai dengan 20.
- d. Menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan hingga 20.<sup>46</sup>

Depdiknas menjelaskan bahwa anak belajar angka 1 sampai 20 untuk menghitung besaran. Ini menunjukkan bahwa angka tersebut menunjukkan besarnya kumpulan benda. Angka 1-20 ini berbeda dengan bilangan urut (bilangan ordinat) yang digunakan untuk menjelaskan urutan, seperti pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Untuk mengurutkan angka dapat dilakukan dengan menggunakan jari.<sup>47</sup> Misalnya, cara mengajarkan konsep bilangan tiga, sebagai contoh pendidik : Ita, bisakah kamu mengambil tiga pensil dan memberikannya kepada ibu? Berapa banyak

---

<sup>46</sup> Kurikulum Pendidikan dan Kebudayaan, 'Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini', Jakarta Kementerian. *Pendidik. Dan Kebud.*, 2015.

<sup>47</sup> L Hasti Sarahaswati, *Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak-Kanak* (Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa, 2019).

pensil yang kamu miliki? Coba dihitung! Ita : satu ... dua ... tiga ... pendidik : itulah bilangan 3.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009, indikator perkembangan kognitif dalam Matematika untuk anak usia 5 sampai 6 tahun adalah, sebagai berikut :

- 1) Memahami konsep banyak dan sedikit.
- 2) Membilang banyak benda sampai 20.
- 3) Mengenal konsep bilangan.
- 4) Mengenal lambang bilangan.<sup>48</sup>

Adapun indikator yang berhubungan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu:

- a) *Counting* (menghitung).
- b) *One-to-one correspondence* (koresponden satu-satu).
- c) *Quality* (kuantitas).
- d) *Comparison* (perbandingan).
- e) *Recognizing and writing numeral* (mengenal dan menulis angka).<sup>49</sup>

Menurut Sujiono dan Nurani indikator untuk mengenalkan konsep Matematika pada anak Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

<sup>48</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 56 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

<sup>49</sup> Sariyanti La-sule, Rosita Wondal, dan Nurhamsa Mahmud, 'Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 3.1 (2021), hlm. 30.

- 1) Mengenalkan bilangan dengan menyuruh anak menghitung jumlah benda.
- 2) Menghafal urutan nama bilangan yang benar.
- 3) Menghitung secara rasional.

Diperlukan suatu proses agar anak dapat memahami bilangan dan proses berhitung agar dapat memahami konsep bilangan dengan baik.<sup>50</sup> Oleh karena itu, ketika anak pertama kali dikenalkan dengan konsep Matematika, sangat penting untuk memperhatikan bagaimana metode, strategi, dan media pembelajaran berkembang.<sup>51</sup>

Pembelajaran dikatakan optimal jika semua indikator tersebut digunakan dengan benar. Lembar observasi memuat indikator ini sebagai tolok ukur kemampuan perkembangan belajar anak.<sup>52</sup>

#### 6. Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak

Cara berhitung, menyusun benda, mengenal bentuk, dan warna dapat digunakan untuk mengenalkan Matematika kepada anak usia dini. Anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif melalui permainan. Permainan konsep bilangan termasuk bagian dari Matematika. Hal ini diperlukan untuk memperoleh keterampilan berhitung yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Konsep bilangan berfungsi sebagai landasan

---

<sup>50</sup> Agus Wardhono, Jilid 4, hlm. 81.

<sup>51</sup> Eka Penti Ernitasari dan Rakimahwati Rakimahwati, 'Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Pengenalan Konsep Matematika Berbasis Seriasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5.2 (2022), hlm. 224.

<sup>52</sup> Reski Wahyuni, Loc. Cit.

untuk pengembangan kemampuan Matematika dan persiapan anak untuk pendidikan sekolah dasar.

Pendidik harus memperhatikan upaya-upaya berikut untuk memberikan bantuan kepada anak-anak yang mengalami kesulitan dalam Pendidikan Anak Usia Dini:

- a) Ciptakan pengalaman konkret yang memungkinkan anak berpartisipasi aktif. Pendidik merancang kegiatan yang menarik dan dapat membuat anak terlibat secara langsung, misalnya permainan ular tangga yang melibatkan kerjasama seluruh anak.
- b) Mengawasi anak untuk belajar tentang keinginan dan minatnya. Untuk memastikan bahwa anak menerima pengasuhan yang tepat, pendidik mengamatinya.
- c) Memungkinkan anak untuk belajar dengan kecepatannya sendiri. Kesempatan belajar disesuaikan oleh pendidik dengan tahap perkembangan anak.
- d) Guru sebagai fasilitator bukan sekedar sumber informasi. Beberapa area pengetahuan tidak dapat diajarkan tetapi harus dialami anak agar anak bisa mempelajarinya. Misalnya, ketika anak bermain timbangan. Anak meletakkan lebih banyak kelereng di timbangan sebelah kiri daripada timbangan sebelah kanan, sehingga timbangan sebelah kiri akan menjadi lebih berat. Anak harus menambah kelereng pada timbangan sebelah kanan bila ingin menyeimbangkan timbangan tersebut. Dengan demikian, anak akan membangun pengetahuannya sendiri.

- e) Menstimulasi kemampuan anak untuk berpikir, beradaptasi, dan mengakomodasi dengan menghadirkan konflik dan kesulitan. Anak akan terpancing untuk menyelesaikan konflik tersebut dengan menggunakan logika. Sebagai contoh pendidik meminta anak untuk membagi 5 potong kue kepada 2 temannya secara adil, maka anak memberikan 2 potong kue terlebih dahulu kepada masing-masing temannya, sementara 1 kue yang tersisa dipotong menjadi 2, sehingga masing-masing temannya mendapatkan  $2\frac{1}{2}$  potong kue.
- f) Buat kegiatan berdasarkan tahap perkembangan anak. Orang dewasa harus menolong anak agar dapat menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang telah dipelajari anak dan sesuatu yang potensial yang bisa dimunculkan. Misalnya, orang dewasa merancang sebuah kegiatan yang menarik untuk mengembangkan kemampuan Matematika anak, yaitu pengenalan konsep bilangan.
- g) Menjadikan bermain sebagai kegiatan yang bermakna. Jadikan Matematika sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, misalnya pendidik dapat mengajukan pertanyaan "Tanggal berapa sekarang?" "Bulan berapa?" dan seterusnya.
- h) Ajukan pertanyaan yang menarik kepada anak. Hal-hal menarik yang dapat menimbulkan ketertarikan anak untuk menjawab, misalnya menanyakan kepada anak tentang berapa kali makan dalam satu hari, berapa jumlah anggota keluarga dalam satu rumah, dan lain sebagainya. Dengan pertanyaan-pertanyaan semacam ini maka anak akan tertarik

untuk menjawab dan tanpa disadari anak belajar tentang bilangan dalam kehidupan sehari-hari.

- i) Dorong anak untuk dapat mengkomunikasikan gagasannya melalui tulisan, gambar, simbol, dan kata-kata. Dorongan yang diberikan dapat berupa motivasi dan kata-kata penyemangat. Misalnya, pendidik menanyakan kepada anak tentang hobi anak memelihara kucing. Pendidik menanyakan kepada anak berapa jumlah kucing yang ada di rumah sekarang. Anak diminta menjawabnya lewat gambar, kemudian anak menggambar dua kucing dengan dua warna berbeda. Dengan demikian, artinya anak tersebut memiliki dua kucing kesayangan yang dipelihara di rumah.
- j) Biarkan anak mengekspresikan diri, baik kepada pendidik maupun kepada teman sebaya. Pendidik memotivasi anak untuk mau menyampaikan apa yang ada di pikiran anak kepada pendidik maupun teman sebaya. Sebagai contoh adalah ketika kegiatan pembelajaran, pendidik meminta anak untuk mengelompokkan biji jagung sesuai dengan lambang bilangan yang disediakan. Pendidik mengajak anak untuk mengambil keputusan bersama teman-temannya dalam satu kelompok.
- k) Serangkaian pelajaran yang beralih dari nyata (enaktif) ke simbolik. Pelajaran berkembang dari tingkat yang mudah ke tingkat yang lebih menantang. Sebagai contoh proses mencari tahu berapa banyak bunga

yang ada, mulai dari satu, terus ke dua, tiga, dan seterusnya, sampai ada lebih banyak bunga.

- l) Membangun pengetahuan baru dengan membangun pengetahuan Matematika sebelumnya. Belajar Matematika harus selalu bertahap dan berkelanjutan. Pelajaran hari ini berkembang dari pelajaran kemarin. Misalnya, pelajaran kemarin meliputi berhitung dari satu sampai lima; kegiatan hari ini memperkenalkan konsep bilangan satu sampai lima; dan aktivitas besok menghubungkan bilangan dari satu sampai lima dengan simbol numeriknya.
- m) Membantu anak belajar Matematika dengan menggunakan model dan berbagai benda manipulatif. Memanfaatkan berbagai benda manipulatif dapat membantu menghilangkan kebosanan yang dialami kebanyakan anak. Pendidik dapat menggunakan permainan seperti "ular tangga", "kartu angka", "balok angka", dan seterusnya untuk mengajari anak tentang angka. Anak-anak dapat menggunakan media pada waktu yang berbeda untuk menghindari kebosanan.<sup>53</sup>

Berdasarkan uraian di atas, kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak dan bersifat menyenangkan, serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak, dapat digunakan untuk membantu anak meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan konsep bilangan. Permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan. Ular tangga merupakan permainan edukatif.

---

<sup>53</sup> Sefti Pramudyasti, Op. Cit., hlm. 34-38.

Anak-anak tidak hanya bermain dengan media ini, tetapi anak juga belajar mengenal konsep bilangan 1 sampai 20 yang berperan penting dalam membangun kemampuan Matematika dasar. Permainan ular tangga dirancang untuk membantu anak meningkatkan keterampilan berhitung, pengenalan bilangan, dan kemampuan penalaran. Diharapkan dengan adanya media permainan ular tangga ini dapat mempermudah anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1 sampai 20.

## **B. Permainan Ular Tangga**

### **1. Definisi Permainan Ular Tangga**

Definisi permainan menurut kamus bahasa Indonesia adalah “melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak, melakukan perbuatan untuk bersenang-senang, keadaan berlangsung atau mempertontonkan, serta bersandiwara, dll.”<sup>54</sup> Dengan demikian permainan adalah kegiatan yang dirancang untuk menyenangkan. Sedangkan menurut istilah, permainan adalah suatu situasi atau kondisi di mana seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan bermain.<sup>55</sup> Permainan adalah kegiatan dengan tujuan membuat seseorang senang dan mempelajari keterampilan tertentu.<sup>56</sup> Kegiatan bermain

---

<sup>54</sup> ‘Kamus Besar Bahasa Indonesia’.

<sup>55</sup> Syamsuddin Asyrofi dan Toni Pransiska, *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), hlm. 9, <<https://books.google.co.id/books?id=bMtxEAAAQBAJ>>.

<sup>56</sup> Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, ‘Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab’, *Shaut al Arabiyyah*, 7.1 (2019), hlm. 35.

melibatkan interaksi seseorang dengan orang lain, barang (seperti mainan), atau binatang dan dapat berlangsung dalam berbagai keadaan, baik pembelajaran (*learning*) maupun rekreasi yang menyenangkan. Seseorang dapat menggunakan permainan untuk menemukan identitasnya, belajar tentang sebab dan akibat, membangun hubungan, melatih keterampilannya, dan berdampak pada semua aspek kehidupan.

Permainan papan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan papan sebagai kayu yang lebar dan tipis.<sup>57</sup> Jadi papan ular tangga dapat dibuat dari kayu yang lebar dan tipis serta memiliki beberapa kotak yang bergambar tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Pion adalah bidak catur yang paling penting. Dadu adalah kubus bersisi enam yang terbuat dari plastik, kayu, tulang, atau gading, dengan tepi satu sampai enam yang disusun sedemikian rupa sehingga kedua sisinya selalu berjumlah tujuh. (digunakan dalam permainan, dan sebagainya).<sup>58</sup> Ular tangga pada umumnya terdiri atas satu petak permainan berisi kotak-kotak yang harus dilalui pemain dengan memindahkan bidak setelah melempar dadu. Nama "ular tangga" berasal dari fakta bahwa pesan dan perbuatan baik biasanya dihargai dengan dibawa ke kotak yang lebih tinggi melalui tangga, sedangkan pesan dan perbuatan buruk biasanya dihukum dengan dibawa ke kotak yang lebih rendah melalui

---

<sup>57</sup> 'Kamus Besar Bahasa Indonesia'.

<sup>58</sup> Warda Mufarikha, 'Pengembangan Media Pembelajaran Utang Bapak Ali (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) Pada Kelas V Di Sekolah Dasar', *Universitas Muhammadiyah Gresik*, Skripsi, 2021, hlm. 15-16.

ular.<sup>59</sup> Permainan ini menyenangkan, mendidik, dan sangat mudah untuk dimainkan anak-anak. Permainan ini ditemukan dan dimainkan oleh orang India sejak abad ke-2 SM. Kemudian semakin populer pada abad ke-16 dengan nama *Moksha Patam* atau *Leela* atau *Vaikuntapali*. Pada mulanya, permainan ini digunakan oleh para pendeta dan guru spiritual Hindu sebagai alat peraga untuk mengajarkan *Karma* dan *Kama* (takdir dan keinginan); perbuatan baik dan buruk. Dari India, permainan ini lalu dibawa ke Inggris pada tahun 1892. Kemudian pada tahun 1943 dibawa ke Amerika oleh seorang pembuat mainan bernama Milton Bradley. Di Amerika inilah Milton Bradley memberinya nama *Snakes and Ladder*, yang artinya “ular tangga”.<sup>60</sup> Permainan ular tangga diyakini menarik minat anak-anak, meskipun faktanya masih dianggap murah, praktis, dan mudah dibuat.<sup>61</sup>

Pengertian ular tangga menurut beberapa ahli yaitu, menurut Ratnaningsih ular tangga merupakan permainan di mana dadu digunakan untuk menentukan berapa langkah yang harus dilakukan oleh sebuah bidak.<sup>62</sup> Permainan ini termasuk dalam kategori “*board game*” atau sama dengan permainan seperti ludo, halma, dan monopoli. Sedangkan menurut

---

<sup>59</sup> Muthmainnah Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, dan Nur Hayati, ‘Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (Ultamod) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak’, *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN*, 9.1 (2016), hlm. 28.

<sup>60</sup> Ulfah Nurhidayah, *Hello Kids; Yuk, Cari Tahu Asal Usul* (Yogyakarta: Saufa Kid’s, 2016), hlm. 102, <<https://books.google.co.id/books?id=ZIRWEAAAQBAJ>>.

<sup>61</sup> Agus Wardhono dan Yuyun Istiana, *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 2: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Prosiding Seminar Nasional 2018 (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018), hlm. 30, <<https://books.google.co.id/books?id=5TYDEAAAQBAJ>>.

<sup>62</sup> Eka Setiawati, Desri Desri, dan Elih Solihatulmilah, ‘Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak’, *Jurnal Petik*, 5.1 (2019), hlm. 88.

Haryono ular tangga merupakan permainan yang disukai oleh segala usia, dari anak kecil hingga orang dewasa. Untuk menyelesaikan permainan ular tangga dengan cepat, pemain harus berhati-hati di setiap langkah.<sup>63</sup> Selain itu, menurut Mentara, Marhadi, dan Kungku menjelaskan bahwa anak usia 5-6 tahun dapat memanfaatkan permainan ular tangga untuk merangsang perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial.<sup>64</sup> Kurniasih menyebutkan keuntungan penggunaan media ini sebagai berikut: dari segi kemampuan berbahasa yang dapat ditingkatkan dengan memainkan permainan ini misalnya, kosa kata bergerak naik turun, maju mundur, ke atas ke bawah dsb. Kesiapan untuk mengikuti aturan permainan dan bermain secara bergiliran adalah salah satu keterampilan sosial yang diajarkan oleh permainan ini. Stimulasi keterampilan kognitif-matematis meliputi menyebutkan urutan bilangan, mengenal simbol, dan konsep bilangan.<sup>65</sup> Disamping itu, permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kinestetik, seperti melempar dadu dan menggerakkan bidak. Kemampuan intrapersonal (anak dapat bersosialisasi bermain bersama teman).<sup>66</sup>

<sup>63</sup> Rahmawati Matondang, dkk., *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*, ed. by Nashran Azizan dan Maulana Arafat Lubis, Cetakan I (Batu: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021), hlm. 177, <<https://books.google.co.id/books?id=AKZhEAAAQBAJ>>.

<sup>64</sup> Ega Dian Resliana dan Dieny Redha Rahmani, 'Learning Fun Math with Snake and Ladders Game', *Prosiding Pengembangan Masyarakat Mandiri Berkemajuan Muhammadiyah (Bamara-Mu)*, (Universitas Muhammadiyah Banjarmasin), 1.1 (2021), hlm. 76.

<sup>65</sup> Dona Tihnik dan Eva Safitri, 'Implementasi Permainan Tradisional Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, 15.2 (2020), hlm. 58.

<sup>66</sup> *Mengalir Dari Hati: Penelitian Tindakan Di Kelas – Wujud Pembelajaran Eksperimental Y.B. Mangunwijaya*, ed. by Tim Laboratorium Yayasan Dinamika Edukasi Dasar dan Uji Prasty, Elektronik (Yogyakarta: PT Kanisius, 2019), hlm. 74, <<https://books.google.co.id/books?id=THz7DwAAQBAJ>>.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular dan tangga adalah permainan yang menggunakan papan bergambar kotak-kotak dengan angka yang didalamnya terdapat berbagai gambar tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain, Namun, cara pembuatan bidak dapat disesuaikan tergantung untuk apa permainan dibuat dan tidak ada pedoman yang ditetapkan. Permainan ular tangga ini memanfaatkan dadu dengan enam sisi serta bidak untuk dijalankan. Jika pion berada di bawah tangga, ia dapat naik ke ujung tangga; namun, jika berada di kepala ular, harus turun ke ekor ular. Jika dadu menunjukkan angka 6, pemain memiliki opsi untuk melempar dadu dua kali. Permainan ini dimainkan untuk dua orang atau lebih.<sup>67</sup>

## 2. Manfaat Permainan Ular Tangga

Alternatif yang menarik dan berkesan untuk belajar Matematika adalah dengan permainan "ular dan tangga". Strategi permainan ini tidak hanya membuat anak bersenang-senang, tetapi juga membantu anak dalam meningkatkan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis. Kegiatan yang menyenangkan akan meninggalkan kesan mendalam dan meningkatkan pemahaman konsep, prinsip, dan prosedur Matematika. Metode permainan "ular tangga" memberikan kesempatan bagi anak untuk berpikir inovatif dan mengkomunikasikan pemikirannya. Siswa dapat termotivasi untuk

---

<sup>67</sup> Winarti Agustina, *Media Pembelajaran Jumping Frog : Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluh Hidup Bagi Anak Usia Dini*, ed. by Habiburrahman Habiburrahman dan Abu Kafkaylea, Cetakan Pertama (Tasikmalaya: EDU PUBLISHER, 2020), hlm. 80-81, <[https://books.google.co.id/books?id=f\\_zrDwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=f_zrDwAAQBAJ)>.

belajar Matematika dengan memainkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran karena anak-anak secara alami senang bermain. Permainan ular tangga bermanfaat karena menarik, menyenangkan, dan berpotensi untuk mengembangkan keterampilan sosial anak dengan teman sebaya.<sup>68</sup>

Menurut Nurjatmika berikut beberapa manfaat permainan ular tangga bagi anak-anak:

- 1) Permainan ular tangga dapat membantu anak belajar mengenal bilangan dan lambang bilangan.
- 2) Dapat mendorong anak untuk belajar Matematika dengan menghitung langkah dan titik dadu.
- 3) Melatih kesabaran. Secara alami, anak-anak bermain secara bergiliran untuk mendapatkan giliran. Hal ini dapat membantunya dalam hal melatih kesabaran dan bersosialisasi.
- 4) Anak akan belajar bekerja sama saat bermain ular tangga, mampu membayangkan dan mengingat aturan permainan, serta mampu mewujudkan langkah-langkah permainan.
- 5) Meningkatkan kemampuan kognitif anak, dan mengajarkan sportivitas dengan mengakui kemenangan teman bermain.
- 6) Memotivasi anak untuk belajar.

---

<sup>68</sup> Indah Suciati, 'Permainan "Ular Tangga Matematika" Pada Materi Bilangan Pecahan', *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1.1 (2021), hlm. 12.

- 7) Memungkinkan anak-anak mendapatkan pengetahuan baru dan memperluas pengalamannya dengan media ular tangga.
- 8) Belajar memecahkan masalah.<sup>69</sup>

Jika dilihat dari segi kognitif, permainan ular tangga ini juga memiliki manfaat untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak terhadap informasi yang disajikan. Dari aspek emosional, permainan ular tangga ini mengajarkan anak-anak sportivitas, kerja sama dengan tim, dan menghargai pendapat orang lain. Permainan ini berpotensi mengajarkan anak untuk melatih keterampilan penjumlahan dan pengurangan, serta kemampuan mengemukakan pendapat, dari segi psikomotorik. Hasilnya, jelas bahwa permainan tradisional dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan keterampilan sosial dan emosional anak.<sup>70</sup>

### 3. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Teori Lev Vygotsky menyatakan bahwa hubungan sosial anak berdampak pada pengetahuannya. Dia mempertahankan keyakinannya bahwa perkembangan kognitif anak sebagian besar dipengaruhi oleh permainan. Karena anak-anak secara tidak langsung telah berinteraksi satu sama lain melalui bermain. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak dan orang dewasa atau teman sebayanya telah berkomunikasi satu sama lain.

<sup>69</sup> Miranda Haniyyah Fadhilah, 'Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung', *UIN Raden Intan Lampung*, Skripsi, 2021, hlm. 17.

<sup>70</sup> I Kadek Hadi Suananda dan Kadek Aria Prima Dewi PF, 'Melestarikan Kearifan Budaya Lokal Melalui Permainan Tradisional Ular Tangga', *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.1 (2019), hlm. 81.

Vygotsky mendefinisikan interaksi dalam bermain ini sebagai proses memperoleh pengetahuan baru.<sup>71</sup>

Secara alami, ada aturan dan instruksi untuk setiap permainan. Jika setiap anak memainkan permainan dengan benar, permainan ular tangga dapat berjalan dengan lancar. Permainan ular tangga dimainkan secara bertahap, dimulai dengan kegiatan yang mudah, sedang, dan menantang. Permainan ular tangga harus bervariasi dan disesuaikan dengan kemampuan anak. Permainan ular tangga memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

a. Kegiatan untuk pendidik :

- 1) Guru mempersiapkan *playmat* permainan ular tangga beserta dadunya.
- 2) Guru menguraikan masing-masing alat permainan dan fungsinya satu per satu.
- 3) Guru membagi siswa untuk menjadi 3 kelompok.
- 4) Setelah terbentuk kelompok, guru memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara bermainnya.
- 5) Guru membantu dan memotivasi anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan.
- 6) Guru menggunakan instrumen observasi aktivitas siswa untuk mengevaluasi aktivitas yang diikuti anak.

b. Kegiatan untuk peserta didik :

- 1) Kelompok 1 bermain ular tangga terlebih dahulu untuk menyebutkan hasil penjumlahan dan hasil pengurangan pada gambar *playmat* ular tangga, sedangkan dua kelompok lainnya

---

<sup>71</sup> Fadlillah Muhammad, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Cetakan ke-3 (Jakarta: Prenada Media, 2019), hlm. 33, <<https://books.google.co.id/books?id=fja2DwAAQBAJ>>.

diberi tanggung jawab seperti: menyebutkan bilangan 1-20, dan mengurutkan angka 1-20.

- 2) Kelompok 2 mendapat giliran bermain setelah kelompok 1 menyelesaikan permainan, sementara itu kelompok 1 menyelesaikan tugas sebagaimana yang telah diberikan kepada kelompok 2 dan 3.
- 3) Lanjutkan dengan cara ini sampai setiap kelompok telah memainkan permainan ular tangga.
- 4) Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar pada permainan *playmat* ular tangga.

Cara bermain ular tangga secara umum di lingkungan manapun jika ada sebuah ular yang melambangkan turun atau bergerak menuju kegagalan atau kekalahan, dan tangga yang melambangkan naik atau bergerak ke arah kemenangan atau kebaikan. Anak-anak memainkan permainan ini dengan menggunakan dadu dan anak juga menjadi bidak, artinya dia tidak membutuhkan bidak tetapi masih bisa berpartisipasi dalam permainan dengan mengocok dan melempar dadu.<sup>72</sup>

Anak hanya belajar untuk berkonsentrasi pada tujuan pembelajaran selama ini. Seperti halnya belajar berhitung, anak-anak mungkin mengalami kesulitan dan bosan dengan prosesnya. Maka dari itu peneliti

---

<sup>72</sup> Handari Permadi, Op. Cit., hlm. 17-18.

menggabungkan pembelajaran mengenal konsep bilangan dan berhitung dalam AUD dengan permainan ular tangga dalam kasus ini. sehingga anak-anak tidak hanya terfokus pada belajar tetapi juga terlibat dalam permainan yang menyenangkan dan menghibur.<sup>73</sup>

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Setiap permainan ada kelebihan dan kekurangannya. Adapun penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan antara lain sebagai berikut :

- 1) Karena menghibur dan membuat anak tertarik untuk belajar sambil bermain, maka permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran.
- 2) Dengan menggunakan media permainan ular tangga ini dapat meningkatkan antusias siswa.
- 3) Permainan ini dapat mengajarkan anak untuk mengantri saat mulai mengocok atau bermain.
- 4) Mengembangkan kerjasama
- 5) Mendorong siswa untuk terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan, menarik, dan mengasyikkan, tidak harus terbatas pada lembar kerja peserta didik.
- 6) Media ini sangat bermanfaat, hemat biaya, dan mudah dimainkan.<sup>74</sup>

<sup>73</sup> Dona Tihnike, Op. Cit., hlm. 60.

<sup>74</sup> Sulistio Budi, dkk., 27 *Cara Asyik Belajar Matematika: Kumpulan Karya Ilmiah Matematika Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Tidar*, ed. by Aprilia Nurul Chasanah, Cetakan

Selain itu, permainan ini sangat adaptif karena bisa disesuaikan dengan tema atau topik pembelajaran. Ini juga dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak dengan memperluas kosa kata.<sup>75</sup>

Menurut Melsy kelebihan permainan ular tangga yaitu:

- a) Saat dadu dilempar, kemampuan kognitif anak akan terasah dengan menjumlahkan mata ular.
- b) Anak-anak sangat menyukai media ini karena memiliki banyak gambar yang menarik dan penuh warna.<sup>76</sup>

Menurut Ratnaningsih keunggulan permainan ular tangga, sebagai berikut :

- 1) Anak dapat langsung berpartisipasi dalam pembelajaran.
- 2) Semua aspek perkembangan anak dapat didukung melalui media yang berkaitan dengan permainan ular tangga, termasuk perkembangan kecerdasan logika Matematika..
- 3) Media permainan ular tangga dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas untuk mengajarkan anak cara memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.<sup>77</sup>

---

Pertama (Magelang: Penerbit Pustaka Rumah C1nta, 2020), hlm. 28-29, <<https://books.google.co.id/books?id=HXsgEAAAQBAJ>>.

<sup>75</sup> Meri Oktaviani dan Sri Nugroho Jati, 'Pengaruh Pembelajaran Quantum Learning Melalui Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Pontianak', *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.2 (2017), hlm. 118.

<sup>76</sup> Cindy Cinthia, dkk., 'Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral Aud Di Tk Bina Anaprasa Kencana', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4.3 (2022), hlm. 888-889.

<sup>77</sup> Agus Wardhono, Jilid 4, hlm. 16.

Berikut adalah kekurangan dari penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran:

- 1) Siswa yang cenderung mudah bosan menjadi tidak tertarik pada permainan ini.
- 2) Akan membuat anak yang menunggu giliran bermain menjadi bosan.
- 3) Kesalahpahaman anak terhadap aturan permainan dapat menyebabkan kekacauan.
- 4) Tanpa pengawasan yang terpusat dari guru, siswa tidak dapat memahami makna atau tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini.
- 5) Kelas yang jumlah siswanya banyak sebaiknya tidak menggunakan media ini.<sup>78</sup>

Mengantisipasi kekurangan penerapan permainan ular tangga, guru sebagai koordinator proses pembelajaran harus dapat memadukan kegiatan agar permainan ular tangga tidak memakan waktu lebih lama dari waktu pelajaran yang diberikan. Demikian juga, berikan penjelasan yang sesederhana mungkin namun jelas bagi anak-anak tentang aturan permainan ular tangga.<sup>79</sup>

---

<sup>78</sup> Aprilia Nurul Chasanah, Op. Cit., hlm. 29.

<sup>79</sup> Uswatun Hasanah, Op. Cit., hlm. 19.

### C. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah:

1. Maisarah Lestari (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhafira Gedangan Sidoarjo” berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui beberapa kali tindakan dari siklus I, siklus II, dan siklus III serta berdasarkan seluruh pembahasan analisis yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga berkembang sangat baik pada siklus III jika ditambah dengan media poster angka. Hal ini dapat dilihat pada hasil aktivitas anak meningkat dari siklus I sebesar 52,63 (Mulai Berkembang) menjadi 64,47 (Berkembang Sesuai Harapan) dan Berkembang Sangat Baik pada siklus III yaitu 80,26. Serta adanya peningkatan kemampuan berhitung pada anak dari nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa hasil prasiklus sebesar 26,87 (Mulai Berkembang), pada tahap siklus I sebesar 45,93 (Mulai Berkembang), siklus II 56,40 (Berkembang Sesuai Harapan) dan pada siklus III menjadi 72,03 (Berkembang Sangat Baik) dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan.

2. Marina Rustan (2019) dalam penelitiannya berjudul “Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Jalanru Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru”. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bawa kemampuan awal sebelum tindakan menunjukkan jumlah skor keseluruhan 415 rata-rata presentase 29,64% dengan kriteria tidak baik/belum berkembang (BB). Siklus I mengalami peningkatan dengan jumlah skor keseluruhan 635 rata-rata presentase 45,35% dengan kriteria cukup/berkembang sesuai harapan (BSH). Siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah skor keseluruhan 1205 rata-rata presentase 86,07% dengan kriteria baik/ berkembang sesuai baik (BSB). Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B dengan kriteria baik yang telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%.

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

#### A. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini. Kata "penelitian tindakan kelas" berasal dari istilah bahasa Inggris yaitu *Classroom Action Research*, mengacu pada studi yang dilakukan di ruang kelas untuk meningkatkan pembelajaran dan menentukan efek dari kegiatan yang diambil sehubungan dengan subjek penelitian di kelas itu.<sup>80</sup> Seperti namanya, penelitian tindakan kelas “terbatas” dalam arti fokus pada objek dan target yang menjadi fokus perhatian penelitiannya.

Menurut Kunandar, penelitian tindakan kelas adalah suatu praktik yang digunakan oleh pendidik atau kolaborasi dengan orang lain untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas.<sup>81</sup> Sementara itu, Suyanto mengklaim bahwa PTK dapat disimpulkan sebagai salah satu jenis pembelajaran reflektif yang melibatkan partisipasi dalam kegiatan tertentu untuk mengembangkan dan meningkatkan strategi pembelajaran di kelas yang

---

<sup>80</sup> Aprizan Aprizan, Ikhsan Maulana Putra, dan Sundahry Sundahry, *Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Andriyanto Andriyanto, Cetakan I (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022), hlm. 2, <<https://books.google.co.id/books?id=uHWgEAAAQBAJ>>.

<sup>81</sup> Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, Cetakan Pertama (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 3, <<https://books.google.co.id/books?id=djX4DwAAQBAJ>>.

lebih formal.<sup>82</sup> Oleh karena itu, PTK sangat erat kaitannya dengan tantangan yang dihadapi pendidik dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Dalam arti yang lebih luas, penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai penelitian yang menitikberatkan pada penerapan tindakan dengan tujuan meningkatkan kualitas atau pemecahan masalah pada subjek yang diteliti, mengamati tingkat keberhasilan atau akibat dari tindakannya, dan memberikan tindakan lanjutan berupa tindakan perbaikan atau penyesuaian terhadap kondisi dan situasi untuk memperoleh hasil yang lebih baik.<sup>83</sup>

Secara umum, tujuan penggunaan PTK atau CAR (*Classroom Action Research*) adalah untuk memecahkan berbagai permasalahan kelas. Oleh karena itu, terdapat berbagai model atau desain yang dapat diterapkan, termasuk Model Kurt Lewin, Model Kemmis & McTaggart, Model John Elliott, Model Hopkins, dan Model McKernan.<sup>84</sup> Peneliti menggunakan model PTK Kemmis & McTaggart dalam penelitian tindakan ini, yang terbagi menjadi empat bagian yaitu perencanaan, tindakan/aksi, observasi/pengamatan, dan refleksi. Keempat elemen tersebut digambarkan sebagai sebuah siklus. Pelaksanaan PTK merupakan rangkaian kegiatan yang harus diulang. Apabila setelah dilakukan penelitian tidak ada peningkatan hasil belajar atau ketuntasan, maka langkah

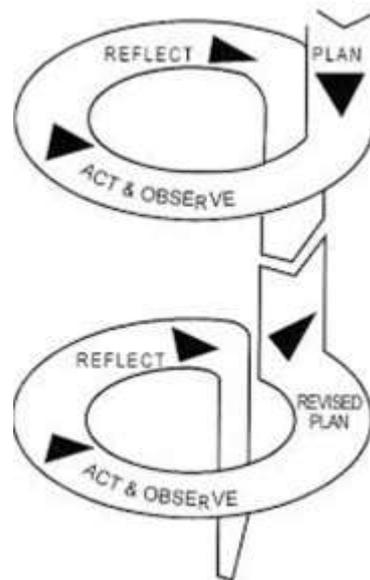
---

<sup>82</sup> Niken Septantiningtyas, Magfud Dhofir, dan Wardah Magfiroh Husain, *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*, ed. by Ageng Sanjaya, Moh. Rizal Lukman Hakim, dan Andi Noer Mu'ti Sulaiman, Cetak I (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020), hlm. 4, <<https://books.google.co.id/books?id=XgIhEAAAQBAJ>>.

<sup>83</sup> Ibid., hlm. 3.

<sup>84</sup> Herawati Susilo, Husnul Chotimah, dan Yuyun Dwita Sari, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru Dan Calon Guru*, ed. by Setiyono Wahyudi, Yuyut Setyorini, dan Indro Basuki, Edisi Pertama (Malang: Bayumedia, 2009), hlm. 11, <<https://books.google.co.id/books?id=TApZEAAAQBAJ>>.

selanjutnya adalah segera melakukan penelitian dengan menggunakan siklus II. Oleh karena itu, dalam konteks ini, siklus digambarkan sebagai rangkaian tindakan yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.



**Gambar 3.1 Siklus PTK Model Kemmis & McTaggart**

Langkah-langkah PTK model Kemmis & McTaggart dapat diuraikan di bawah ini:

1) Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan awal atau rancangan kegiatan yang akan dilakukan dalam rangka meningkatkan, memperbaiki, atau memodifikasi perilaku dan sikap sebagai solusi yang direkomendasikan untuk suatu masalah. Setelah melakukan analisis masalah dan menentukan akar penyebab masalah, strategi dikembangkan.

2) Tindakan (*Acting*)

Kegiatan pengumpulan data yang dilakukan untuk meningkatkan atau memodifikasi perbaikan atau perubahan yang dimaksud. Kegiatan yang dilakukan menggambarkan penerapan dari rencana yang telah direncanakan. Pengamatan juga terjadi selama tahapan ini.

3) Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan pengamatan atas tindakan yang dilaksanakan oleh observer terhadap tindakan yang dilakukan guru dalam pembelajaran atau memperkenalkan siswa pada konsep-konsep baru. Saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, observasi dilakukan. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Proses menelaah, mengamati, dan pertimbangan yang dilakukan sehubungan dengan akibat atau hasil tindakan. Berdasarkan hasil refleksi ini, dapat dilakukan perbaikan terhadap rencana awal. Sehingga setiap tindakan dan siklus pembelajaran dapat ditingkatkan.<sup>85</sup>

## **B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian**

### 1. *Setting* Penelitian

- a. Tempat Penelitian : Di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik akan dilakukan penelitian.

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelompok B5 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut

---

<sup>85</sup> Aprizan Aprizan, Op. Cit., hlm. 18.

adalah karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah, rendahnya kemampuan anak mengenal konsep bilangan, kepala sekolah RA Muslimat NU 10 Banin-Banat bersedia menerima dan bekerja sama dengan PTK dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, pendidik kelompok B RA Muslimat NU 10 Banin-Banat siap berkolaborasi melaksanakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan.

#### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan berlangsung selama semester genap tahun akademik 2022–2023, pada saat pembelajaran aktif. Waktu penelitian ini sesuai dengan kalender pendidikan sekolah karena pelaksanaan penelitian tindakan kelas membutuhkan banyak siklus dan mengharapkan keberhasilan proses pembelajaran di kelas.

#### 2. Karakteristik Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B5 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat sebanyak 15 siswa (9 laki-laki dan 6 perempuan). Penelitian dilakukan di kelas kelompok B5 dikarenakan peneliti sudah mengenal karakteristik peserta didik kelompok B5 serta pendidik juga bersedia untuk berkolaborasi melakukan penelitian tindakan kelas.

### C. Variabel yang Diselidiki

Pada penelitian tindakan kelas ini, bagian yang diamati yaitu peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan 1-20 melalui media permainan ular tangga pada kelompok B5 usia 5 sampai 6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat tahun pelajaran 2022/2023. Untuk menjawab permasalahan yang ada, tiga variabel penelitian dijadikan sebagai titik sasaran. Variabel yang diamati adalah:

#### 1. Variabel Input

Siswa kelompok B5 dengan usia antara 5 dan 6 tahun di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat tahun ajaran 2022–2023 menjadi variabel input dalam penelitian ini.

#### 2. Variabel Proses

Dalam penelitian ini, media permainan ular tangga dijadikan sebagai variabel proses.

#### 3. Variabel Output

Dalam penelitian ini, peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan 1-20 pada anak kelompok B5 di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat usia 5 sampai 6 tahun merupakan variabel output..

### D. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini akan berlangsung dalam dua siklus. Hal ini untuk mengamati bagaimana anak kelompok B usia 5 sampai 6 tahun mulai

lebih memahami konsep bilangan setelah mengikuti setiap tindakan siklus. Siklus kedua hanya akan berkembang jika siklus pertama berhasil. Namun, jika siklus pertama ada kekurangan, siklus kedua akan fokus untuk membuat siklus sebelumnya menjadi lebih baik. Tahapan rencana tindakan adalah sebagai berikut:

### 1. Siklus I

#### a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti melakukan hal-hal berikut pada tahap perencanaan ini:

- 1) Membuat perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan merencanakan pelaksanaan kegiatan mengajarkan konsep bilangan melalui permainan ular tangga.
- 2) Mempersiapkan peralatan penunjang kelas, termasuk media permainan ular tangga.
- 3) Menyesuaikan tujuan dengan strategi pembelajaran.
- 4) Menyediakan instrumen evaluasi proses dan hasil dari tindakan terhadap kemampuan anak mengenal konsep bilangan.

#### b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah-langkah yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan tema dan sub tema yang dituju. Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan fisik dan psikis siswa sebelum memulai pelajaran.

- 2) Guru menanyakan kabar kepada anak-anak.
- 3) Guru memberikan apersepsi tentang tema dan sub tema yang akan disampaikan.
- 4) Guru memberitahukan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru mengajak siswa untuk menyebutkan angka 1 sampai 20.
- 6) Guru mengenalkan media permainan ular tangga pada anak.
- 7) Guru menginstruksikan siswa tentang cara bermain ular tangga.
- 8) Guru mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam permainan ular tangga.
- 9) Sebagai penilaian, guru melakukan tanya jawab terkait permainan yang dimainkan dalam bentuk observasi bagaimana hasil kemampuan pengenalan konsep bilangan 1-20 pada anak.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Peneliti dan pendidik mengumpulkan serta menyusun data proses pembelajaran pada tahap observasi ini. Temuan terpenting yang ditemukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan media ular tangga untuk mengamati proses pembelajaran.
- 2) Mengawasi bagaimana siswa bertindak selama kegiatan pembelajaran. Peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah disusun selama proses pembelajaran guna memantau aktivitas siswa.

- 3) Mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran serta mencatat peristiwa yang terjadi selama proses berlangsung.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Peneliti mengkaji hasil pengamatan dari siklus I selama tahap refleksi ini, sebagai berikut :

- 1) Memikirkan kembali pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Menulis hambatan yang dihadapi saat proses pembelajaran.
- 3) Mengingat kekurangan pada siklus sebelumnya, berdiskusi dengan pendidik (kolaborator) tentang bagaimana meningkatkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk siklus berikutnya.
- 4) Mengidentifikasi langkah-langkah yang harus diulang atau diganti guna menyelesaikan siklus II.

2. Siklus II

Siklus II merupakan pengulangan dari siklus I dengan melakukan perbaikan dari kendala yang ada pada siklus I.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan data refleksi siklus I, peneliti merancang ulang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Peneliti mengimplementasikan RPP di kelas B berdasarkan hasil refleksi siklus I.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Selama tahap observasi ini, peneliti dan pendidik mengumpulkan data dari suatu proses pembelajaran. Fokus utama peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Pengamatan langsung dengan menggunakan media permainan ular tangga.
- 2) Mengawasi bagaimana anak bertindak selama kegiatan pembelajaran. Peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah dikumpulkan selama proses pembelajaran guna memantau aktivitas siswa.
- 3) Mendokumentasikan dan mengamati peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Peneliti melakukan tindakan yang sama pada tahap refleksi pelaksanaan siklus II seperti yang dilakukannya pada pelaksanaan siklus I. Pada tahap refleksi ini, peneliti sampai pada kesimpulan tentang pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan 1-20 melalui permainan ular tangga pada kelompok B5 yang terdiri dari anak usia 5 sampai dengan 6 tahun yang bertempat di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik. Kegiatan keberhasilan tindakan yang dilaksanakan ditentukan oleh hasil ini. Refleksi dilakukan dalam rangka menyusun rencana tindakan baru.

Peneliti akan melanjutkan ke siklus III jika tindakan yang diambil selama siklus II belum membuahkan hasil yang diinginkan.

## E. Data dan Cara Pengumpulannya

### 1. Data dan Sumber Data

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan data sebagai “informasi atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar suatu penelitian”.<sup>86</sup> Data dalam penelitian merupakan segala informasi yang diperoleh dari lapangan selama melakukan penelitian. Peneliti dapat mengumpulkan dua macam data selama pelaksanaan PTK, yaitu :

#### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah informasi atau data yang disajikan dalam bentuk angka statistik. Data kuantitatif penelitian ini meliputi:

- 1) Data jumlah siswa kelompok B5
- 2) Data hasil belajar siswa
- 3) Data persentase aktivitas yang melibatkan guru dan siswa

#### b. Data Kualitatif

Informasi yang disajikan dalam bentuk uraian bukan angka disebut data kualitatif. Dalam penelitian ini, data kualitatif digunakan sebagai data pelengkap dalam proses penelitian tindakan kelas. Data kualitatif PTK antara lain sebagai berikut:

---

<sup>86</sup> ‘Kamus Besar Bahasa Indonesia’.

- 1) Materi yang tercakup dalam penelitian tindakan di kelas.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media permainan ular tangga.
- 3) Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Aktivitas pendidik (lembar observasi untuk guru)
- 5) Aktivitas peserta didik (lembar observasi untuk siswa)

Adapun yang menjadi sumber penelitian dalam penelitian tindakan kelas, sebagai berikut:

a) Guru

Untuk mengetahui keefektifan dan keberhasilan pengenalan konsep bilangan 1-20 melalui permainan ular tangga pada kelompok B5 serta aktivitas bu Ilmiyatis Salamah selaku pendidik B5 dalam proses pembelajaran.

b) Siswa

Untuk mengumpulkan data tentang keberhasilan dari pengenalan konsep bilangan 1-20 pada kelompok B5 melalui permainan ular tangga dan aktivitas peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas peserta didik serta dokumentasi. Peneliti menggunakan

metode pengumpulan data ini untuk mencoba mendapatkan data yang akurat dan sesuai, seperti:

a. Observasi

Peneliti menggunakan observasi sebagai strategi pengumpulan data untuk mengamati aktivitas dan perilaku pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selama kegiatan observasi ini, peneliti akan mendapat pendampingan dari guru kelompok B5 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat. Pada teknik observasi ini, media permainan ular tangga digunakan untuk menguji kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Berikut ini adalah instrumen untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam pengenalan konsep bilangan untuk memberikan skor pada indikator pencapaian perkembangan.

**Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan**

Indikator	Skor	Deskripsi
Menyebutkan lambang bilangan 1-20 pada <i>playmat</i> ular tangga	BB	Anak belum mampu menyebutkan bilangan 1-20 sesuai lambang bilangan yang ada pada <i>playmat</i> ular tangga.
	MB	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-20 sesuai lambang bilangan yang ada pada <i>playmat</i> ular tangga tetapi dalam melakukannya belum cukup baik meski dibantu oleh guru.
	BSH	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-20 sesuai lambang bilangan yang ada pada <i>playmat</i> ular tangga dengan tepat.
	BSB	Anak mampu menyebutkan bilangan lebih dari 20 dengan tepat dan mandiri melalui <i>playmat</i> ular tangga.
	BB	Anak belum mampu mengurutkan angka 1-20.

Mengurutkan angka 1-20	MB	Anak mampu mengurutkan angka kurang dari 20 dengan bantuan guru.
	BSH	Anak mampu mengurutkan angka 1-20 secara mandiri dan konsisten.
	BSB	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan lebih dari 20.
Menyebut hasil penjumlahan pada <i>playmat</i> ular tangga	BB	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan 1-20 pada <i>playmat</i> ular tangga namun tidak tepat.
	MB	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan pada <i>playmat</i> ular tangga dengan bantuan guru.
	BSH	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan pada <i>playmat</i> ular tangga secara mandiri.
	BSB	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan pada <i>playmat</i> ular tangga dengan tepat dan cepat.
Menyebut hasil pengurangan pada <i>playmat</i> ular tangga	BB	Anak mampu menyebutkan hasil pengurangan pada <i>playmat</i> ular tangga namun tidak tepat.
	MB	Anak mampu menyebutkan hasil pengurangan pada <i>playmat</i> ular tangga dengan bantuan guru.
	BSH	Anak mampu menyebutkan hasil pengurangan pada <i>playmat</i> ular tangga secara mandiri.
	BSB	Anak mampu menyebutkan hasil pengurangan pada <i>playmat</i> ular tangga dengan tepat dan cepat.

(Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2014 Nomor 146)

Pengamatan kegiatan pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran merupakan dua jenis pengamatan yang menjadi pertimbangan. Instrumen observasi diperlukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengamati aktivitas guru dan siswa:

Tabel 3.2 Instrumen Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Pembuka</b>					
1.	Guru dan siswa berdoa bersama				
2.	Guru mengucapkan salam pembuka				
3.	Guru menanyakan kabar kepada siswa				
4.	Guru mengabsen kehadiran siswa				
5.	Guru memberikan <i>ice breaking</i> sebelum memulai kegiatan pembelajaran				
6.	Guru mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan tema pembelajaran				
7.	Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai				
<b>Kegiatan Inti</b>					
8.	Guru menunjukkan dan mendemonstrasikan media permainan ular tangga				
9.	Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok				
10.	Guru membagi giliran bermain anak				
11.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan bilangan 1-20				
12.	Guru meminta siswa untuk menunjukkan bilangan dengan urutan yang benar				
13.	Guru meminta siswa untuk bermain ular tangga secara bergiliran sesuai kelompok				
14.	Guru meminta siswa untuk berhitung menggunakan media ular tangga				
15.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan hasil penjumlahan pada <i>playmat</i> media ular tangga				
16.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan hasil pengurangan pada <i>playmat</i> media ular tangga				
<b>Kegiatan Penutup</b>					
17.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar siswa				
18.	Guru membimbing siswa untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan				
19.	Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya				
20.	Guru membimbing siswa untuk membaca doa sesudah belajar				
21.	Guru mengucapkan salam pulang				
<b>Jumlah</b>					

(Sumber: Pengamatan Peneliti pada Aktivitas Pendidik di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik)

Tabel 3.3 Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>					
1.	Anak berdoa bersama guru				
2.	Anak menjawab salam				
3.	Anak menjawab kabar dari guru				
4.	Anak memperhatikan ketika guru mengabsen kehadiran				
5.	Anak mengikuti kegiatan <i>ice breaking</i> yang dicontohkan guru				
6.	Anak menjawab pertanyaan ketika ditanya guru				
7.	Anak mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai				
<b>Kegiatan Inti</b>					
8.	Anak mengamati dan memperhatikan guru mendemonstrasikan permainan ular tangga				
9.	Anak bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing				
10.	Anak berbaris menunggu giliran main				
11.	Anak menyebutkan angka 1-20				
12.	Anak mengurutkan angka 1-20 dengan urutan yang benar				
13.	Anak melakukan permainan ular tangga secara bergantian sesuai kelompok				
14.	Anak melakukan kegiatan berhitung dengan media permainan ular tangga				
15.	Anak menjawab hasil penjumlahan pada <i>playmat</i> media ular tangga				
16.	Anak menjawab hasil pengurangan pada <i>playmat</i> media ular tangga				
<b>Kegiatan Penutup</b>					
17.	Anak memperhatikan saat guru memberikan evaluasi tentang kegiatan hari ini				
18.	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan				
19.	Anak memperhatikan saat guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya				
20.	Anak membaca doa sesudah belajar dan doa pulang				
21.	Anak mengucapkan salam pulang				
<b>Jumlah</b>					

(Sumber: Pengamatan Peneliti pada Aktivitas Peserta Didik di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik)

Selama kegiatan pembelajaran, observasi ini berlangsung di dalam kelas. Hasil dari metode observasi ini akan digunakan sebagai bahan refleksi untuk melengkapi pembelajaran sebelumnya. Sehingga dapat digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan kegiatan selanjutnya.

b. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian ini berupa daftar nama anak kelompok B5 yang dijadikan subjek penelitian, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) RA Muslimat NU 10 Banin-Banat dengan media ular tangga sebagai penunjang hasil penelitian, serta foto-foto yang diambil selama kegiatan pembelajaran menjadi dokumentasi pendukung penelitian ini.

3. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan metodologi analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif dalam penelitian tindakan kelas ini. Gambaran aktivitas siswa terkait dengan tingkat kemampuan memahami materi yang disampaikan (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap model pembelajaran yang baru dilaksanakan (efektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, semangat belajar, percaya diri, motivasi belajar, dan sejenisnya dapat diberikan dengan metode deskripsi kualitatif yang berupa data informasi berbentuk kalimat.<sup>87</sup> Sementara itu, data kuantitatif diperoleh

---

<sup>87</sup> Tri Unggul Suwarsi, dkk., *Jurnal Pendidikan Dwija Utama: Edisi Mei 2018*, Jurnal Pendidikan, Edisi 39 (Surakarta: Sang Surya Media, 2018), IX, hlm. 111, <<https://books.google.co.id/books?id=1y6DDwAAQBAJ>>.

dari nilai-nilai hasil belajar anak sebagai data perhitungan sederhana yang diuraikan secara deskriptif. Untuk skor, ditentukan dengan menghitung nilai hasil belajar anak yang telah diisi dan dikumpulkan.<sup>88</sup>

a. Penilaian individu

Hasil belajar anak dievaluasi berdasarkan empat faktor yaitu kemampuan anak menyebut/membilang dari angka 1-20, kemampuan anak membilang dengan menunjukkan angka, kemampuan anak menyebut hasil penjumlahan, dan kemampuan anak menyebut hasil pengurangan. Berdasarkan keempat faktor tersebut, akan dilakukan evaluasi terhadap standar ketuntasan belajar yang sesuai dengan RPPH.

Hasil analisis penilaian dapat diperoleh dengan cara mengubah skor yang diperoleh anak menjadi nilai anak. Hasil analisis dapat dipaparkan dengan menggunakan rumus:

**Rumus 3.1 Menghitung Hasil Perolehan Nilai Belajar Anak**

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah menentukan nilai anak, peneliti menghitung nilai rata-rata dengan menjumlahkan hasil yang diperoleh anak dan membaginya dengan jumlah siswa di kelas tersebut. Untuk mengukur subjek penelitian, dengan memanfaatkan buku Metodologi Penelitian

<sup>88</sup> Fery Muhamad Firdaus, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI Dilengkapi Tutorial Olah Data Dan Sitasi Berbantuan Software (Statcal, SPSS, Anates, Microsoft Excel, Publish or Perish, Mendeley)*, ed. by Alviana C., Cetakan I (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 33, <<https://books.google.co.id/books?id=\ \ yGEAAAOBAJ>>.

Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terbitan Ditjen Pendidikan Nasional tahun 2010 dengan kategorinya di bawah ini<sup>89</sup>:

**Tabel 3.4 Skala Nilai Rata-Rata Kelas**

Penilaian	Nilai	Kriteria
76%-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
51%-75%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26%-50%	MB	Mulai Berkembang
0%-25%	BB	Belum Berkembang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

Rata-rata kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini:

**Rumus 3.2 Menghitung Nilai Rata-Rata**

$$M = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata (mean)

$\sum x$  = Jumlah nilai seluruh anak

$\sum N$  = Jumlah anak

b. Penilaian Ketuntasan Hasil Belajar

Jika hasil belajar anak meningkat selama dilakukan tindakan, maka kegiatan belajar dianggap berhasil. Dalam penelitian ini, keberhasilan didefinisikan sebagai persentase ketuntasan belajar yaitu

<sup>89</sup> Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Cetakan ke-1 (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 103, <<https://books.google.co.id/books?id=M-VNDwAAQBAJ>>.

$\geq 75\%$  dari nilai maksimal anak yang telah meningkatkan kemampuannya dalam mengenal konsep bilangan. Pengukuran terhadap subjek penelitian menurut aturan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional 2010 dalam buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Penerapannya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)<sup>90</sup>:

**Tabel 3.5 Tingkat Keberhasilan Pengenalan Konsep Bilangan**

Penilaian	Nilai	Kriteria
76%-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
51%-75%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26%-50%	MB	Mulai Berkembang
0%-25%	BB	Belum Berkembang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

Untuk menentukan persentase ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II dapat menggunakan rumus berikut:

**Rumus 3.3 Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar**

$$\rho = \frac{\text{jumlah anak yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh anak}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\rho$  = Persentase yang akan dicari

- c. Penilaian Observasi Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik

Dengan membagi nilai yang diterima dengan nilai maksimal kemudian dikalikan dengan seratus maka ditentukan nilai akhir dari

<sup>90</sup> Johni Dimiyati, Loc. Cit.

aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Berikut rumus menghitung nilai akhir kegiatan pendidik:<sup>91</sup>

### Rumus 3.4 Menghitung Nilai Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, skor yang diperoleh dari pengamatan pendidik dapat dibagi menjadi kriteria berikut:<sup>92</sup>

**Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Pendidik**

Penilaian	Kriteria
76%-100%	Sangat Baik
51%-75%	Baik
26%-50%	Cukup
0%-25%	Kurang

(Sumber: Buku *Melaksanakan PTK itu Mudah yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti*)

Kategori berikut digunakan untuk mengukur subjek penelitian dengan memanfaatkan petunjuk dari Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional 2010 dalam buku *Metodologi Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*:<sup>93</sup>

**Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Peserta Didik**

Penilaian	Nilai	Kriteria
76%-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
51%-75%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26%-50%	MB	Mulai Berkembang
0%-25%	BB	Belum Berkembang

(Sumber: Buku *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan*)

<sup>91</sup> Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 163.

<sup>92</sup> Masnur Muslich, Loc. Cit.

<sup>93</sup> Johni Dimiyati, Loc. Cit.

## F. Indikator Kinerja

Keefektifan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki pembelajaran di kelas dievaluasi dengan menggunakan indikator kinerja.<sup>94</sup> Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi:

1. Jika nilai rata-rata menunjukkan  $\geq 76\%$ , dianggap berkembang sangat baik, dan media pembelajaran dianggap efektif.
2. Bila tingkat ketuntasan belajar anak  $\geq 76\%$ , anak dikatakan berkembang sangat baik, dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dianggap berhasil.
3. Jika pengamatan terhadap aktivitas pendidik dan peserta didik menunjukkan skor  $\geq 76\%$ , maka guru dan siswa dianggap berkembang sangat baik, dan media yang digunakan dikatakan efektif.

## G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Mahasiswa sebagai peneliti dengan guru kelas dari kelompok B5 berkolaborasi dalam penelitian tindakan kelas ini. Tugas guru adalah membantu peneliti menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Tugas guru beserta peneliti diuraikan di bawah ini:

1. Identitas Guru Kelompok B5 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar  
Gresik  
Nama Guru : Ilmiyatis Salamah

<sup>94</sup> Asul Wiyanto dan Mustakim Mustakim, *Panduan Karya Tulis Guru*, Cetakan I (Yogyakarta: Galangpress Publisher, 2012), hlm. 90, <<https://books.google.co.id/books?id=6jfCCwAAQBAJ>>.

Tugas :

- 1) Bertanggung jawab mengamati pelaksanaan penelitian.
- 2) Terlibat dalam perencanaan.
- 3) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran observasi.
- 4) Merefleksi pada tiap-tiap siklus.

## 2. Identitas Peneliti

Nama Peneliti : Nadhifa Zahara Salsabila (D99219054)

Tugas :

- 1) Bertanggung jawab atas keberhasilan dan kelancaran kegiatan pembelajaran.
- 2) Menyusun RPP, instrumen penilaian, dan lembar observasi guru serta lembar observasi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga.
- 4) Mendeskripsikan hasil observasi PTK.
- 5) Menganalisis hasil penelitian tiap siklus.
- 6) Menyusun laporan penelitian.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Data yang diperoleh peneliti sudah mendapatkan hasil. Hasil yang diperoleh berkaitan dengan setiap siklus yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mencapai tujuan dengan melakukan perbaikan pada setiap siklus. Peneliti memperoleh data yang meliputi hasil penilaian anak terhadap kemampuan pengenalan konsep bilangan, serta data observasi aktivitas pendidik dan data observasi aktivitas peserta didik.

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus yang akan dijadikan acuan, meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian fokus utama: hasil pra-siklus, hasil per-siklus, dan hasil pasca-siklus.

##### 1. Hasil Observasi Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas pada siklus I, dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan pra siklus sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus I. Pra siklus ini dilaksanakan untuk menilai kemampuan anak kelompok B5 dalam pengenalan konsep bilangan sebelum diterapkannya media permainan ular tangga di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.

Hasil penelitian tindakan kelas pada pra siklus dilaksanakan pada hari Senin, 13 Februari 2023 dengan tema aku cinta bumi, topik tanaman. Pada pra siklus ini ada empat indikator yang harus dicapai guna meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan, yaitu: menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan dan menyebutkan hasil pengurangan. Langkah pertama sebelum penelitian ini dilaksanakan, yaitu melakukan pengamatan berupa kegiatan pra siklus untuk mengetahui keadaan awal kemampuan pengenalan konsep bilangan peserta didik dengan menggunakan lembar observasi. Selain itu, peneliti melakukan penilaian pada saat aktivitas pembelajaran anak sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil pra siklus yang dilakukan oleh peneliti di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat diperoleh suatu gambaran bahwasannya kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B5 di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat beberapa anak masih kesulitan saat diminta menyebutkan lambang bilangan, apalagi jika dilakukan secara acak; anak masih terbolak-balik menyebutkan dan menunjukkan lambang bilangan; anak masih belum memahami konsep bilangan; dan bahkan pada saat kegiatan mengurutkan lambang bilangan, beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam memilih lambang bilangan sesuai urutannya.

Hal ini, menurut peneliti, disebabkan oleh kurangnya metode dan media pembelajaran di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat, khususnya dalam

kemampuan pengenalan konsep bilangan. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang sesuai untuk membangkitkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B5 dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, tingkat kemampuan pengenalan konsep bilangan anak masih rendah dan belum termasuk dalam kriteria ketuntasan belajar. Berikut empat indikator nilai dari kemampuan pengenalan konsep bilangan: menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan.

Berikut data yang dikumpulkan berdasarkan hasil observasi pra siklus yang dilakukan sebelum tindakan kelas:

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Pra Siklus Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan**

No.	Nama Anak	Aspek Penilaian				Skor	Persentase	Kriteria
		Pengenalan Konsep Bilangan 1-20						
		1.1	1.2	1.3	1.4			
1	Atha	1	1	1	1	4	25%	BB
2	Atika	1	1	1	1	4	25%	BB
3	Clara	3	2	2	2	9	56%	BSH
4	Dafa	1	1	1	1	4	25%	BB
5	Dela	2	2	1	1	6	38%	MB
6	Galih	1	1	1	1	4	25%	BB
7	Gibran	1	1	1	1	4	25%	BB
8	Haqi	2	1	1	1	5	31%	MB
9	Jabbar	3	2	2	2	9	56%	BSH
10	Kenzo	3	2	2	2	9	56%	BSH
11	Naufal	1	1	1	1	4	25%	BB
12	Panji	3	2	2	1	8	50%	MB
13	Shazfa	3	2	2	2	9	56%	BSH

No.	Nama Anak	Aspek Penilaian				Skor	Persentase	Kriteria
		Pengenalan Konsep Bilangan 1-20						
		1.1	1.2	1.3	1.4			
14	Syifa	3	2	2	1	8	50%	MB
15	Vinny	2	1	1	1	5	31%	MB
<b>Total</b>		<b>575</b>						
<b>Rata-Rata</b>		<b>38%</b>						

(Sumber: Hasil Penelitian Pra Siklus)

Keterangan :

Indikator 1.1 : menyebutkan lambang bilangan 1-20

Indikator 1.2 : mengurutkan angka 1-20

Indikator 1.3 : menyebutkan hasil penjumlahan

Indikator 1.4 : menyebutkan hasil pengurangan

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B5 di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat belum berkembang dengan nilai rata-rata selama pra siklus yaitu (38%) yang ditentukan dengan menggunakan rumus untuk mendapatkan nilai rata-rata. Adapun perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\sum x}{\sum N} \times 100\% \\
 &= \frac{575}{15} \times 100\% \\
 &= 38\%
 \end{aligned}$$

Sedangkan dari 15 peserta didik terdapat 4 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai persentase (15%), dan 5 anak Mulai Berkembang (MB) artinya anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru dengan persentase (13%), sisanya yakni 6 anak masih

Belum Berkembang (BB) artinya anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru dengan persentase (10%).

Berdasarkan hasil observasi pra siklus yang dilakukan sebelum tindakan kelas, kemampuan pengenalan konsep bilangan dapat dilihat pada tabel rekapitulasi data di bawah ini, antara lain sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Pra Siklus**

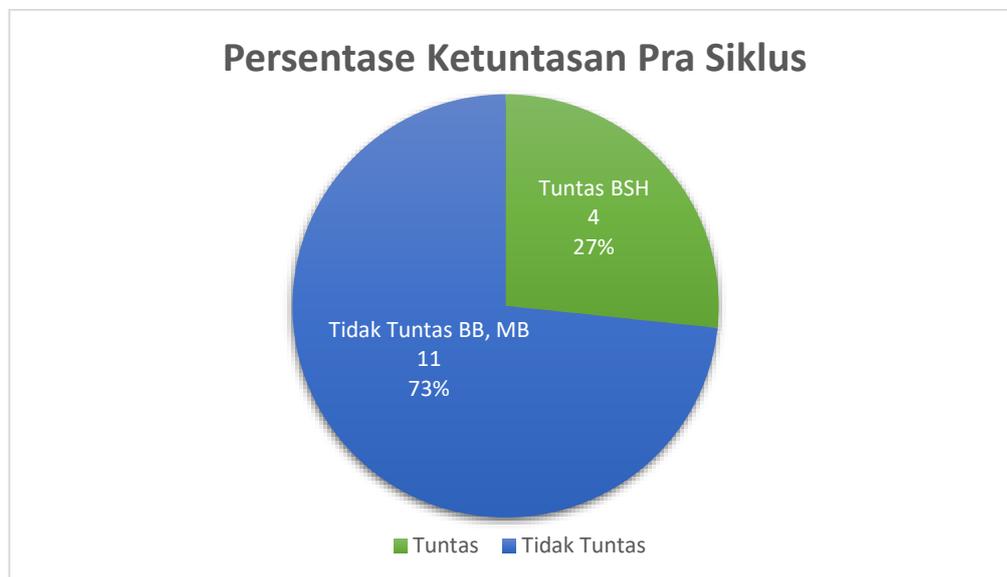
No.	Kriteria	Jumlah Anak	Skor	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	6	150	10%
2	Mulai Berkembang (MB)	5	200	13%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	225	15%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0	0%
<b>Nilai Rata-Rata Persentase</b>		<b>15</b>	<b>575</b>	<b>38%</b>

(Sumber: Hasil Penelitian Pra Siklus)

Diagram lingkaran di bawah ini memperjelas data pada tabel 4.2 mengenai rekapitulasi persentase kemampuan pengenalan konsep bilangan pada pra siklus yang dilakukan sebelum tindakan kelas:

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**Diagram 4.1 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Pra Siklus**



Berdasarkan diagram lingkaran (pie) di atas, kemampuan anak dalam pengenalan konsep bilangan sebelum melakukan tindakan kriteria ketuntasan belajar anak menunjukkan persentase cukup rendah yaitu 27% dan nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pra siklus yaitu 38%. Dengan demikian, tidak memenuhi target yang ditetapkan, yaitu nilai ketuntasan belajar  $\geq 76\%$ . Maka peneliti harus melakukan penelitian pada siklus I untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok B5 dalam pengenalan konsep bilangan melalui media permainan ular tangga di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik.

## **2. Hasil Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I**

Hasil penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2023 dan 24 Februari 2023. Tahap-tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

### a. Perencanaan Siklus I

Setelah menganalisis dan merefleksi hasil lapangan yang diperoleh pada tahap pra siklus, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B5 dengan menggunakan media permainan *playmat* ular tangga. Peneliti telah menyusun perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, antara lain:

#### 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan selama proses pembelajaran, dengan menggunakan tema dan format yang ditetapkan oleh sekolah, dan peneliti berdiskusi dengan guru kelas kelompok B5 untuk memberikan masukan saat menyusun RPPH. RPPH divalidasi oleh dosen validator sehari sebelum digunakan untuk melakukan tahap siklus.

#### 2) Menyusun Instrumen Penelitian

Peneliti mengembangkan instrumen penilaian yang akan digunakan untuk menilai kinerja anak dalam pengenalan konsep bilangan pada saat akhir pelaksanaan siklus. Peneliti menyusun instrumen penilaian yang sama pada setiap siklus. Hal ini dikarenakan indikator keberhasilan anak pada setiap siklus juga sama yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan

angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan.

Peneliti juga menyusun lembar observasi guru dan peserta didik. Lembar observasi tersebut digunakan ketika dilakukan proses siklus. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B5, peneliti akan mengisi lembar observasi guru selama guru mengajar, dan lembar observasi peserta didik akan diisi berdasarkan pengamatannya selama kegiatan pembelajaran. Kedua penilaian ini akan digunakan untuk menentukan keefektifan penelitian.

### 3) Mempersiapkan Media dan Sarana Pendukung Pembelajaran

Media yang digunakan untuk penelitian terbuat dari bahan matras anti air flexy china yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 1,5x1,5 meter dan desain gambarnya sesuai dengan tema pembelajaran agar peserta didik tertarik dan semangat untuk belajar mengenal konsep bilangan sampai dengan penjumlahan dan pengurangan melalui permainan *playmat* ular tangga raksasa.

### 4) Mempersiapkan Kelengkapan Dokumentasi

Peneliti menyiapkan kamera *handphone* untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung pada kegiatan pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media *playmat* ular tangga.

## **b. Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan merupakan tahap kedua dari penelitian ini. Tindakan dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun oleh peneliti dan telah didiskusikan sebelumnya dengan guru kelas. Pelaksana dalam penelitian ini adalah guru kelas kelompok B5, sedangkan peneliti berperan sebagai observer atau pengamat. Penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan selama siklus I. Berikut ringkasan prosedur pelaksanaan tindakan siklus I:

### **a) Siklus I Pertemuan I**

Pelaksanaan siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis, 23 Februari 2023 dari pukul 07.00-10.00 WIB. Tema pembelajaran yang disampaikan yaitu tema imajinasiku, topik alat transportasi/kendaraan darat, dan sub topik sepeda, sepeda motor. Adapun empat indikator untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan adalah menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan.

Sebelum kegiatan dimulai pukul 06.30-07.00 WIB, kepala sekolah, guru, dan peneliti berdiri di depan pintu masuk sekolah untuk menyambut kedatangan peserta didik sesuai dengan SOP penyambutan. Sambil menunggu kegiatan dimulai, anak-anak diarahkan untuk bermain secara bebas dengan teman sebayanya.

Sebelum masuk kelas pada pukul 07.00-07.30 WIB, anak-anak berkumpul di depan kelas untuk berbaris terlebih dahulu, doa sebelum belajar dan mengucapkan ikrar. Setelah itu, senam dengan lagu anak lalu membaca asmaul husna, sholawat nariyah, ayat kursi, dan muroja'ah surat-surat pendek (An-Nazi'at). Ketika anak-anak berbaris, peneliti diberi kesempatan untuk membantu mempersiapkan peserta didik, semua guru dan peserta didik terlibat dalam pelaksanaannya.

Kegiatan dimulai pada pukul 08.00 WIB kegiatan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Pembuka ( $\pm$ 30 Menit)

Pada pukul 08.00-08.30 WIB, guru mengatur posisi duduk anak dengan duduk melingkar di awal pembukaan.

Guru kemudian mengucapkan salam terlebih dahulu. Peserta didik tampak antusias dan semangat menjawab salam dari guru. Kemudian dilanjutkan membaca hadis tentang "larangan makan dan minum sambil berdiri". Setelah itu, guru mengabsen peserta didik di kelas dengan cara bernyanyi sehingga anak lebih semangat. Sebelum memulai pembelajaran guru memberi *ice breaking* melalui tepuk variasi "tepuk sepeda" dan menyanyikan lagu anak tentang "kendaraan di darat dan lagu tentang angka". *Ice breaking*

bertujuan untuk meningkatkan semangat dan konsentrasi saat mengikuti pembelajaran. Guru juga menjelaskan tema dan kegiatan permainan yang akan dilakukan pada hari ini.

## 2) Kegiatan Inti ( $\pm$ 60 Menit)

Pada pukul 08.30-09.30 WIB dalam kegiatan inti pembelajaran, guru menerangkan tujuan pembelajaran pada tema imajinasiku, topik alat transportasi/kendaraan darat, dan sub topik sepeda, sepeda motor. Selama pembelajaran, guru menjelaskan tujuan materi dan kegiatan yang anak dilaksanakan. Untuk menumbuhkan keaktifan anak, guru bertanya tentang macam-macam kendaraan darat kepada peserta didik. “Apakah anak-anak tahu? Apa saja macam-macam alat transportasi itu?”. Anak-anak menjawab dengan sangat antusias. Lalu guru bertanya kembali kepada anak-anak “Apa saja alat transportasi darat itu?”. Dan semua anak menjawab dengan jawaban yang berbeda-beda. Kemudian guru bertanya kembali dengan pertanyaan yang lebih sulit “Apa guna alat transportasi itu ya?”. Di sini ada beberapa anak yang merespon, dan ada juga yang diam saja. Guru kemudian menjelaskan gunanya alat transportasi dengan bahasa yang sederhana agar dapat dipahami anak-anak. Kemudian, guru memperlihatkan gambar macam-macam kendaraan darat, seperti sepeda, sepeda motor, kendaraan

konstruksi, dll. Guru melakukan kegiatan tanya jawab seputar sub topik pembelajaran hari ini “Anak-anak ada yang tahu? Apa nama pengendara sepeda motor itu ya?”. Di sini ada sebagian anak yang menjawab, dan ada juga yang hanya diam saja. Lalu “Apa bahan bakar sepeda motor itu anak-anak?”. Semua anak kompak menjawab dengan jawaban yang sama. Guru menyambung dengan pertanyaan “Di mana kira-kira tempat berhentinya ojek?”. Hanya sebagian anak yang menjawab dengan benar. Kemudian guru mengajak peserta didik untuk mempraktikkan pengendara sepeda motor supaya peserta didik semakin bersemangat mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya, guru juga memaparkan tentang pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media *playmat* ular tangga, guru terlebih dahulu menjelaskan apa itu *playmat* ular tangga dan bagaimana cara penggunaannya. Sebelum itu, guru meminta anak untuk menyebutkan angka yang tertulis di papan tulis. Beberapa peserta didik tampak antusias menyebutkan angka yang sudah ditunjuk oleh guru. Setelah itu, untuk pengenalan angka barulah menggunakan media *playmat* ular tangga. Kemudian, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok untuk bermain ular tangga secara bergiliran tiap kelompok sesuai arahan guru.

Guru juga mendemonstrasikan kegiatan selama proses pembelajaran, dan anak-anak tampak bersemangat untuk mulai mempraktikkan tugas yang akan diberikan oleh guru. Kegiatan pertama yang dilakukan selama pembelajaran adalah menyebutkan lambang bilangan 1-20 yang terdapat pada *playmat* ular tangga, anak-anak sangat bersemangat ketika guru mengajak peserta didik menyebutkan angka 1-20 yang terdapat pada *playmat* ular tangga. Kegiatan kedua mengurutkan angka 1-20 dengan lembar kerja peserta didik yang sudah disiapkan oleh guru. Kegiatan ketiga dan kegiatan keempat memainkan *playmat* ular tangga bergambar tema alat transportasi/kendaraan darat pada setiap kelompok secara bergiliran dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan. Dan kegiatan kelima mewarnai gambar vespa. Namun, sebelum bermain *playmat* ular tangga satu persatu peserta didik dipanggil untuk melakukan kegiatan pertama yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-20 yang terdapat pada *playmat* ular tangga. Di sini terlihat beberapa peserta didik yang bingung saat guru menunjukkan beberapa angka sesuai instruksi guru. Bagi peserta didik yang sudah menyelesaikan kegiatan pertama guru meminta untuk segera melaksanakan tugas kedua yaitu melakukan kegiatan mengurutkan angka 1-20 melalui

lembar kerja peserta didik yang sudah disiapkan oleh guru. Selanjutnya mengerjakan tugas kelima yaitu mewarnai gambar vespa. Lalu kegiatan ketiga dan keempat yaitu bermain *playmat* ular tangga bergambar tema alat transportasi/kendaraan darat pada setiap kelompok secara bergiliran dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai maka di akhiri dengan doa “Hamdalah dan artinya”.

### 3) Kegiatan Istirahat ( $\pm$ 30 Menit)

Sebelum bel istirahat berbunyi pada pukul 09.30-10.00 WIB, peserta didik dan guru mencuci tangan dengan sabun. Anak-anak dan guru kembali ke kelas untuk mengikuti aturan makan. Guru dan peserta didik kemudian berdoa sebelum makan dan minum bersama, lalu dilanjutkan makan dan minum bersama. Setelah selesai makan, anak-anak diminta untuk berdoa sesudah makan secara bersama-sama. Anak-anak kemudian diperbolehkan bermain dengan mainan *outdoor* ataupun mainan *indoor* di bawah pengawasan guru.

### 4) Kegiatan Penutup ( $\pm$ 30 Menit)

Pada kegiatan penutup pukul 10.00 WIB, peserta didik diminta untuk berbagi pengalaman belajar

menggunakan media *playmat* ular tangga. Guru menanyakan apakah anak sudah mulai bisa menggunakan media *playmat* ular tangga. Selanjutnya guru memotivasi peserta didik bahwa dengan menggunakan media *playmat* ular tangga, anak akan lebih mudah belajar mengenal dan menghitung bilangan. Guru hanya ingin tahu seberapa paham anak mengetahui bentuk angka sampai dengan bisa berhitung. Selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa beberapa anak belum bisa membedakan antara angka 6 dan 9. Mengurutkan angka 1-20 juga masih banyak anak yang perlu bantuan guru. Sedangkan menghitung hasil penjumlahan dan menghitung hasil pengurangan juga ada beberapa anak yang belum bisa. Setelah selesai, peserta didik diajak untuk bernyanyi dengan lagu pilihan anak “lagu sayonara”, kemudian diakhiri dengan mengaji surat pendek “Surat Al-Ashr”, berdoa keselamatan di jalan, salam, dan pulang.

#### b) Siklus I Pertemuan II

Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Februari 2023 dari pukul 07.00-10.00 WIB. Sebelum peneliti melakukan siklus I pertemuan II, tema pembelajaran hari ini sama dengan tema hari sebelumnya yaitu tema imajinasiku, topik alat transportasi/kendaraan darat, namun sub topik yang berbeda yaitu kendaraan konstruksi. Berikut ini kegiatan yang akan

dilakukan untuk pengenalan konsep bilangan: menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan.

Sebelum kegiatan dimulai pukul 06.30-07.00 WIB, seperti biasa kepala sekolah, guru dan peneliti berdiri di depan pintu masuk sekolah untuk menyambut kedatangan peserta didik sesuai dengan SOP penyambutan. Sebelum masuk kelas pada pukul 07.00-07.30 WIB, anak-anak berkumpul di depan kelas untuk berbaris terlebih dahulu, membaca doa sebelum belajar dan mengucapkan ikrar, kemudian senam bersama-sama dengan lagu anak. Lalu membaca asmaul husna, sholawat nariyah, ayat kursi, dan muroja'ah surat-surat pendek (An-Nazi'at). Setelah itu masuk ke ruang kelas secara teratur.

Kegiatan dimulai pada pukul 08.00 WIB kegiatan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembukaan ( $\pm$  30 Menit)

Pada pukul 08.00-08.30 WIB di awal kegiatan pembukaan guru meminta siswa duduk melingkar. Kemudian, guru mengucapkan salam terlebih dahulu. Saat memberikan salam peserta didik terlihat antusias dan tampak bersemangat membalas salam dari guru. Setelah itu, melafalkan kitab-kitab Allah. Kemudian dilanjutkan mengabsen peserta didik. Sebelum

memulai pembelajaran, guru mengajak anak bernyanyi dengan gerakan “lagu tentang angka”. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat peserta didik sehingga mereka siap untuk berpartisipasi dalam pembelajaran lebih lanjut. Selanjutnya guru menyampaikan materi terkait tema serta materi tentang pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media *playmat* ular tangga.

2) Kegiatan Inti ( $\pm$  60 Menit)

Pukul 08.30-09.30 WIB pada kegiatan inti, guru menjelaskan tujuan pembelajaran tema imajinasiku, topik alat transportasi/kendaraan darat, sub topik kendaraan konstruksi. Guru menjelaskan tujuan materi dan kegiatan selama pembelajaran. Untuk menumbuhkan keaktifan anak, guru mengajukan berbagai jenis pertanyaan tentang macam-macam kendaraan konstruksi kepada peserta didik lalu guru mengajak anak-anak untuk melihat dan mengamati gambar macam-macam kendaraan konstruksi.

Selanjutnya guru menjelaskan tentang pengenalan konsep bilangan menggunakan media *playmat* ular tangga. Kemudian pada kegiatan pertama, guru meminta anak untuk menyebutkan lambang bilangan 1-20 satu persatu secara bergantian, dan anak sudah mulai bisa menyebutkan lambang

bilangan dengan baik. Kegiatan kedua mengurutkan angka 1-20 dengan lembar kerja peserta didik yang sudah disiapkan oleh guru. Di sini ternyata masih ada sebagian anak yang belum mampu mengurutkan angka sesuai dengan urutannya. Kegiatan ketiga dan kegiatan keempat bermain *playmat* ular tangga bergambar tema alat transportasi/kendaraan darat pada setiap kelompok secara bergiliran dengan menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan. Dengan demikian, guru akan mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan peserta didik dalam pengenalan konsep bilangan. Selain kegiatan tersebut, kegiatan ke lima yaitu mewarnai dan menggunting gambar truk molen. Disaat peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru. Secara bergiliran sesuai kelompok peserta didik dipanggil untuk bermain *playmat* ular tangga. Dan ternyata masih ada beberapa anak yang harus didampingi dalam melakukannya. Setelah kegiatan pembelajaran selesai maka di akhiri dengan bacaan “Hamdalah dan artinya”.

### 3) Kegiatan Istirahat ( $\pm$ 30 Menit)

Sebelum bel istirahat berbunyi pada pukul 09.30-10.00 WIB, peserta didik dan guru mencuci tangan dengan sabun. Anak dan guru kembali ke kelas untuk mengikuti aturan makan. Guru dan peserta didik kemudian berdoa sebelum makan dan minum bersama, lalu dilanjutkan makan dan minum bersama.

Setelah selesai makan, anak-anak diminta untuk berdoa. Anak-anak kemudian diperbolehkan bermain dengan mainan *outdoor* ataupun mainan *indoor* di bawah pengawasan guru.

#### 4) Kegiatan Penutup ( $\pm$ 30 Menit)

Pukul 10.00 WIB pada kegiatan penutup peserta didik diminta untuk duduk melingkar. Selanjutnya pembelajaran dilakukan dengan mengevaluasi hasil belajar melalui sesi tanya jawab serta diskusi antara guru dan peserta didik terkait kegiatan hari ini. Kegiatan evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan anak dalam pengenalan konsep bilangan dikarenakan pada pertemuan pertama anak belum bisa membedakan antara angka 6 dan 9. Belum mampu mengurutkan angka 1-20 dengan mandiri dan juga belum mampu menghitung hasil penjumlahan dan menghitung hasil pengurangan secara mandiri. Guru kemudian memberikan pesan-pesan kepada peserta didik. Kegiatan diakhiri dengan menyanyikan lagu “sayonara”, mengaji surat pendek “Surat Al-Ashr”, berdoa keselamatan di jalan, salam, dan pulang.

### c. Pengamatan Siklus I

Berikut ini adalah hasil dari pengamatan penelitian ini:

#### 1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

**Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Pembuka</b>					
1.	Guru dan siswa berdoa bersama			✓	
2.	Guru mengucapkan salam pembuka			✓	
3.	Guru menanyakan kabar kepada siswa	✓			
4.	Guru mengabsen kehadiran siswa		✓		
5.	Guru memberikan <i>ice breaking</i> sebelum memulai kegiatan pembelajaran			✓	
6.	Guru mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan tema pembelajaran				✓
7.	Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai		✓		
<b>Kegiatan Inti</b>					
8.	Guru menunjukkan dan mendemonstrasikan media permainan ular tangga		✓		
9.	Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok		✓		
10.	Guru membagi giliran bermain anak			✓	
11.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan bilangan 1-20			✓	
12.	Guru meminta siswa untuk menunjukkan bilangan dengan urutan yang benar			✓	
13.	Guru meminta siswa untuk bermain ular tangga secara bergiliran sesuai kelompok			✓	
14.	Guru meminta siswa untuk berhitung menggunakan media ular tangga			✓	
15.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan hasil penjumlahan pada <i>playmat</i> media ular tangga			✓	
16.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan hasil pengurangan pada <i>playmat</i> media ular tangga			✓	
<b>Kegiatan Penutup</b>					
17.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar siswa			✓	
18.	Guru membimbing siswa untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan		✓		
19.	Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya	✓			

20.	Guru membimbing siswa untuk membaca doa sesudah belajar				✓
21.	Guru mengucapkan salam pulang				✓
<b>Jumlah</b>		<b>57</b>			
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		<b>84</b>			

(Sumber: Pengamatan Peneliti pada Aktivitas Pendidik Siklus I)

$$\begin{aligned}
 \text{Penilaian} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{57}{84} \times 100\% \\
 &= 67,85\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas guru pada siklus I sebesar (67,85%) dengan kriteria baik. Tetapi kriteria tersebut belum maksimal karena belum memenuhi kriteria indikator kinerja yaitu  $\geq 76\%$ , dan kegiatan selanjutnya harus ditingkatkan.

## 2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

**Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>					
1.	Anak berdoa bersama guru				✓
2.	Anak menjawab salam				✓
3.	Anak menjawab kabar dari guru	✓			
4.	Anak memperhatikan ketika guru mengabsen kehadiran		✓		
5.	Anak mengikuti kegiatan <i>ice breaking</i> yang dicontohkan guru			✓	
6.	Anak menjawab pertanyaan ketika ditanya guru		✓		
7.	Anak mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai	✓			
<b>Kegiatan Inti</b>					
8.	Anak mengamati dan memperhatikan guru mendemonstrasikan permainan ular tangga		✓		
9.	Anak bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing		✓		
10.	Anak berbaris menunggu giliran main		✓		

11.	Anak menyebutkan angka 1-20			✓	
12.	Anak mengurutkan angka 1-20 dengan urutan yang benar			✓	
13.	Anak melakukan permainan ular tangga secara bergantian sesuai kelompok			✓	
14.	Anak melakukan kegiatan berhitung dengan media permainan ular tangga			✓	
15.	Anak menjawab hasil penjumlahan pada <i>playmat</i> media ular tangga			✓	
16.	Anak menjawab hasil pengurangan pada <i>playmat</i> media ular tangga			✓	
<b>Kegiatan Penutup</b>					
17.	Anak memperhatikan saat guru memberikan evaluasi tentang kegiatan hari ini		✓		
18.	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan	✓			
19.	Anak memperhatikan saat guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya	✓			
20.	Anak membaca doa sesudah belajar dan doa pulang			✓	
21.	Anak mengucapkan salam pulang				✓
<b>Jumlah</b>			<b>52</b>		
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>			<b>84</b>		

(Sumber: Pengamatan Peneliti pada Aktivitas Peserta Didik Siklus I)

$$\begin{aligned}
 \text{Penilaian} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{52}{84} \times 100\% \\
 &= 61,90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, nilai aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai sebesar (61,90%), hal ini tidak dapat dikategorikan berkembang sangat baik karena belum memenuhi kriteria sesuai indikator kinerja yaitu sebesar  $\geq 76\%$ . Dengan adanya paparan tersebut sehingga peneliti perlu adanya perbaikan di kegiatan selanjutnya.

### 3) Hasil Observasi Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Siklus I

Berikut adalah hasil dari observasi siklus I persentase keberhasilan dalam dua pertemuan pada keseluruhan indikator peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan:

**Tabel 4.5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus I Pertemuan 1 dan Pertemuan 2**

No.	Nama Anak	Skor Setiap Pertemuan				Kriteria
		Skor P. 1	Persentase	Skor P. 2	Persentase	
1	Atha	6	38%	7	44%	MB
2	Atika	5	31%	6	38%	MB
3	Clara	10	63%	11	69%	BSH
4	Dafa	6	38%	8	50%	MB
5	Dela	7	44%	8	50%	MB
6	Galih	6	38%	8	50%	MB
7	Gibran	6	38%	8	50%	MB
8	Haqi	6	38%	8	50%	MB
9	Jabbar	10	63%	11	69%	BSH
10	Kenzo	10	63%	11	69%	BSH
11	Naufal	5	31%	6	38%	MB
12	Panji	10	63%	11	69%	BSH
13	Shazfa	10	63%	11	69%	BSH
14	Syifa	9	56%	10	63%	BSH
15	Vinny	7	44%	8	50%	MB
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>825</b>				
<b>Nilai Rata-Rata Persentase</b>		<b>55%</b>				

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus I)

Keterangan :

Skor Pertemuan 1 (Skor P. 1)

Skor Pertemuan 2 (Skor P. 2)

Berdasarkan tabel 4.5, kegiatan pembelajaran dengan media *playmat* ular tangga dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B5 menunjukkan peningkatan yang cukup setelah dilakukan tindakan siklus I. Nilai persentase

(38%) diperoleh dari hasil keseluruhan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada pra siklus, dan nilai persentase (55%) diperoleh dari siklus I meningkat (17%) dari sebelum dilakukan tindakan.

Tabel rekapitulasi data kemampuan pengenalan konsep bilangan di bawah ini menunjukkan hasil observasi siklus I yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas, sebagai berikut:

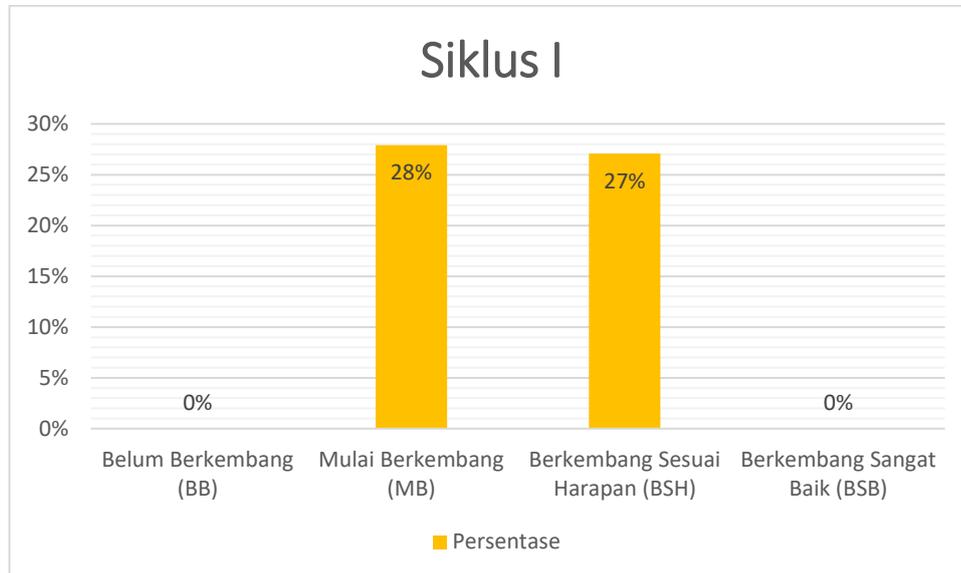
**Tabel 4.6 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus I**

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Skor	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	9	419	28%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	406	27%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0	0%
<b>Nilai Rata-Rata Persentase</b>		<b>15</b>	<b>825</b>	<b>55%</b>

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus I)

Data pada tabel 4.6 mengenai persentase rekapitulasi kemampuan pengenalan konsep bilangan pada siklus I yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas di atas, dapat digambarkan dengan menggunakan diagram di bawah ini:

**Diagram 4.2 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus I**



Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I diperoleh nilai persentase (55%) dari 15 peserta didik terdapat 6 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan diperoleh nilai persentase (27%) karena dalam kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui media media *playmat* ular tangga dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan itu artinya anak dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa perlu diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Dan terdapat 9 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan nilai persentase (28%) karena dalam kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui media media *playmat* ular tangga dengan empat indikator pencapaian yaitu empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan

lambang bilangan 1-20, mengurutkan angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan itu artinya anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh gurunya.

Berdasarkan hasil penelitian, masih terdapat sedikit peningkatan jumlah peserta didik yang memiliki kemampuan pengenalan konsep bilangan pada semua indikator. Kemampuan pengenalan konsep bilangan pada siklus I dapat dilihat dengan membandingkan persentase peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan sebelum diberi tindakan dan setelah diberi tindakan.

#### **d. Refleksi Siklus I**

Setelah selesainya siklus I, tahap selanjutnya adalah melakukan refleksi. Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan untuk perencanaan siklus berikutnya. Pada pertemuan selanjutnya, hasil refleksi siklus I diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian, nilai persentase yang diperoleh pada saat pra siklus adalah (38%), sedangkan nilai persentase yang diperoleh pada siklus I adalah (55%) meningkat (17%). Pada kegiatan ini, peneliti dan guru kelas kelompok B5 membahas pelaksanaan pembelajaran yang telah diselesaikan sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi kemampuan pengenalan konsep bilangan pada siklus I, terlihat bahwa hasil pelaksanaan siklus I tidak memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan memperhatikan peristiwa-peristiwa yang terjadi di kelas, peneliti berusaha mengidentifikasi hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I yang menghambat pencapaian keberhasilan yang telah ditentukan. Hal-hal yang menjadi kendala pada siklus I adalah: (1) beberapa siswa yang masih belum bisa tertib duduk pada saat pembelajaran akan dimulai; (2) pada saat guru menjelaskan materi yang akan dilakukan, peserta didik terlihat ramai sendiri dan tidak memperhatikan sehingga mengakibatkan anak kebingungan dalam menyelesaikan tugas dari guru; (3) terlihat jelas bahwa anak masih belum bisa membedakan antara angka 6 dan 9, meskipun tidak semuanya; (4) anak belum mampu memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, karena keterbatasan waktu dalam pelaksanaan tindakan terutama pada saat kegiatan pembelajaran pengenalan konsep bilangan, beberapa anak membutuhkan bantuan dalam kegiatan; dan (5) Anak masih kesulitan mengurutkan angka 1-20 dengan lembar kerja peserta didik yang sudah disiapkan oleh guru kelas.

Berdasarkan kendala yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas pada siklus I tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga pada kelompok B5 di RA Muslimat NU 10

Banin-Banat. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan penelitiannya pada tahap berikutnya yaitu siklus II yang berupaya untuk memperbaiki pembelajaran dari siklus I yang masih banyak kekurangan. Peneliti pada siklus II harus melakukan perbaikan sebagai berikut: (1) pada saat proses pembelajaran dimulai, guru harus menetapkan aturan pembelajaran agar suasana pembelajaran tetap tertib; (2) guru harus lebih mengkondisikan peserta didik agar tidak ramai sendiri; (3) penekanan dalam pengenalan angka lebih dikhususkan untuk angka 6 dan angka 9; (4) guru memberi semangat dan memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai jadwal yang sudah direncanakan; dan (5) guru mengganti lembar kerja peserta didik dengan menggunakan media *flashcard* angka supaya peserta didik tertarik dan semangat dalam mengurutkan angka. Guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran agar peserta didik tetap berkonsentrasi pada kegiatan pengenalan konsep bilangan. Hal ini dilakukan agar pada saat peserta didik sedang berkonsentrasi pada aktivitasnya, tidak mengganggu teman sekelasnya yang juga sedang berkonsentrasi pada aktivitasnya

Dengan melihat hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, terdapat sedikit peningkatan pada kemampuan pengenalan konsep bilangan untuk setiap indikator. Namun hasil yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang diinginkan, sehingga seperti yang telah dikemukakan sebelumnya direncanakan perbaikan.

Perbaikan-perbaikan tersebut akan dilaksanakan selama pelaksanaan siklus II.

### 3. Hasil Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Hasil penelitian tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2023 dan 28 Februari 2023. Tahap-tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

#### a. Perencanaan Siklus II

Karena pembelajaran pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan maka perlu dilakukan perencanaan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi yang diberikan pada siklus I. Perbaikan juga dilakukan untuk mengatasi hambatan sehingga kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga pada siklus II dapat meningkat dari siklus I. Peneliti membuat perencanaan siklus II yang memuat unsur-unsur sebagai berikut:

##### 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), peneliti menyesuaikan tema pembelajaran di sekolah yaitu tema imajinasiku, topik alat transportasi/kendaraan darat. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada siklus II sama dengan pembuatan pada siklus I, dan keduanya membutuhkan saran dan masukan dari guru kelas. Tema pembelajaran tersebut berdasarkan permintaan pihak sekolah yang

telah menetapkan tema, sehingga peneliti hanya mengembangkan apa saja yang harus diajarkan kepada anak.

## 2) Menyiapkan Instrumen Penelitian

Sama halnya dengan siklus I, peneliti membuat lembar instrumen penilaian dengan indikatornya adalah kemampuan pengenalan konsep bilangan. Selain instrumen penilaian, peneliti juga membuat penilaian hasil observasi guru dan peserta didik.

## 3) Menyiapkan Media dan Sarana Pendukung Pembelajaran

Media yang digunakan peneliti pada siklus II sama seperti siklus I yaitu “*Playmat* Ular Tangga” yang membedakan dari siklus I pada permainan ular tangga siklus II ini terdapat variasi permainan yaitu jika ada salah satu dari anggota kelompok yang salah dalam menyebutkan hasil penjumlahan/pengurangan masing-masing anggota kelompok mundur satu langkah. Variasi permainan ini dibuat oleh peneliti agar anak-anak semangat dan berusaha menghitung dengan benar dalam menjawab hasil penjumlahan/pengurangan.

Selain itu, peneliti menyediakan sarana pendukung pembelajaran yaitu *flashcard* angka yang terbuat dari bahan *Art Paper* 310gr dengan ukuran 6cm x 8,5cm untuk membantu proses pelaksanaan pembelajaran pengenalan konsep bilangan dengan berhitung. Media yang digunakan peneliti tersebut berdasarkan hasil

pengamatan pada saat penelitian siklus I anak belum memahami urutan angka 1-20 dan bentuk-bentuk angka dari angka 1-20 guna menunjang proses pembelajaran agar maksimal.

#### 4) Mempersiapkan Kelengkapan Dokumentasi

Peneliti menyiapkan kamera *handphone* untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran pada kegiatan kemampuan pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media *playmat* ular tangga.

### b. Pelaksanaan Siklus II

Tahap pelaksanaan siklus II merupakan penyempurnaan dari siklus I. Berdasarkan berbagai refleksi siklus I, diharapkan pada siklus II dapat memaksimalkan kemampuan anak kelompok B5 di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat untuk pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti dan didiskusikan dengan guru kelas kelompok B5. Penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan selama siklus II. Berikut ringkasan pelaksanaan kegiatan siklus II:

#### 1) Siklus II Pertemuan I

Pelaksanaan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 27 Februari 2023 dari pukul 07.00-10.00 WIB. Tema pembelajaran yang disampaikan yaitu tema imajinasiku, topik alat

transportasi/kendaraan darat, dan sub topik mobil pemadam. Untuk persiapan kegiatan, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga pada anak kelompok B5. Kegiatan pengenalan konsep bilangan yang akan dilakukan adalah menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan.

Sebelum kegiatan dimulai pada pukul 06.30-07.00 WIB, kepala sekolah, guru dan peneliti berdiri di depan pintu masuk sekolah untuk menyambut kedatangan peserta didik sesuai dengan SOP penyambutan. Sambil menunggu kegiatan dimulai, anak diarahkan untuk bermain bebas bersama teman sebayanya.

Sebelum masuk kelas pada pukul 07.00-07.30 WIB, anak-anak berkumpul di depan kelas untuk berbaris terlebih dahulu, membaca doa sebelum belajar dan mengucapkan ikrar. Setelah itu, senam dengan lagu anak lalu membaca asmaul husna, sholawat nariyah, ayat kursi, dan muroja'ah surat-surat pendek (An-Nazi'at).

Setelah itu, peserta didik masuk ke kelas dan guru mempersiapkan anak untuk belajar. Guru juga memberikan motivasi dan dukungan untuk belajar dalam rangka meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, aturan

diberikan kepada peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran untuk mendisiplinkan anak pada saat proses belajar. Selain untuk disiplin, juga untuk mengontrol anak, khususnya lingkungan kelas, agar tetap kondusif dan mampu mentaati aturan yang telah disepakati oleh guru dan peserta didik.

Kegiatan dimulai pada pukul 08.00 WIB kegiatan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Pembuka ( $\pm$  30 Menit)

Pada pukul 08.00-08.30 WIB, di awal pembukaan, guru meminta anak-anak untuk duduk melingkar dengan rapi. Lalu mengucapkan salam terlebih dahulu dengan anak dan anak pun menjawab salam dengan penuh antusias. Guru kemudian menanyakan kabar anak dan mengajak tepuk variasi dan tepuk semangat. Kegiatan dilanjut dengan guru mengabsen peserta didik di kelas dengan cara bernyanyi sehingga anak lebih semangat lagi. Sebelum memulai pembelajaran, guru memberi *ice breaking* dengan tepuk variasi dan menyanyikan lagu anak tentang “pemadam kebakaran”. Selain itu, anak-anak diajak untuk bernyanyi “lagu angka sambil bergerak”. Anak-anak diminta untuk berdiri dan bernyanyi sambil menirukan gerakan yang diperagakan oleh guru.

## 2) Kegiatan Inti ( $\pm$ 60 Menit)

Pukul 08.30-09.30 WIB pada kegiatan inti, guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang akan diberikan oleh guru. Guru bertanya tentang bahan bakar mobil pemadam kebakaran. “Anak-anak apa bahan bakar mobil pemadam kebakaran itu?”. Masih ada beberapa anak yang hanya diam saja. Lalu guru bertanya lagi kepada peserta didik untuk menumbuhkan keaktifan anak. “Ada yang tahu? Bagaimana ya cara mengendarai mobil pemadam kebakaran?”. Kemudian guru mengajak peserta didik untuk mempraktikkan pengendaraan mobil pemadam kebakaran supaya peserta didik semakin bersemangat mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru juga menyampaikan materi tentang pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media *playmat* ular tangga. Sebelumnya guru mendemonstrasikan tugas yang akan dilakukan pada hari ini. Untuk kegiatannya adalah menyebutkan lambang bilangan 1-20, satu persatu anak menyebutkan lambang bilangan sesuai urutan yang ada pada *playmat* ular tangga. Mengurutkan angka 1-20 melalui *flashcard* angka, kegiatan kedua ini berbeda dengan siklus I yang sebelumnya

menggunakan lembar kerja peserta didik. Pada kegiatan kedua satu persatu peserta didik mengurutkan angka 1-20 dengan menggunakan media *flashcard* angka. Media ini hanya menjadi sarana pendukung pembelajaran saja. Kegiatan selanjutnya, guru melakukan demonstrasi bermain ular tangga secara berkelompok dengan menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan yang terdapat pada gambar media *playmat* ular tangga. Yang membedakan dari siklus I pada permainan ular tangga siklus II ini terdapat variasi permainan yaitu jika ada salah satu dari anggota kelompok yang salah dalam menyebutkan hasil penjumlahan/pengurangan masing-masing anggota kelompok mundur satu langkah. Variasi permainan ini dibuat oleh peneliti agar anak-anak semangat dan berusaha menghitung dengan benar dalam menjawab hasil penjumlahan/pengurangan. Untuk kegiatan selanjutnya adalah mewarnai gambar mobil pemadam. Setelah kegiatan pembelajaran selesai maka diakhiri dengan doa setelah kegiatan “Hamdalah dan artinya”.

### 3) Kegiatan Istirahat ( $\pm$ 30 Menit)

Sebelum bel istirahat berbunyi pada pukul 09.30-10.00 WIB, peserta didik dan guru mencuci tangan dengan sabun. Anak-anak dan guru kembali ke kelas untuk

mengikuti aturan makan. Setelah itu, guru dan peserta didik membaca doa sebelum makan dan minum, kemudian dilanjutkan makan dan minum bersama. Setelah selesai, anak diajak berdoa sesudah makan secara bersama-sama. Anak-anak kemudian diperbolehkan bermain menggunakan mainan *outdoor* ataupun mainan *indoor* di bawah pengawasan guru.

#### 4) Kegiatan Penutup ( $\pm$ 30 Menit)

Pukul 10.00 WIB pada kegiatan penutup peserta didik diminta untuk duduk melingkar. Selanjutnya, guru mereview materi yang diajarkan, khususnya pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media *playmat* ular tangga, serta mengurutkan angka 1-20 dengan media *flashcard* angka. Dibandingkan siklus I, terdapat peningkatan dalam pengenalan bentuk angka, terutama pada angka 6 dan 9. Dan sebagian anak sudah mampu mengurutkan angka sesuai dengan urutannya. Guru kemudian memberikan pesan-pesan kepada peserta didik. Kemudian, kegiatan diakhiri dengan bernyanyi “lagu sayonara”, mengaji surat pendek “Surat Al-Ashr”, berdoa keselamatan di jalan, salam, dan pulang.

## 2) Siklus II Pertemuan II

Pelaksanaan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, 28 Februari 2023 dari pukul 07.00-10.00 WIB. Tema hari ini sama dengan Tema kemarin yaitu tema imajinasiku, topik alat transportasi/kendaraan darat, namun yang membedakan adalah sub topiknya yaitu delman.

Untuk persiapan kegiatan, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga pada anak kelompok B5. Kegiatan pengenalan konsep bilangan yang akan dilakukan adalah menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan. Kegiatan selanjutnya adalah mewarnai gambar kendaraan.

Seperti biasa, sebelum kegiatan dimulai pada pukul 06.30-07.00 WIB, kepala sekolah, guru dan peneliti berdiri di depan pintu masuk sekolah untuk menyambut kedatangan peserta didik sesuai dengan SOP penyambutan. Sambil menunggu kegiatan dimulai, anak diarahkan untuk bermain bebas terlebih dahulu bersama teman sebayanya. Hari ini berbeda dengan hari-hari sebelumnya karena salah satu orang tua peserta didik menyatakan bahwa anaknya sudah hafal angka-angka di rumah dan lebih suka menulis angka 1-20

dengan cara bernyanyi seperti yang diajarkan guru pada pertemuan sebelumnya.

Bel berbunyi pada pukul 07.00-07.30 WIB menandakan bahwa dimulainya kegiatan. Anak-anak dengan cepat berbaris di depan kelas untuk melakukan pembiasaan. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah berbaris terlebih dahulu, membaca doa sebelum belajar dan mengucapkan ikrar, kemudian senam bersama-sama dengan lagu anak. Lalu membaca asmaul husna, sholawat nariyah, ayat kursi, dan muroja'ah surat-surat pendek (An-Nazi'at). Setelah itu masuk ke ruang kelas secara teratur.

Kegiatan dimulai pada pukul 08.00 WIB kegiatan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Pembuka ( $\pm$  30 Menit)

Pukul 08.00-08.30 WIB, guru meminta anak duduk melingkar secara teratur. Guru memulai kegiatan di kelas dengan mengucapkan salam terlebih dahulu dan anak merespon dengan penuh semangat. Guru mempersiapkan mental anak untuk belajar dengan cara menanyakan kabar dan mengajak anak menyanyikan "lagu angka", yang melibatkan tangan untuk menulis bentuk angka di udara. Guru juga mengajukan pertanyaan kepada peserta didik tentang berbagai bentuk bilangan yang telah ditulis anak.

Anak tampaknya sudah mengenali dengan baik bentuk angka 1-20.

## 2) Kegiatan Inti ( $\pm$ 60 Menit)

Pukul 08.30-09.30 WIB pada kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab seputar materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Demikian pula pada pertemuan sebelumnya, guru menggunakan media permainan ular tangga untuk menyajikan informasi terkait bilangan. Untuk tema pada hari ini adalah tema imajinasiku, topik alat transportasi/kendaraan darat, dan sub topik delman. Guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik tentang tempat pemberhentian delman “Ayoo anak-anak coba sebutkan! Di mana tempat pemberhentian delman itu yaa?”. Di sini masih ada sebagian anak yang hanya diam saja. Kemudian guru bertanya lagi “Ada yang tahu? Apa nama pengendali delman itu ya?”. Semua anak menjawab dengan kompak. Kemudian guru mengajak anak untuk bersama-sama melafalkan doa naik kendaraan darat. Kegiatan selanjutnya adalah menyebutkan lambang bilangan 1-20, guru menunjuk anak satu persatu menyebutkan lambang bilangan sesuai urutan yang ada pada *playmat* ular tangga. Mengurutkan angka 1-

20, guru menugaskan setiap anak satu per satu untuk menyusun angka 1-20 dengan menggunakan media *flashcard* angka. Guru melakukan demonstrasi bermain ular tangga secara berkelompok dengan menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan yang terdapat pada gambar media *playmat* ular tangga. Yang membedakan dari siklus I pada permainan ular tangga siklus II ini terdapat variasi permainan yaitu jika ada salah satu dari anggota kelompok yang salah dalam menyebutkan hasil penjumlahan/pengurangan masing-masing anggota kelompok mundur satu langkah. Variasi permainan ini dibuat oleh peneliti agar anak-anak semangat dan berusaha menghitung dengan benar dalam menjawab hasil penjumlahan/pengurangan. Untuk kegiatan selanjutnya, mewarnai gambar kendaraan. Anak cukup paham apa yang akan dilakukan nantinya pada waktu proses pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai maka diakhiri dengan doa setelah kegiatan “Hamdalah dan artinya”.

### 3) Kegiatan Istirahat ( $\pm$ 30 Menit)

Sebelum bel istirahat berbunyi pada pukul 09.30-10.00 WIB, peserta didik dan guru mencuci tangan dengan sabun. Anak-anak dan guru kembali ke kelas untuk mengikuti aturan makan. Guru dan peserta didik kemudian

berdoa sebelum makan dan minum bersama, lalu dilanjutkan makan dan minum bersama. Setelah selesai, diminta untuk berdoa sesudah makan secara bersama-sama. Anak-anak kemudian diperbolehkan bermain dengan mainan *outdoor* ataupun mainan *indoor* di bawah pengawasan guru.

#### 4) Kegiatan Penutup ( $\pm$ 30 Menit)

Pukul 10.00 WIB pada kegiatan penutup peserta didik diminta untuk duduk melingkar. Selanjutnya pembelajaran dilakukan dengan mengevaluasi hasil belajar melalui tanya jawab, serta diskusi antara guru dan peserta didik tentang kegiatan pengenalan konsep bilangan melalui *playmat* ular tangga. Dari hasil siklus I dan siklus II terlihat peningkatannya. Rata-rata anak berhasil menyelesaikannya dengan sangat baik. Guru kemudian memberikan pesan-pesan kepada peserta didik. Kegiatan diakhiri dengan menyanyikan “Sayonara”, mengaji surat pendek “Surat Al-Ashr”, berdoa keselamatan di jalan, salam, dan pulang.

#### c. Pengamatan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran pengenalan konsep bilangan siklus II, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Anak-anak mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru

Setiap pertemuan terlihat adanya peningkatan pelaksanaan siklus II. Peserta didik memperhatikan apa yang diperintahkan dan dijelaskan oleh guru sehingga kegiatan lebih kondusif dan peserta didik dapat melakukan kegiatan pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga secara efektif.

- 2) Keaktifan anak dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui *playmat* ular tangga

Pada saat pelaksanaan siklus II peserta didik sudah lebih jelas dan mengerti apa yang guru jelaskan dibandingkan dengan saat pelaksanaan siklus I, sehingga anak lebih aktif dan waktu yang digunakan lebih efisien dalam pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga.

- 3) Ketertarikan anak-anak semakin meningkat dalam pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga serta media sarana pendukung pembelajaran yaitu *flashcard* angka

Pada siklus II guru menambahkan media *flashcard* angka sebagai media untuk mengenalkan lambang bilangan dalam kegiatan mengurutkan angka 1-20, media permainan ular tangga tetap digunakan untuk kegiatan berhitung. Penggunaan kedua media ini sangat efektif, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan pengenalan konsep bilangan pada siklus II.

Dengan adanya media *flashcard* angka yang digunakan dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih terlibat dalam memahami materi dan kegiatan pembelajaran yang lebih optimal dan menyenangkan.

Guru melakukan sesi tanya jawab dengan setiap peserta didik di akhir pembelajaran. Tanya jawab yang telah dilakukan terkait dengan kegiatan pembelajaran pada hari tersebut. Kegiatan ini dirancang untuk memudahkan pemahaman anak-anak, dan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada masing-masing peserta didik dapat terlihat peningkatannya.

a) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Pembuka</b>					
1.	Guru dan siswa berdoa bersama			✓	
2.	Guru mengucapkan salam pembuka			✓	
3.	Guru menanyakan kabar kepada siswa			✓	
4.	Guru mengabsen kehadiran siswa		✓		
5.	Guru memberikan <i>ice breaking</i> sebelum memulai kegiatan pembelajaran			✓	
6.	Guru mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan tema pembelajaran				✓
7.	Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai		✓		
<b>Kegiatan Inti</b>					
8.	Guru menunjukkan dan mendemonstrasikan media permainan ular tangga				✓
9.	Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok		✓		
10.	Guru membagi giliran bermain anak			✓	
11.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan bilangan 1-20				✓
12.	Guru meminta siswa untuk menunjukkan bilangan dengan urutan yang benar				✓

13.	Guru meminta siswa untuk bermain ular tangga secara bergiliran sesuai kelompok				✓
14.	Guru meminta siswa untuk berhitung menggunakan media ular tangga				✓
15.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan hasil penjumlahan pada <i>playmat</i> media ular tangga				✓
16.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan hasil pengurangan pada <i>playmat</i> media ular tangga				✓
<b>Kegiatan Penutup</b>					
17.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar siswa				✓
18.	Guru membimbing siswa untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan		✓		
19.	Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya	✓			
20.	Guru membimbing siswa untuk membaca doa sesudah belajar				✓
21.	Guru mengucapkan salam pulang				✓
<b>Jumlah</b>		<b>68</b>			
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>		<b>84</b>			

(Sumber: Pengamatan Peneliti pada Aktivitas Pendidik Siklus II)

$$\begin{aligned}
 \text{Penilaian} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{68}{84} \times 100\% \\
 &= 80,95\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas, hasil aktivitas pendidik adalah (80,95%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tindakan guru pada siklus II sudah mencapai kriteria Sangat Baik karena telah memenuhi syarat indikator kinerja yaitu  $\geq 76\%$ .

#### b) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

**Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>					
1.	Anak berdoa bersama guru				✓
2.	Anak menjawab salam				✓
3.	Anak menjawab kabar dari guru			✓	

4.	Anak memperhatikan ketika guru mengabsen kehadiran			✓	
5.	Anak mengikuti kegiatan <i>ice breaking</i> yang dicontohkan guru			✓	
6.	Anak menjawab pertanyaan ketika ditanya guru		✓		
7.	Anak mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai	✓			
<b>Kegiatan Inti</b>					
8.	Anak mengamati dan memperhatikan guru mendemonstrasikan permainan ular tangga			✓	
9.	Anak bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing				✓
10.	Anak berbaris menunggu giliran main		✓		
11.	Anak menyebutkan angka 1-20				✓
12.	Anak mengurutkan angka 1-20 dengan urutan yang benar				✓
13.	Anak melakukan permainan ular tangga secara bergantian sesuai kelompok			✓	
14.	Anak melakukan kegiatan berhitung dengan media permainan ular tangga				✓
15.	Anak menjawab hasil penjumlahan pada <i>playmat</i> media ular tangga				✓
16.	Anak menjawab hasil pengurangan pada <i>playmat</i> media ular tangga				✓
<b>Kegiatan Penutup</b>					
17.	Anak memperhatikan saat guru memberikan evaluasi tentang kegiatan hari ini			✓	
18.	Anak dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan		✓		
19.	Anak memperhatikan saat guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya	✓			
20.	Anak membaca doa sesudah belajar dan doa pulang				✓
21.	Anak mengucapkan salam pulang				✓
<b>Jumlah</b>			<b>66</b>		
<b>Jumlah Skor Maksimal</b>			<b>84</b>		

(Sumber: Pengamatan Peneliti pada Aktivitas Peserta Didik Siklus II)

$$\begin{aligned}
 \text{Penilaian} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{66}{84} \times 100\% \\
 &= 78,57\%
 \end{aligned}$$

Nilai aktivitas siswa pada siklus II dapat dikatakan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan Berkembang Sangat Baik karena memenuhi syarat sesuai indikator kinerja yaitu  $\geq 76\%$  berdasarkan hasil perhitungan di atas menghasilkan nilai (78,57%).

c) Hasil Observasi Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Siklus II

Berikut hasil observasi siklus II persentase ketercapaian dua kali pertemuan pada keseluruhan indikator peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus II**

No.	Nama Anak	Skor Setiap Pertemuan				Kriteria
		Skor P. 1	Persentase	Skor P. 2	Persentase	
1	Atha	8	50%	10	63%	BSH
2	Atika	7	44%	9	56%	BSH
3	Clara	14	88%	16	100%	BSB
4	Dafa	9	56%	11	69%	BSH
5	Dela	9	56%	11	69%	BSH
6	Galih	9	56%	11	69%	BSH
7	Gibran	9	56%	11	69%	BSH
8	Haqi	9	56%	11	69%	BSH
9	Jabbar	14	88%	16	100%	BSB
10	Kenzo	14	88%	16	100%	BSB
11	Naufal	8	50%	11	69%	BSH
12	Panji	14	88%	16	100%	BSB
13	Shazfa	14	88%	16	100%	BSB
14	Syifa	13	81%	16	100%	BSB
15	Vinny	9	56%	11	69%	BSH

No.	Nama Anak	Skor Setiap Pertemuan				Kriteria
		Skor P. 1	Persentase	Skor P. 2	Persentase	
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>1200</b>				
<b>Nilai Rata-Rata Persentase</b>		<b>80%</b>				

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus II)

Keterangan :

Skor Pertemuan 1 (Skor P. 1)

Skor Pertemuan 2 (Skor P. 2)

Berdasarkan tabel 4.9 kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B5 pada pembelajaran pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik, dengan nilai persentase yang diperoleh pada saat pra siklus adalah (38%), nilai persentase yang diperoleh selama siklus I sebesar (55%), dan nilai persentase yang diperoleh selama siklus II sebesar (80%), nilai rata-rata selama siklus II termasuk dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pada siklus II dengan diperoleh nilai persentase sebesar (80%) dari 15 peserta didik, ada 6 anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) mendapat nilai persentase (40%) karena dalam kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan menunjukkan bahwa anak

dapat melakukannya secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum mencapai indikator yang diharapkan. Dan terdapat 9 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan nilai persentase (40%) karena dalam kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-20, mengurutkan angka 1-20, menyebutkan hasil penjumlahan, dan menyebutkan hasil pengurangan itu artinya anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Berdasarkan temuan observasi siklus II penelitian tindakan kelas, berikut dapat dilihat pada tabel rekapitulasi data kemampuan pengenalan konsep bilangan:

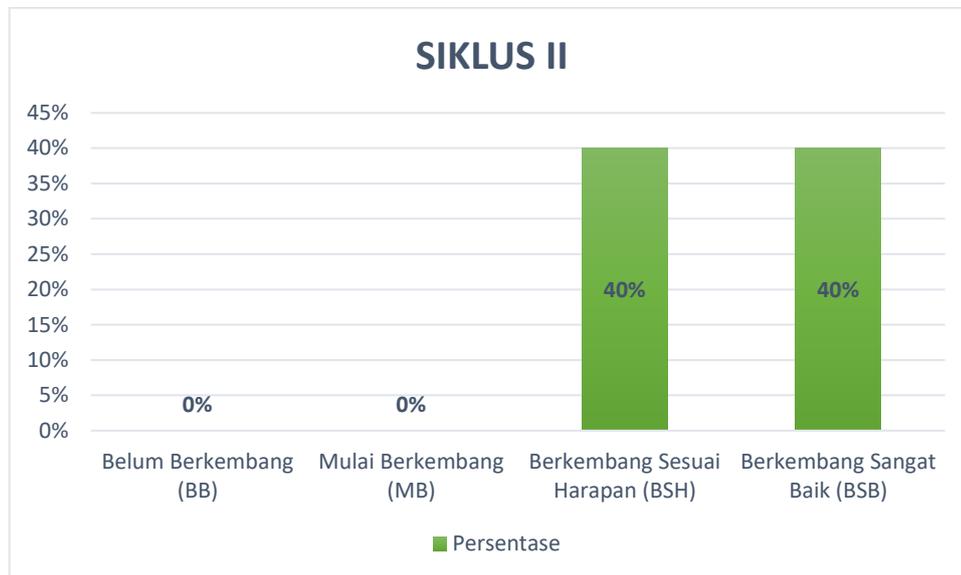
**Tabel 4.10 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus II**

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Skor	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	0	0	0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSB)	9	600	40%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	600	40%
<b>Nilai Rata-Rata Persentase</b>		<b>15</b>	<b>1200</b>	<b>80%</b>

(Sumber: Hasil Penelitian Siklus II)

Diagram dibawah ini memperjelas data pada tabel 4.10 mengenai rekapitulasi persentase kemampuan pengenalan konsep bilangan pada siklus II yang dilaksanakan pada penelitian tindakan kelas di atas:

**Diagram 4.3 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan pada Siklus II**



Berdasarkan diagram batang di atas, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *playmat* ular tangga variasi dan media sarana pendukung pembelajaran *flashcard* angka dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B5 pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik dibandingkan pada siklus I, maka hasil yang diperoleh dari nilai persentase untuk kemampuan pengenalan konsep bilangan pada siklus II adalah (80%) meningkat sebesar (25%) dari kegiatan pada siklus I, sehingga nilai rata-rata saat siklus II diperoleh dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

#### **d. Refleksi Siklus II**

Tahap refleksi siklus II adalah mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan pada siklus II. Berdasarkan hasil evaluasi seluruh

kegiatan anak kelompok B5 di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat mengenai kemampuan pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga telah mencapai indikator keberhasilan yaitu nilai rata-rata (80%) dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu *playmat* ular tangga dengan variasi dianggap efektif dan berhasil karena dalam kegiatan pembelajaran guru mendesain kegiatan permainan ular tangga yang bervariasi sehingga peserta didik tidak cepat bosan. Serta mengganti lembar kerja peserta didik dengan menggunakan media *flashcard* angka supaya peserta didik tertarik dan semangat dalam mengurutkan angka. Media sarana pendukung pembelajaran *flashcard* angka dianggap efektif dan berhasil, sehingga kriteria yang diperoleh yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peneliti dan guru kelas B5 berkolaborasi untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, dan terjadi peningkatan dibandingkan siklus I. Peserta didik sudah mengikuti kegiatan pembelajaran pengenalan konsep bilangan melalui media *playmat* ular tangga dari awal sampai akhir dengan baik. Hambatan yang muncul pada tindakan siklus I sudah teratasi, dan tindakan siklus II sudah diperbaiki. Maka kemampuan peserta didik dalam pengenalan konsep bilangan terjadi peningkatan yang sangat baik. Kemampuan anak dalam pengenalan konsep bilangan dapat distimulasi dengan menggunakan media *playmat* ular tangga dan *flashcard* angka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan perbaikan yang telah dilakukan,

kegiatan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada tindakan siklus II akhirnya mencapai tingkat keberhasilan yang ditentukan. Maka peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B5 di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat, tidak perlu dilanjutkan lagi.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan data yang diperoleh, maka akan dijelaskan mengenai rumusan masalah yaitu penerapan media permainan ular tangga dalam meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok B5 di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik. Berikut penjelasan mengenai rumusan masalah tersebut:

### **1. Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik**

Berdasarkan hasil pengamatan pra siklus yang telah dilakukan peneliti dan guru kelas kelompok B5, kemampuan anak dalam pengenalan konsep bilangan belum tercapai secara optimal disebabkan beberapa faktor, antara lain kurangnya motivasi dan kepercayaan diri peserta didik dalam pengenalan konsep bilangan, kegiatan proses pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan, sehingga peserta didik merasa bosan mengikuti pembelajaran. Dan perlu adanya perbaikan dalam mengatasi permasalahan tersebut, khususnya melalui pembelajaran sambil bermain dengan media

*playmat* ular tangga untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok B5 dalam pengenalan konsep bilangan.

Dari hasil penelitian pra siklus, motivasi belajar diperlukan sebagai dorongan belajar peserta didik. Tugas guru di sini adalah menanamkan dalam diri anak dalam mengembangkan keinginan untuk belajar. Pendidik memberikan insentif kepada peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus I, sehingga semangat belajar tampak tumbuh jika dibandingkan dengan tahap pra siklus. Menurut Mohammad Surya, prinsip motivasi belajar yaitu bermula dari tuntutan belajar. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya.<sup>95</sup> Peserta didik harus didorong untuk belajar. Tujuannya agar dapat memberikan kesenangan pada anak saat belajar. Maksud dari kepuasan tersebut adalah ketika anak menggunakan media *playmat* ular tangga dan media *flashcard* angka anak terlihat senang memainkannya. Anak-anak sangat gembira dan terus mencoba memainkan media sesuai dengan instruksi guru sampai akhir siklus dengan berhasil. Penerapan permainan ular tangga dan media *flashcard* angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan konsep bilangan. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan anak semakin meningkat pada siklus II. Berikut adalah hasil observasi kegiatan aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa:

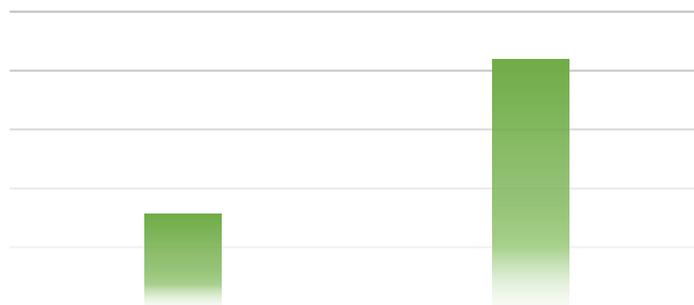
---

<sup>95</sup> Sunarti Rahman, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', in *Tema : Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0* (presented at the Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo, 2022), pp., hlm. 293, <<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>>.

a. Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Aktivitas guru siklus I memperoleh skor (67,85%) yang menunjukkan bahwa proporsi aktivitas guru tidak mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pada siklus II persentase guru yang aktif meningkat secara signifikan, dan mampu memenuhi target yang telah ditetapkan. Siklus II menunjukkan persentase keterlibatan guru sebesar (80,95%). Nilai tersebut dianggap telah memenuhi kriteria kinerja yang telah ditetapkan dan dinilai dengan kriteria Sangat Baik.

**Diagram 4.4 Peningkatan Aktivitas Guru**

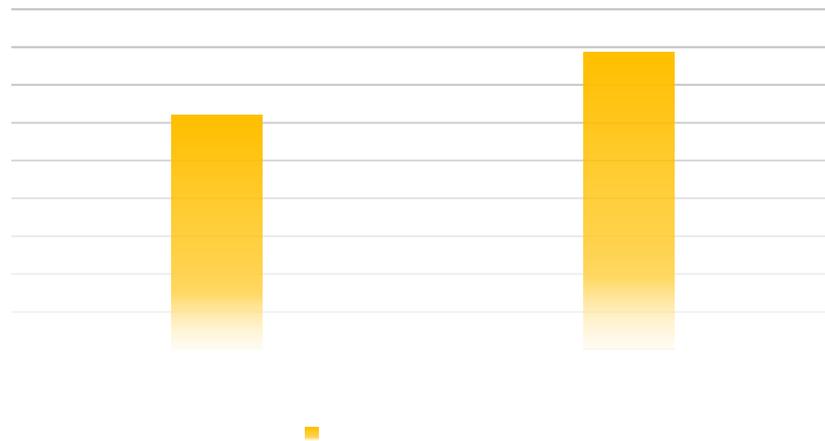


Setiap siklus menghasilkan temuan yang berbeda. Adanya kegiatan mengenal lambang bilangan dengan mengurutkan angka 1-20 melalui media *flashcard* angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan konsep bilangan. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan anak semakin meningkat pada siklus II.

b. Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Persentase keaktifan siswa pada siklus I adalah (61,90%), menunjukkan bahwa persentase keaktifan siswa tidak mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Sedangkan persentase aktivitas siswa siklus II adalah (78,57%) masuk dalam kriteria Berkembang Sangat Baik dan partisipasi siswa memenuhi kriteria kinerja yang ditetapkan minimal  $\geq 76\%$ . Kenaikan ini disebabkan oleh upaya pendidik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Diagram di bawah ini menggambarkan peningkatan keterlibatan siswa antara siklus I dan II:

**Diagram 4.5 Peningkatan Aktivitas Siswa**



Dengan adanya media *playmat* ular tangga dan media sarana pendukung pembelajaran yaitu *flashcard* angka saat kegiatan proses pembelajaran kemampuan pengenalan konsep bilangan, media ini sangat bermanfaat bagi guru saat mengenalkan anak tentang angka 1-20. Dilihat

dari hasil data yang dikumpulkan peneliti selama proses siklus, setiap siklus mengalami peningkatan yang signifikan.

Sesuai dengan pendapat Musdalipa, dkk. mengemukakan bahwa *playmat* ular tangga adalah media yang pada dasarnya permainan yang umum digunakan anak-anak untuk bermain yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran.<sup>96</sup> Dalam penerapannya media permainan ini mengalami perubahan dalam bentuk tampilannya dan cara memainkannya mengikuti penggunaannya sebagai media pembelajaran. *Playmat* berbahan matras ini dapat dilipat secara praktis.

Sedangkan menurut Susanto permainan *Flashcard* (kartu angka) berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, karena permainan kartu ini dapat merangsang peserta didik lebih cepat mengenal angka, membuat minat peserta didik semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan peserta didik, mampu mengembangkan kemampuan karena peserta didik dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan peserta didik dapat mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin, peserta didik juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.<sup>97</sup>

---

<sup>96</sup> Musdalipa Musdalipa, Firda Razak, dan A. Jaya Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*, ed. by Yosa Eka Sari, Cetakan Pertama (Sumatra Barat: CV. Mitra Cendekia Media, 2022), hlm. 29, <<https://books.google.co.id/books?id=T56oEAAAQBAJ>>.

<sup>97</sup> Sondang Maria Jacqueline Silaen, *Bermain Anak Usia Dini*, ed. by Syaiful Ali dan Siti Mastoah, Cetakan Pertama (Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), hlm. 65, <<https://books.google.co.id/books?id=042IEAAAQBAJ>>.

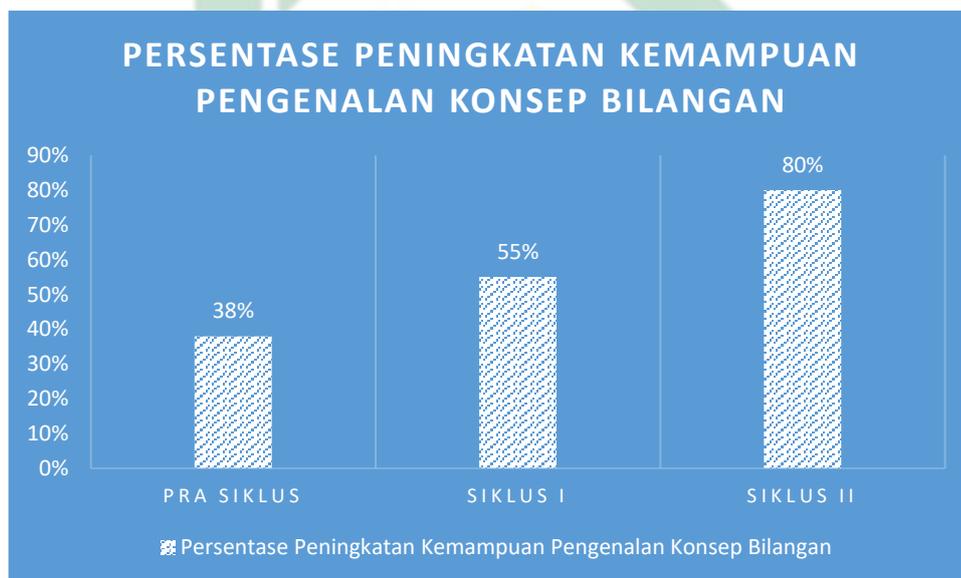
Dengan demikian, teori ini dapat mendukung penelitian karena sesuai dengan karakter yang ingin diteliti oleh peneliti, dan telah dibuktikan bahwa penerapan media *playmat* ular tangga dan media sarana pendukung pembelajaran yaitu *flashcard* angka dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok B5 di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat untuk mengenal konsep bilangan.

## **2. Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik**

Hasil perolehan nilai belajar siswa kelompok B5 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik pada pengenalan konsep bilangan melalui permainan ular tangga mengalami peningkatan sangat baik, sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra siklus dari 15 siswa yang mendapatkan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 4 siswa, dan 5 siswa Mulai Berkembang (MB), sisanya 6 siswa masih Belum Berkembang (BB). Sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan yang cukup baik dari pra siklus sebelumnya yaitu 6 siswa memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 9 siswa lainnya Mulai Berkembang (MB). Hal ini belum mencapai kriteria ketuntasan, karena baru mencapai persentase sebesar (55%) meningkat (17%). Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang tinggi dengan kriteria berkembang sangat baik dari 15 peserta didik, ada 9 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) artinya anak sudah

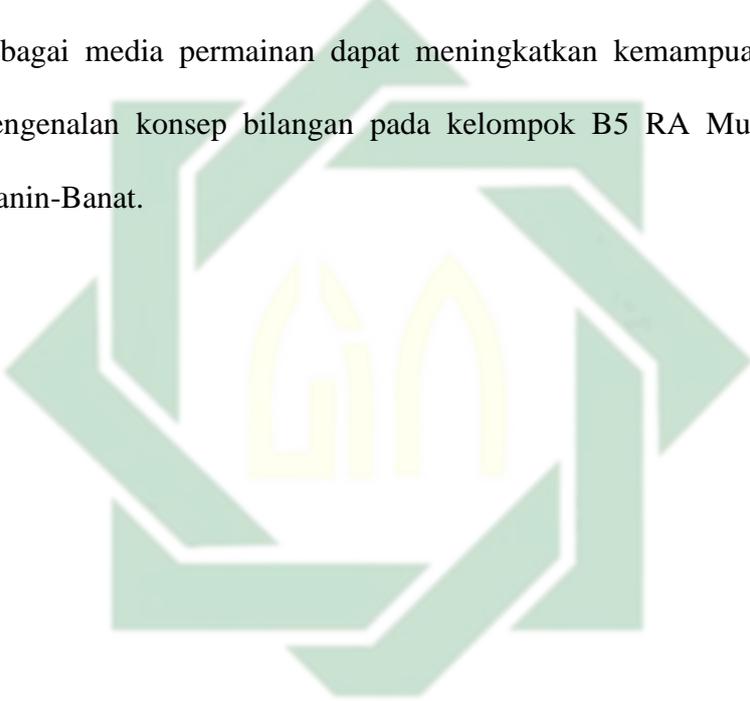
dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Dan ada 6 anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) itu artinya anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan. Hal ini sudah mencapai kriteria yaitu (80%) meningkat sebesar (25%). Data peningkatan hasil belajar dipaparkan sebagai berikut:

**Diagram 4.6 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan**



Dari diagram di atas dapat kita lihat bahwa kemampuan pengenalan konsep bilangan pada pra siklus memiliki persentase yang rendah. Hasil persentase siklus I juga masih belum memenuhi kriteria nilai rata-rata ketuntasan. Sehingga peneliti perlu melakukan perbaikan-perbaikan agar penelitian siklus II menghasilkan hasil yang lebih optimal. Kegiatan siklus II menunjukkan peningkatan secara signifikan. Hampir semua anak menyelesaikan tugas, dan persentase yang diperoleh dalam kemampuan

menyelesaikan tugas meningkat dalam persentase berturut-turut di setiap pertemuan. Karena capaian pada setiap pertemuan siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu memiliki kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Penelitian membuktikan dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media permainan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan konsep bilangan pada kelompok B5 RA Muslimat NU 10 Banin-Banat.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan pengenalan konsep bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar Gresik dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media permainan ular tangga yang berhasil dan efektif diterapkan dalam meningkatkan pengenalan konsep bilangan apabila ditambahkan dengan variasi permainan serta media *flashcard* angka sehingga peserta didik semangat dan berkonsentrasi dalam kegiatan pengenalan konsep bilangan karena keingintahuan anak meningkat. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas anak pada siklus I adalah (61,90%), meningkat dengan kriteria Berkembang Sangat Baik pada siklus II yaitu (78,57%). Sama halnya dengan aktivitas guru pada siklus I (67,85%), meningkat dengan kriteria sangat baik pada siklus II sebesar (80,95%).
2. Peningkatan pengenalan konsep bilangan setelah diterapkan media permainan ular tangga dengan variasi dan ditambah dengan media *flashcard* angka terjadi peningkatan yang tinggi, hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa hasil pra siklus (38%) Mulai Berkembang, pada tahap siklus I sebesar (55%) Berkembang Sesuai Harapan, nilai rata-

rata pada siklus I ini belum bisa dikategorikan berhasil dikarenakan guru masih menggunakan lembar kerja peserta didik dalam mengurutkan angka dan anak terlihat bosan sehingga belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan sesuai indikator kinerja yaitu sebesar  $\geq 76\%$ , dan pada siklus II menjadi (80%) dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Media permainan ular tangga dan *flashcard* angka dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam pengenalan konsep bilangan, karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung.
2. Diharapkan guru memiliki inisiatif dalam memilih dan mencari inovasi media pembelajaran.
3. Penelitian ini masih jauh dari sempurna, sehingga diharapkan peneliti lain agar dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut agar hasil lebih meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Winarti. 2020. *Media Pembelajaran Jumping Frog: Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup bagi Anak Usia Dini*. Cetakan Pertama. disunting oleh H. Habiburrahman dan A. Kafkaylea. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Amalia, Ayu, Ernawulan Syaodih, dan Asep Deni Gustiana. 2020. "Meningkatkan Penguasaan Konsep Bilangan Anak Usia Dini Melalui Media Puzzel." *Edukid* 16(2):76–89. doi: [10.17509/edukid.v16i2.21531](https://doi.org/10.17509/edukid.v16i2.21531).
- Aprizan, Aprizan, Ikhsan Maulana Putra, dan Sundahry Sundahry. 2022. *Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan I. disunting oleh A. Andriyanto. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Asyrofi, Syamsuddin, dan Toni Pransiska. 2021. *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Atiaturrahmaniah, Atiaturrahmaniah, Doni Septu Marsa Ibrahim, dan Musabihatul Kudsiah. 2017. *Pengembangan Pendidikan Matematika SD*. Cetakan Pertama. disunting oleh F. Fahrurrozi. NTB: Universitas Hamzanwadi Press.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." *KBBI Daring*. Diakses pada 6 Februari 2023 (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>).
- Budi, Sulistio, Devi Wahyu Daniati, Saniatun Nafisah, Siti Kumawati, Eka Susanti, Mukhamad Abdur Rouf, Estina Widyaningsih, Ferly Andreyanto, dan Rizky Sani Nur Faizah. 2020. *27 Cara Asyik Belajar Matematika: Kumpulan Karya Ilmiah Matematika Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Tidar*. Cetakan Pertama. disunting oleh A. N. Chasanah. Magelang: Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
- Cinthia, Cindy, Ayu Fakhrana, Lutfia Aini, Ella Ramadani Ritonga, dan Khadijah Khadijah. 2022. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral Aud Di Tk Bina Anaprasa Kencana." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4(3):886–92.
- Damayanti, Nur Indah, Sarvia Sarvia, dan Ressay Rustanuarsi. 2022. "Identifikasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Yang Memuat Konsep Aritmetika." *Al-'Adad* 1(2):26–33.
- Dartiara, Rika, Yeni Suprihain, dan Yerni Yerni. 2021. "Pengembangan Media Animasi Bahasa Inggris berbasis Islamic Content di TK NU Maarif 2

Metro.” *Elementary: jurnal ilmiah pendidikan dasar* 7(2):161–74. doi: [10.32332/ejipd.v7i2.3101](https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i2.3101).

Dasar, Tim Laboratorium Yayasan Dinamika Edukasi, dan Uji Prastya, ed. 2019. *Mengalir dari Hati: Penelitian Tindakan di Kelas – Wujud Pembelajaran Eksperimental* Y.B. Mangunwijaya. Elektronik. Yogyakarta: PT Kanisius.

Departemen Agama RI. 2014. *Al-Qur’an Tajwid & Terjemah*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.

Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Palikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Cetakan ke-1. Jakarta: Kencana.

Ernitasari, Eka Penti, dan Rakimahwati Rakimahwati. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Balok terhadap Pengenalan Konsep Matematika Berbasis Seriasi pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 5(2):221–27. doi: [10.31004/aulad.v5i2.363](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.363).

Firdaus, Fery Muhamad, Maulana Arafat Lubis, Abdul Razak, dan Nashran Azizan. 2022. *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI dilengkapi Tutorial Olah Data dan Sitasi Berbantuan Software (Statcal, SPSS, Anates, Microsoft Excel, Publish or Perish, Mendeley)*. Cetakan I. disunting oleh A. C. Yogyakarta: Samudra Biru.

Gandana, Gilar, Oyon Haki Pranata, dan Tannie Yulia Danti. 2017. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui Media Balok Cuisenaire pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK At-Toyyibah.” *JURNAL PAUD AGAPEDIA* 1(1):92–105. doi: [10.17509/jpa.v1i1.7160](https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7160).

Hambali, Habib, dan Endang Supriyatmi. 2022. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Bantal Angka untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 14.11. 1 Pucangan Sadang Kebumen.” *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak* 7(1):1–8.

Handayani, Sri. 2019. “Pengaruh Media Celemek Hitung terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini 4-5 Tahun (Penelitian pada Siswa Kelompok A Taman Kanak-Kanak Dharma Bakti Desa Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo).” *Universitas Muhammadiyah Magelang*. Diakses dari <http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/90>

Haniyyah Fadhilah, Miranda. 2021. “Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.” *UIN Raden Intan Lampung*. Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/15281>

- Hardini, Wanda Eka, dan Hanifah Nurus Sopiany. 2019. "Konsep Kehidupan Beragama dalam Sifat Trikotomi Bilangan Riil." *Prosiding Sesiomadika* 1(1a):134–41.
- Hasanah, Uswatun. 2019. "Efektivitas permainan ular tangga dalam mengenal konsep bilangan pada anak kelompok b di Ra nur Fadhilah desa Wanasabalor kecamatan Talun kabupaten Cirebon." *Institut Agama Islam IAI Bunga Bangsa Cirebon*. Diakses dari [https://repository.bungabangsacirebon.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/360/1591969780904\\_sample.pdf?sequence=1](https://repository.bungabangsacirebon.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/360/1591969780904_sample.pdf?sequence=1)
- Isrok'atun, Isrok'atun. 2021. *Memahami Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Cetakan Pertama. disunting oleh L. I. Darojah. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kumalayati, Nur. 2020. "Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung di Taman Kanak-kanak (TK) An-Nisa Banjarsari Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus." *UIN Raden Intan Lampung*. Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/9549/1/SKRIPSI%20BAB%201%262.pdf>
- La-sule, Sariyanti, Rosita Wondal, dan Nurhamsa Mahmud. 2021. "Pemanfaatan Media Pohon Angka untuk Mengetahui Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD* 3(1):23–35. doi: [10.33387/cp.v3i1.2130](https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2130).
- Lisa, Lisa. 2017. "Prinsip dan Konsep Permainan Matematika Bagi Anak Usia Dini." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 3(1):93–107.
- Maryam, Siti. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur." *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1(1):87–102.
- Matondang, Rahmawati, Leoly Ahadiathul Akhiriah Nasution, Delvia Sahri, Tuti Alawiyah Harahap, dan Hidayati Hijjah Nasution. 2021. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*. Cetakan I. disunting oleh N. Azizan dan M. A. Lubis. Batu: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Mufarikha, Warda. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Utang Bapak Ali (Ular Tangga berbasis Kenampakan Alam Indonesia) pada Kelas V di Sekolah Dasar." *Universitas Muhammadiyah Gresik*. Diakses dari <http://eprints.umg.ac.id/id/eprint/4698>
- Muhammad, Fadlillah. 2019. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Cetakan ke-3. Jakarta: Prenada Media.

- Musdalipa, Musdalipa, Firda Razak, dan A. Jaya Alam. 2022. *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Cetakan Pertama. disunting oleh Y. E. Sari. Sumatra Barat: CV. Mitra Cendekia Media.
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK itu mudah (classroom action research)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muthmainnah, Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, dan Nur Hayati. 2016. "Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (Ultamod) untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak." *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN* 9(1):23–34. doi: [10.21831/jpipfip.v9i1.10688](https://doi.org/10.21831/jpipfip.v9i1.10688).
- Nisa', Titin Faridatun, dan Muhammad Busyro Karim. 2017. "Profil Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Learning to Think Different." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 4(2):143–52.
- Nurhidayah, Ulfah. 2016. *Hello Kids; Yuk, Cari Tahu Asal Usul*. Yogyakarta: Saufa Kid's.
- Oktaviani, Meri, dan Sri Nugroho Jati. 2017. "Pengaruh Pembelajaran Quantum Learning melalui Permainan Ular Tangga terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Pontianak." *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):114–20.
- Parnawi, Afi. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Deepublish.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 56 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permadi, Handari. 2018. "Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*. Diakses dari <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/2305>
- Pramudyasti, Sefti. 2017. "Pengaruh Media Papan Telur Terhadap Kemampuan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan." *Universitas Muhammadiyah Magelang*. Diakses dari <http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/427>
- Putri, Widiiana, Herwina Herwina, dan Susi Herlinda. 2022. "Mengenalkan Konsep Bilangan melalui Media Audio Visual pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Talenta : Journal of Early Childhood Education* 13(1):44–57.

- Rahman, Sunarti. 2022. "Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar." Hlm. 289–302 dalam *Tema : Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Rahman, Taopik, Sumardi Sumardi, dan Fitri Fuadatun. 2017. "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard." *JURNAL PAUD AGAPEDIA* 1(1):118–28. doi: [10.17509/jpa.v1i1.7167](https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7167).
- Rahmawati, Aisyah, dan Nurul Khotimah. 2017. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Metode Permainan Kantong Angka Bagi Kelompok A di TK Kartini Kecamatan Genteng Surabaya." *Jurnal PAUD Teratai* 6(3):1–4.
- Resliana, Ega Dian, dan Dieny Redha Rahmani. 2021. "Learning fun math with snake and ladders game." *Prosiding Pengembangan Masyarakat Mandiri Berkemajuan Muhammadiyah (Bamara-Mu)*, (Universitas Muhammadiyah Banjarmasin) 1(1):75–78.
- Roliana, Eva. 2018. "Urgensi pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini." Hlm. 417–20 dalam *Tema : Menyongsong Transformasi Pendidikan Abad 21*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Roostin, Erna. 2021. "Analisis Kemampuan Konsep Bilangan Anak Usia 3-4 Tahun dengan Media Montessori Number Rods." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(2):801–8. doi: [10.31004/obsesi.v6i2.1093](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1093).
- Sarahaswati, L. Hasti. 2019. *Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa.
- Septantiningtyas, Niken, Magfud Dhofir, dan Wardah Magfiroh Husain. 2020. *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Cetak I. disunting oleh A. Sanjaya, Moh. R. L. Hakim, dan A. N. M. Sulaiman. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Setiawati, Eka, Desri Desri, dan Elih Solihatulmilah. 2019. "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak." *Jurnal Petik* 5(1):85–91.
- Silaen, Sondang Maria Jacqueline. 2022. *Bermain Anak Usia Dini*. Cetakan Pertama. disunting oleh S. Ali dan S. Mastroah. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Stiawan, Drajat, dan Nur Mustaqimah. 2021. "Pembelajaran Mengenal Konsep Bilangan Matematika pada Anak." *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika* 1(02):63–74. doi: [10.28918/circle.v1i02.4278](https://doi.org/10.28918/circle.v1i02.4278).

- Suananda, I. Kadek Hadi, dan Kadek Aria Prima Dewi PF. 2019. “Melestarikan Kearifan Budaya Lokal Melalui Permainan Tradisional Ular Tangga.” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 3(1):78–82. doi: [10.25078/aw.v3i1.907](https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.907).
- Suciati, Indah. 2021. “Permainan ‘Ular Tangga Matematika’ Pada Materi Bilangan Pecahan.” *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 1(1):10–21. doi: [10.51574/kognitif.v1i1.5](https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Cetakan ke-1. Jakarta: Kencana.
- Susilo, Herawati, Husnul Chotimah, dan Yuyun Dwita Sari. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Edisi Pertama. disunting oleh S. Wahyudi, Y. Setyorini, dan I. Basuki. Malang: Bayumedia.
- Suwarsi, Tri Unggul, Tri Silawati, Sugiranto Sugiranto, Priyati Priyati, Haryo Basuki, dan Sri Sugiyanto. 2018. *Jurnal Pendidikan Dwija Utama: Edisi Mei 2018*. Vol. 9. Edisi 39. Surakarta: Sang Surya Media.
- Tambunan, Sartika Sareany. 2017. “Pengaruh Permainan Attractive Ladders terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Annisa TA 2017/2018.” *Universitas Negeri Medan*. Diakses dari <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/27587>
- Tihnike, Dona, dan Eva Safitri. 2020. “Implementasi Permainan Tradisional Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Studi Islam: Pancawahana* 15(2):54–64.
- Uliyah, Asnul, dan Zakiyah Isnawati. 2019. “Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Shaut al Arabiyyah* 7(1):31–43. doi: [10.24252/saa.v1i1.9375](https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375).
- Wahyuni, Reski, dan Sukmawati Sukmawati. 2020. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Papan Flanel Angka pada Anak Kelompok A di Tk Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.” *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1):27–33. doi: [10.26858/tematik.v6i1.13205](https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13205).
- Wardhono, Agus, dan Yuyun Istiana. 2018. *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 1: Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Wardhono, Agus, dan Yuyun Istiana. 2018. *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 2: Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia*

*dini sebagai wujud investasi bangsa.* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Wardhono, Agus, dan Yuyun Istiana. 2018. *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 3: Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa.* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Wardhono, Agus, dan Yuyun Istiana. 2018. *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 4: Memaksimalkan peran pendidik dalam membangun karakter anak usia dini sebagai wujud investasi bangsa.* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Wiyanto, Asul, dan Mustakim Mustakim. 2012. *Panduan Karya Tulis Guru.* Cetakan I. Yogyakarta: Galangpress Publisher.

Yayuk, Erna, Dyah Worowirastri Ekowati, Beti Istanti Suwandayani, dan Bahrul Ulum. 2018. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan.* Cetakan Pertama. disunting oleh A. A. Firmansah. Malang: Penerbit UMM Press.

Yulistiana, Reni. 2017. "Upaya Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Kesuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung." *UIN Raden Intan Lampung.* Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/678>

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A