

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA MELALUI MEDIA ULAR TANGGA DI KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK YOSI NANGA PINOH KABUPATEN MELAWI

Sudarmiati¹, Linda Dwi Saputri², Kartini³

¹Mahasiswa Program Studi PG-PAUD

^{2,3}Dosen STKIP Melawi

Alamat: Jlan RSUD Melawi KM.04 Nanga Pinoh, Melawi, 78672

Email: darmimelawi11@gmail.com, dwiputrilinda@gmail.com, kartini.lombok88@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak melalui metode bermain pada anak di kelompok B TK Yosi Nanga Pinoh. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek Penelitian ini anak kelompok B yang berjumlah 15 yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Objek penelitian ini peningkatan kemampuan mengenal angka anak melalui metode bermain. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak.

Kemampuan awal sebelum tindakan menunjukkan jumlah skor keseluruhan 415 dengan hasil rata-rata presentase 29,64% dengan kriteria belum berkembang (BB) setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan dengan menunjukkan jumlah skor keseluruhan 635 dengan hasil rata-rata presentase 45,35% dengan berkembang sesuai harapan (BSH). Setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan besar dengan menunjukkan jumlah skor keseluruhan 1205 dengan hasil rata-rata presentase 86,07% dengan kriteria berkembang sangat 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 %. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

Kata Kunci : *Media Ular Tangga, Kognitif, Angka*

PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak (TK) Merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki sekolah dasar. Sistem pendidikan nasional sebagaimana dinyatakan dalam undang-undang RI No 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 butir 14 (Kemendikbud, 2015:13) Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Melalui proses pendidikan diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Enam aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan moral dan nilai agama,

perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional dan perkembangan seni. Hal ini dikarenakan dengan mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat mempermudah anak untuk melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya. Aspek yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah aspek perkembangan kognitif, seperti yang tercantum dalam peraturan pemerintahan nomor 58 tahun 2009 perkembangan kognitif anak usia dini di bagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu pengetahuan umum, sains, konsep bentuk, ukuran, pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Oleh karena itu pemahaman konsep mengenal Angka merupakan dasar dan pondasi yang kuat bagi anak.

Media mempunyai peranan penting dalam proses belajar di Taman Kanak-kanak untuk menarik perhatian anak-anak agar mau melakukan proses belajar. Penggunaan media

juga harus tepat sesuai dengan karakter anak TK akan meningkatkan perhatian anak, maka anak akan mengikuti pelajaran dengan sebaik-baiknya dan berusaha mencapai hasil yang maksimal. Selain itu penggunaan media yang tepat akan mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan, pemilihan media tersebut tentu sesuai dengan materi yang disampaikan dan lingkungan sekitar pembelajaran. Permainan ular tangga menurut Sriningsih (2018:19) menjelaskan bahwa dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial.

Media permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai pemain. Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi perkembangan kemampuan berhitung dan pengenalan angka.

Berdasarkan hasil observasi 10 Agustus 2021 observasi di TK Yosi ditemukan bahwa :

1. Kemampuan mengenal konsep angka 1-10 belum berkembang
2. Kemampuan mengurut angka 1-10 belum berkembang
3. Kemampuan menyebut angka 1-10 secara acak belum berkembang
4. Kemampuan menulis angka anak mulai berkembang

Dalam hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama dalam hal berhitung, karena bersifat monoton dan tidak adanya suatu permainan, sehingga kemampuan berhitung anak masih rendah.

Beberapa penelitian terdahulu menemukan hal serupa. Metode ceramah memiliki beberapa kelemahan sebagaimana dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2006:148) sebagai berikut :

1. Materi yang dikuasai anak dari hasil ceramah terbatas pada yang dikuasai guru.
2. Ceramah yang tidak disertai peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme.

3. Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan.

4. Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh anak sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum.

Maka untuk mengatasi permasalahan ini perlu adanya guru yang kreatif, inovatif dan memberikan suasana yang ceria, anak juga perlu diikuti sertakan dalam suasana yang aktif dan tidak membosankan. Maka dengan ini penulis memberikan solusi untuk mengatasi belajar mengenal Angka anak dengan cara menerapkan media yaitu Permainan ular tangga.



Gambar 2. Media Ular Tangga

Media ini akan menarik perhatian anak karena dalam proses belajar karena disertai dengan bermain. Sehingga selama proses belajar anak merasa senang dan menyenangkan, atas dasar latar belakang diatas maka penulis melakukan tindakan inovasi melalui penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Ular Tangga Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Yosi Nanga Pinoh”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Sugiyono (2016: 2) menyatakan, metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Class Room Action Research. Penelitian tindakan kelas ditujukan untuk mencari solusi terhadap masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas khususnya di dalam pembelajaran. Dengan

melaksanakan tahap-tahap PTK, guru dapat menemukan solusi dari masalah yang timbul dikelasnya sendiri. PTK menjadi begitu penting karena membantu guru dalam hal memahami lebih baik tentang pembelajarannya, mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya, sekaligus dapat melakukan tindakan untuk meningkatkan belajar siswanya.

Penulis menggunakan metode ini dengan alasan karena metode penelitian ini sangat tepat jika digunakan untuk menyelesaikan masalah yang timbul di dalam kelas, karena (PTK) sangat relevan dengan kebutuhan mengatasi masalah dikelas. Langkah-langkah PTK secara garis besar adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Yosi Nanga Pinoh Jalan Dharma Bhakti No. 40 Desa Tanjung Niaga Kec, Nanga Pinoh Kab. Melawi. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan pada bulan Februari 2023.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah empat belas anak dan dua guru di kelompok B TK Yosi Nanga Pinoh.

Sample Penelitian

Sample penelitian dalam penelitian ini adalah empat belas anak yang terdiri dari :

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	Restu Aditia Pratama	Laki - laki
2	Farid	Laki - laki
3	Aziza	Perempuan
4	Fadilla Nur Afni	Perempuan
5	Revaldo	Laki – laki
6	M.Evan	Laki – laki
7	Amelia	Perempuan
8	Dwi Putra	Laki – laki
9	Rahmat Rivaldy	Laki – laki
10	Gevio	Laki – laki
11	Dzaki	Laki – laki
12	Haikal	Laki – laki
13	Adelia	Perempuan
14	Fiqri	Laki - laki

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah tes, observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Menurut Kusumah & Dwitagama (2012: 66) pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Menurut Yus (2010:120) mengatakan bahwa observasi merupakan proses pengumpulan data dengan menggunakan alat perekam data. Penilaian dilakukan dengan mengamati perilaku dan aktivitas anak dalam suatu waktu. Dengan menggunakan pedoman observasi yang telah ditentukan, pengamat melakukan pengamatan secara langsung pada saat kegiatan pengenalan angka yaitu pada anak kelompok B di TK Yosi Nanga Pinoh, pengamat mencatat hasil pengamatan dalam catatan lapangan dengan itu pengamat mudah untuk mengingat apa yang sudah diperoleh dari lapangan.

b. Dokumentasi

Menurut Margono (2007: 181) dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip, dan termasuk buku-buku tentang teori, pendapat, dan lain-lain. Menurut Sugiyono (2008:329) dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Berdasarkan dari metode pengambilan data peneliti mengambil dokumen berupa gambar, hasil karya/portofolio, foto-foto yang relevan yaitu foto-foto pada waktu proses pembelajaran berlangsung, dan bentuk laporan hasil tertulis berupa lembar.

Instrumen Penelitian

Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Lembar observasi, 2) Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) I dan, 3) Lembar Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) II.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data observasi, analisis data APKG I, dan analisis data APKG II. Kemudian kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media ular tangga telah mencapai 80%, artinya kemampuan mengenal angka anak dalam pembelajaran meningkat jika 80% dari jumlah anak atau 12 anak dari 15 anak mendapat nilai yang telah ditentukan yaitu 70 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses tindakan siklus I terdiri dari pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Siklus satu menggunakan tema binatang. Deskripsi tiap pertemuan sebagai berikut :

1). Siklus I pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin, 6 Februari 2023 dengan menggunakan tema binatang, sub tema binatang darat, dan sub-sub tema ayam.

a. Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris didepan kelas setelah bel berbunyi, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan jalan ditempat serta bernyanyi (lagu Lonceng berbunyi dan Bom-Bom) setelah itu guru memeriksa kuku anak-anak- anak masuk satu persatu dikelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam terlebih dahulu dan berdoa bersama (doa sebelum belajar) kemudian guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi (lagu bangun tidur, nama-nama hari, panca indra dan satu-satu aku sayang ibu). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema binatang ayam.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru sudah memberikan waktu kepada peneliti untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media ular tangga. Dalam permainan ular tangga terdapat beberapa gambar binatang dan tanaman. Langkah yang dilakukan guru dan peneliti dalam

kegiatan melihat kemampuan anak dalam menghitung angka yaitu:

a). Guru menyiapkan bahan untuk mengenal konsep bilangan anak yaitu media ular tangga dan dadu yang sudah disediakan oleh peneliti

b). Peneliti menjelaskan aturan permainan dan mengenalkan beberapa binatang pada anak, Peneliti membagi beberapa kelompok yang setiap kelompok 1 terdiri dari 2- 4 orang anak.

c). Peneliti dan guru mempraktekkan terlebih dahulu cara melaksanakan permainan ular tangga selanjutnya anak diminta mempraktekkan cara melaksanakan kegiatan menyebutkan, mengurutkan, menunjukkan lambang bilangan angka 1-20 melalui permainan ular tangga dan membilang titik yang ada pada dadu serta menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu. Setiap anak mendapatkan giliran untuk melempar dadu dan setiap kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir/finish. Dimana pada saat menjalankan permainan ular tangga ada beberapa anak sibuk ngobrol dengan teman kelompoknya sehingga tidak menjalankan pion (bidak), Evan, Nabil, Shaleh selalu ingin bermain sendiri sehingga pada saat kegiatan berlangsung guru harus memberikan pengertian dan arahan tentang tidak boleh egois dan harus saling berbagi sesama teman.

d). Selain itu peneliti dan guru membimbing setiap kelompok mengalami kesulitan. Setelah peserta didik melaksanakan pekerjaannya dan membereskan peralatan belajarnya. Peserta didik mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum makan (doa sebelum makan) ,dan makan bersama.

c. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk untuk membaca doa sesudah makan. Kemudian dilanjutkan dengan guru bertanya pada anak, perasaan ketika melakukan kegiatan, serta menanyakan gambar apa saja yang

terdapat pada gambar ular tangga, membaca doa harian dan pesan-pesan untuk anak dan selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi (lagu gelang sipaku gelang) membaca doa sebelum pulang, salam dan pulang.

2). Siklus I Pertemuan Ke 2

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Februari 2023 dengan menggunakan tema binatang, sub tema binatang darat, dan sub-sub tema kucing.

a). Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris didepan kelas setelah bel berbunyi, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan jalan ditempat serta bernyanyi (lagu Lonceng berbunyi dan Bom-Bom) setelah itu guru memeriksa kuku anak-anak- anak masuk satu persatu dikelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam terlebih dahulu dan berdoa bersama (doa sebelum belajar) kemudian guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi (lagu bangun tidur, nama-nama hari, panca indra dan satu-satu aku sayang ibu). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema binatang kucing.

b). Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru sudah memberikan waktu kepada peneliti untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media ular tangga. Langkah yang dilakukan guru dan peneliti dalam kegiatan mengenal konsep bilangan anak yaitu:

a). Guru menyiapkan bahan untuk mengenal konsep bilangan anak yaitu media ular tangga dan dadu yang sudah disediakan oleh peneliti

b). Peneliti menjelaskan aturan permainan dan mengenalkan beberapa binatang pada anak, Peneliti membagi beberapa kelompok yang setiap kelompok 1 terdiri dari 2- 4 orang anak.

c). Peneliti dan guru mempraktekkan terlebih dahulu cara melaksanakan permainan ular tangga selanjutnya anak diminta mempraktekkan cara melaksanakan kegiatan menyebutkan,

mengurutkan, menunjukkan lambang bilangan angka 1-20 melalui permainan ular tangga dan membilang titik yang ada pada dadu serta menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu. Setiap anak mendapatkan giliran untuk melempar dadu dan setiap kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir/finish. Dimana pada saat menjalankan permainan ular tangga ada beberapa anak sibuk ngobrol dengan teman kelompoknya sehingga tidak menjalankan pion (bidak), Evan, Nabil, Shaleh selalu ingin bermain sendiri sehingga pada saat kegiatan berlangsung guru harus memberikan pengertian dan arahan tentang tidak boleh egois dan harus saling berbagi sesama teman.

d). Selain itu peneliti dan guru membimbing setiap kelompok mengalami kesulitan. Setelah peserta didik melaksanakan pekerjaannya dan membereskan peralatan belajarnya. Peserta didik mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum makan (doa sebelum makan) ,dan makan bersama

c). Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk untuk membaca doa sesudah makan. Kemudian dilanjutkan dengan guru bertanya pada anak, perasaan ketika melakukan kegiatan, serta menanyakan gambar apa saja yang terdapat pada gambar ular tangga, membaca doa harian dan pesan-pesan untuk anak dan Selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi (lagu gelang sipaku gelang) membaca doa sebelum pulang, salam dan pulang.

3). Siklus I Pertemuan Ke 3

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Kamis, 9 Februari 2023 dengan menggunakan tema binatang, sub tema binatang darat, dan sub-sub tema kambing

a. Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris didepan kelas setelah bel berbunyi, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan jalan ditempat serta bernyanyi (lagu Lonceng berbunyi dan Bom-

Bom) setelah itu guru memeriksa kuku anak-anak-anak masuk satu persatu dikelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam terlebih dahulu dan berdoa bersama (doa sebelum belajar) kemudian guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi (lagu bangun tidur, nama-nama hari, panca indra dan satu-satu aku sayang ibu). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema binatang kucing.

b). Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru sudah memberikan waktu kepada peneliti untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media ular tangga. Dalam permainan ular tangga terdapat beberapa gambar binatang dan tanaman. Langkah yang dilakukan guru dan peneliti dalam kegiatan melihat kemampuan anak dalam menghitung angka yaitu:

a). Guru menyiapkan bahan untuk mengenal konsep bilangan anak yaitu media ular tangga dan dadu yang sudah disediakan oleh peneliti

b). Peneliti menjelaskan aturan permainan dan mengenalkan beberapa binatang pada anak, Peneliti membagi beberapa kelompok yang setiap kelompok 1 terdiri dari 2- 4 orang anak.

c). Peneliti dan guru mempraktekkan terlebih dahulu cara melaksanakan permainan ular tangga selanjutnya anak diminta mempraktekkan cara melaksanakan kegiatan menyebutkan, mengurutkan, menunjukkan lambang bilangan angka 1-20 melalui permainan ular tangga dan membilang titik yang ada pada dadu serta menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu. Setiap anak mendapatkan giliran untuk melempar dadu dan setiap kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir/finish. Dimana pada saat menjalankan permainan ular tangga ada beberapa anak sibuk ngobrol dengan teman kelompoknya sehingga tidak

menjalankan pion (bidak), Evan, Nabil, Shaleh selalu ingin bermain sendiri sehingga pada saat kegiatan berlangsung guru harus memberikan pengertian dan arahan tentang tidak boleh egois dan harus saling berbagi sesama teman.

d). Selain itu peneliti dan guru membimbing setiap kelompok mengalami kesulitan. Setelah peserta didik melaksanakan pekerjaannya dan membereskan peralatan belajarnya. Peserta didik mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum makan (doa sebelum makan) ,dan makan bersama.

c). Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk untuk membaca doa sesudah makan. Kemudian dilanjutkan dengan guru bertanya pada anak, perasaan ketika melakukan kegiatan, serta menanyakan gambar apa saja yang terdapat pada gambar ular tangga, membaca doa harian dan pesan-pesan untuk anak dan selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi (lagu gelang sipaku gelang) membaca doa sebelum pulang, salam dan pulang.

Pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua anak belum paham tentang kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan media ular tangga karena terbukti ada 12 anak yang memiliki kriteria belum berkembang. Pada pertemuan ketiga anak belum terlalu paham tentang kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan media ular tangga karena terbukti ada 7 anak yang memiliki kriteria belum berkembang. Pada tindakan siklus I terlihat ada beberapa anak tidak sabaran menunggu giliran, anak – anak pada umumnya masih bersifat egosentris ini sesuai dengan pernyataan Hartanti (Rita, 2015: 67) yang menyatakan anak usia dini masih memikirkan egonya tanpa memikirkan orang lain. Misalnya dalam hal bermain ular tangga ada beberapa anak kurang aktif dan cenderung diam serta masih ada anak yang harus di ingatkan, di bimbing serta di contohkan dalam menjalankan permainan ular tangga dan beberapa anak tidak mengikuti aturan yang telah disampaikan oleh pendidik.

Hal ini sesuai dengan teori Menurut Francisca (Yuvitasari, 2015: 41) permainan ular tangga adalah permainan papan yang terbuat dari dua dimensi. Menurut Riasatun (Yuvitasari, 2015: 43) tata cara permainan ular tangga yaitu untuk memulai, setiap pemain mengocok dan melemparkan dadu. Pemain yang melemparkan dadu dengan angka yang paling besar akan mendapatkan giliran pertama, taruh pemain atau pion dikotak start. lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan kedua dadu, lalu gerakkan poin ke kotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai dengan jumlah angka pada dadu, kalau poin tersebut berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naik ke atas, kalau poin berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turun ke bawah. Selain itu Pendidik tidak memberikan motivasi dan semangat kepada anak khususnya anak yang kurang aktif berupa reward ketika menyelesaikan kegiatan pembelajaran tersebut.

Tetapi, setelah dilakukan perbaikan yaitu pada siklus II menunjukkan adanya perubahan pada anak dalam melaksanakan proses pembelajaran terbukti anak yang tadinya suka mengobrol dengan teman kelompoknya jauh lebih berkurang. Anak yang tadinya masih di bimbing atau harus dicontohkan dalam menghitung jumlah titik yang di dapat pada dadu, menyebutkan, mengurutkan, menunjukkan lambang bilangan jauh lebih berkurang dan mematuhi aturan yang telah disampaikan oleh peneliti. Pencapaian indikator kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia no 146 tahun 2014 (Kemendikbud, 2015) sebagai berikut Menyebutkan Angka 1-20 dengan mengangkat jari sebagai pengetahuan membilang, mengurutkan angka 1-20 sebagai pengetahuan mengenal konsep bilangan dan menunjukkan lambang bilangan sebagai pengetahuan mengenal lambang bilangan dan seluruh langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti berjalan dengan lancar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa hasil penelitian pada siklus I mendapatkan nilai skor 635 dengan kriteria mulai berkembang dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan mendapatkan

nilai skor 1205 dengan kriteria berkembang sangat baik. Pembelajaran pada anak usia dini tidak serta merta menggunakan metode ceramah, melainkan dengan metode belajar sambil bermain sambil belajar. Proses pembelajaran harus dalam suasana menyenangkan agar anak dapat merasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran menyenangkan dapat dilakukan dengan metode bermain, seperti dengan metode permainan sederhana atau menggunakan media yang menarik bagi anak. hal ini sesuai dengan teori Menurut Docker (dalam Fadillah, 2018: 8) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.



Gambar 3. Bermain Ular Tangga

Menurut Browne (dalam Moeslichatoen, 2004: 32) melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak. Bermain merupakan cara belajar anak yang bersifat alami. Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti mengukur, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, berhitung dan sebagainya, Menurut Hetherington (Meoslichatoen, 2004: 34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Media pembelajaran untuk anak, salah satunya adalah media belajar ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka, dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak sebelum tindakan menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kurang berkembang. Pencapaian pada seluruh indikator belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Menurut peneliti penurunan presentase pada pertemuan pertama dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang terpaku dengan lembar kerja anak. Selain itu kemampuan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak dalam bermain. Pada pertemuan pertama sebelum tindakan mengalami penurunan. Peningkatan yang dimaksud belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Kemampuan anak dalam menaati aturan permainan pada pertemuan pertama sebelum tindakan juga mengalami penurunan. Hal ini sebabkan karena pembelajaran yang hanya terfokus lembar kerja anak. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, menunjukkan adanya peningkatan hasil dari indikator yang hendak dicapai jika dibandingkan dengan kondisi awal anak sebelum tindakan. Meskipun demikian, peningkatan pada setiap pertemuan belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu kriteria baik. Pada pertemuan pertama hasil yang dicapai masih jauh dari harapan yaitu memiliki kriteria kurang cukup dari indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu kriteria baik. Menurut peneliti, hal ini sebabkan karena anak sedang melalui proses penyuaian, dari kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengetahui dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak lewat metode bermain. Akan tetapi pada pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, permasalahan yang muncul pada siklus I yaitu anak cepat bosan dan sibuk sendiri dalam

mengikuti pembelajaran karena guru kurang memotivasi dan memberikan dorongan kepada anak serta kurangnya reward kepada anak berupa kata good job kemampuan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak pada anak kelompok B di TK Yosi Kabupaten Melawi. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Santoso (Endratshi 2014: 65) bahwa anak memerlukan penghargaan yang dapat berupa ucapan, hadiah, dan pujian. Reward merupakan salah satu bentuk hadiah yang diberikan untuk anak sebagai penghargaan atas perbaikan perlakuan. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Azhar (Endratshi 2014: 65) yang mengemukakan bahwa siswa yang berhasil belajar didorong untuk terus belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan perbaikan-perbaikan agar pada penelitian siklus II dapat mencapai hasil yang lebih optimal. Kegiatan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Anak lebih antusias mengikuti kegiatan bermain yang akan dilaksanakan. Hampir seluruh anak mampu menyelesaikan tugas, persentase yang didapat dalam kemampuan menyelesaikan tugas mengalami peningkatan presentase yang berturut-turut dalam setiap pertemuan. Pencapaian pada tiap pertemuan siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu memiliki kriteria baik. Selain itu pendidik memberikan motivasi berupa semangat kepada anak saat anak bermain.

Proses tindakan siklus II terdiri dari pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir. Siklus satu menggunakan tema binatang.

Deskripsi tiap pertemuan sebagai berikut :

1. Siklus II pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin, 13 Februari 2023 dengan menggunakan tema tanaman, sub tema tanaman hias, dan sub-sub tema tanaman kaktus.

a) Kegiatan Awal.

Langkah pertama anak-anak berbaris didepan kelas setelah bel berbunyi, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan jalan ditempat serta bernyanyi (lagu Lonceng berbunyi dan Bom-Bom) setelah itu guru memeriksa kuku anak-anak- anak masuk satu persatu dikelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam terlebih dahulu dan berdoa bersama (doa sebelum belajar) selanjutnya guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi (lagu bangun tidur, nama-nama hari, panca indra dan satu-satu aku sayang ibu). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dulu dengan bercakap - cakap dan tanya jawab tentang tema tanaman kaktus.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru sudah memberikan waktu kepada peneliti untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media ular tangga. Langkah yang dilakukan guru dan peneliti dalam kegiatan mengenal konsep bilangan anak yaitu: a). Guru menyiapkan bahan untuk mengenal konsep bilangan anak yaitu media ular tangga dan dadu yang sudah disediakan oleh peneliti. b). Peneliti menjelaskan aturan permainan dan mengenalkan beberapa binatang pada anak, Peneliti membagi beberapa kelompok yang setiap kelompok 1 terdiri dari 2- 4 orang anak. c). Peneliti dan guru mempraktekkan terlebih dahulu cara melaksanakan permainan ular tangga selanjutnya anak diminta mempraktekkan cara melaksanakan kegiatan menyebutkan, mengurutkan, menunjukkan lambang bilangan angka 1-20 melalui permainan ular tangga dan membilang titik yang ada pada dadu serta menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu.

Setiap anak mendapatkan giliran untuk melempar dadu dan setiap kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir/finish. Dimana pada saat menjalankan permainan ular tangga ada 6 anak sibuk ngobrol dengan teman kelompoknya sehingga tidak menjalankan orang (bidak), dan ada 8 anak mengurutkan angka yang didapat pada saat melempar dadu dari awal star menuju angka selanjutnya ke arah kanan dan jika mendapatkan tangga maka anak tersebut naik ke angka selanjutnya tetapi mendapatkan ular maka anak tersebut turun ke angka yang lebih rendah. d). Selain itu peneliti dan guru membimbing setiap kelompok mengalami kesulitan. Setelah peserta didik melaksanakan pekerjaannya dan membereskan peralatan belajarnya. Peserta didik mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum makan (doa sebelum makan), dan makan bersama

c). Kegiatan Akhir

Dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk untuk membaca doa pulang. Kemudian dilanjutkan dengan guru bertanya pada anak, perasaan ketika melakukan kegiatan, serta menanyakan gambar apa saja yang terdapat pada gambar ular tangga, membaca doa harian dan pesan-pesan untuk anak dan Selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi (lagu gelang sipaku gelang) membaca doa sebelum pulang, salam dan pulang.

2.) Siklus II Pertemuan Ke 2

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Februari 2023 dengan menggunakan tema tanaman, sub tema tanaman hias, dan sub-sub tema mawar.

a.) Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris didepan kelas setelah bel berbunyi, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan jalan ditempat serta bernyanyi

(lagu Lonceng berbunyi dan Bom-Bom) setelah itu guru memeriksa kuku anak-anak-anak masuk satu persatu dikelas. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam terlebih dahulu dan berdoa bersama (doa sebelum belajar) kemudian guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi (lagu bangun tidur, nama-nama hari, panca indra dan satu-satu aku sayang ibu). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema tanaman mawar.

b.) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru sudah memberikan waktu kepada peneliti untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media ular tangga. Langkah yang dilakukan guru dan peneliti dalam kegiatan mengenal konsep bilangan anak yaitu: a.) Guru menyiapkan bahan untuk mengenal konsep bilangan anak yaitu media ular tangga dan dadu yang sudah disediakan oleh peneliti. b.) Peneliti menjelaskan aturan permainan dan mengenalkan beberapa binatang pada anak, Peneliti membagi beberapa kelompok yang setiap kelompok 1 terdiri dari 2- 4 orang anak. c.) Peneliti dan guru mempraktekkan terlebih dahulu cara melaksanakan permainan ular tangga selanjutnya anak diminta mempraktekkan cara melaksanakan kegiatan menyebutkan, mengurutkan, menunjukkan lambang bilangan angka 1-20 melalui permainan ular tangga dan membilang titik yang ada pada dadu serta menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu. Setiap anak mendapatkan giliran untuk melempar dadu dan setiap kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir/finish. Dimana pada saat menjalankan

permainan ular tangga ada 1 anak sibuk ngobrol dengan teman kelompoknya sehingga tidak menjalankan orang (bidak), dan ada 13 anak mengurutkan angka yang didapat pada saat melempar dadu dari awal star menuju angka selanjutnya ke arah kanan dan jika mendapatkan tangga maka anak tersebut naik ke angka selanjutnya tetapi mendapatkan ular maka anak tersebut turun ke angka yang lebih rendah. d) Selain itu peneliti dan guru membimbing setiap kelompok mengalami kesulitan. Setelah peserta didik melaksanakan pekerjaannya dan membereskan peralatan belajarnya. Peserta didik mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum makan (doa sebelum makan), dan makan bersama.

c.) Kegiatan Akhir

Dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk melingkar untuk membaca doa sesudah makan. Kemudian dilanjutkan dengan guru bertanya pada anak, perasaan ketika melakukan kegiatan, serta menanyakan gambar apa saja yang terdapat pada gambar ular tangga, membaca doa harian dan pesan-pesan untuk anak dan Selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi (lagu gelang sipaku gelang) membaca doa sebelum pulang, salam dan pulang.

3). Siklus II Pertemuan Ke 3

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Februari 2023 dengan menggunakan tema tanaman, sub tema tanaman hias, dan sub-sub tema melati.

a.) Kegiatan Awal

Langkah pertama anak-anak berbaris didepan kelas setelah bel berbunyi, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan jalan ditempat serta bernyanyi (lagu Lonceng berbunyi dan Bom-Bom) setelah itu guru memeriksa kuku anak-anak-anak masuk satu persatu dikelas. Pada tahap awal

pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam terlebih dahulu dan berdoa bersama (doa sebelum belajar) selanjutnya guru mengajak peserta didik untuk bernyanyi (lagu bangun tidur, nama-nama hari, panca indra dan satu-satu aku sayang ibu). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dulu dengan bercakap - cakap dan tanya jawab tentang tema tanaman melati.

b.) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru sudah memberikan waktu kepada peneliti untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media ular tangga. Langkah yang dilakukan guru dan peneliti dalam kegiatan mengenal konsep bilangan anak yaitu: a.) Guru menyiapkan bahan untuk mengenal konsep bilangan anak yaitu media ular tangga dan dadu yang sudah disediakan oleh peneliti. b.) Peneliti menjelaskan aturan permainan dan mengenalkan beberapa binatang pada anak, Peneliti membagi beberapa kelompok yang setiap kelompok 1 terdiri dari 2- 4 orang anak. c.) Peneliti dan guru mempraktekkan terlebih dahulu cara melaksanakan permainan ular tangga selanjutnya anak diminta mempraktekkan cara melaksanakan kegiatan menyebutkan, mengurutkan, menunjukkan lambang bilangan angka 1-20 melalui permainan ular tangga dan membilang titik yang ada pada dadu serta menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu. Setiap anak mendapatkan giliran untuk melempar dadu dan setiap kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir/finish. Semua anak sudah mampu mengurutkan angka yang didapat pada saat melempar dadu dari awal star menuju angka selanjutnya ke arah kanan dan jika mendapatkan tangga maka anak tersebut naik ke angka selanjutnya tetapi mendapatkan ular

maka anak tersebut turun ke angka yang lebih rendah. d.) Selain itu peneliti dan guru membimbing setiap kelompok mengalami kesulitan. Setelah peserta didik melaksanakan pekerjaannya dan membereskan peralatan belajarnya. Peserta didik mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum makan (doa sebelum makan), dan makan bersama

c.) Kegiatan Akhir

Dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk untuk membaca doa pulang. Kemudian dilanjutkan dengan guru bertanya pada anak, perasaan ketika melakukan kegiatan, serta menanyakan gambar apa saja yang terdapat pada gambar ular tangga, membaca doa harian dan pesan-pesan untuk anak dan Selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi (lagu gelang sipaku gelang) membaca doa sebelum pulang, salam dan pulang.

Pengamatan dalam kegiatan bermain pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebagai hasil dari proses perbaikan. Sebagai besar anak mampu mengikuti dari awal dimulai kegiatan bermain ular tangga dengan melalui metode bermain. Anak yang tadinya mengobrol dan ingin main sendiri. Sendiri jauh lebih berkurang. Dan mengikuti tahap demi tahap dari seluruh rangkaian permainan. Terbukti hampir semua anak mampu menyebutkan, mengurutkan, menunjukkan lambang bilangan, membilang titik yang ada pada dadu dan menghitung langkah point sesuai jumlah titik yang didapat pada dadu serta mengikuti proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B menggunakan media ular tangga melalui metode bermain. Adapun hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik peningkatankemampuan mengenal konsep bilangan pada pertemuan kesatu, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga pada siklus II yang diperoleh di sajikan dalam Tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Observasi dan Evaluasi Aktivitas Anak Didik Peningkatan Kemampuan Mengenal angka Pada Pertemuan 1,2, dan 3 Pada Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak Didik	Presentase	Skor
1	BB			
2	MB			
3	BSH	4	21,43%	300
4	BSB	10	64,64%	905
Rata-rata persentase			86,07%	

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan Tabel rekapitulasi data hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada pertemuan kesatu, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga pada siklus II. Hasil yang diperoleh pada pertemuan ketiga lebih tinggi dan memiliki kriteria baik/ berkembang sangat baik (BSB). Hal ini sesuai dengan tingkat keberhasilan yang akan dicapai. Bahwa anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) ada 4 peserta didik memiliki kriteria berkembang sesuai harapan yaitu Dilla, Evan, Amelia, dan Putra memperoleh jumlah skor 15 pada pertemuan ketiga siklus II karena pada saat kegiatan menyebutkan angka 1-20 melalui permainan ular tangga, mengurutkan lambang bilangan 1-20 melalui permainan ular tangga, menunjukkan lambang bilangan melalui permainan ular tangga, membilang titik yang ada pada dadu, dan menghitung langkah point sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu. Dilla, Evan, Amelia, dan Putra menyebutkan, menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan 1-20, membilang titik dan menghitung langkah point sesuai jumlah titik yang ada pada dadu

secara mandiri dan konsisten tanpa harus di ingatkan dan di bimbing oleh peneliti. Dan mengurutkan lambang bilangan 1-20 mulai dari star kearah kanan sesuai dengan yang di contoh oleh peneliti dan mengikuti aturan permainan serta dapat menyelesaikan pekerjaannya dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

Bahwa anak yang memiliki kriteria baik / berkembang sangat baik (BSB) ada 10 yaitu Aditia dan Fiqri memperoleh jumlah skor 19 pada pertemuan ketiga siklus II karena pada saat kegiatan menyebutkan angka 1-20 melalui permainan ular tangga, mengurutkan lambang bilangan 1-20 melalui permainan ular tangga, menunjukkan lambang bilangan melalui permainan ular tangga, membilang titik yang ada pada dadu, dan menghitung langkah point sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu. Aditia dan Fiqri menyebutkan, menunjukkan lambang bilangan angka 1-20, membilang titik dan menghitung jumlah point sesuai jumlah titik yang ada pada dadu secara mandiri dan sudah dapat membantu temanya yang belum bisa menyebutkan angka 1-20 tanpa harus di ingatkan dan di bimbing oleh peneliti. Aditia dan Fiqri dalam Mengurutkan sudah cukup baik mulai dari star menuju ke arah kanan sampai angka 1-20. Nabil , Rahmat dan Haikal memperoleh jumlah skor 18 pada pertemuan ketiga siklus II karena pada saat kegiatan menyebutkan angka 1-20 melalui permainan ular tangga, mengurutkan lambang bilangan 1-20 melalui permainan ular tangga, menunjukkan lambang bilangan melalui permainan ular tangga, membilang titik yang ada pada dadu, dan menghitung langkah point sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu. Nabil , Rahmat, Haikal menyebutkan angka 1-20 menunjukkan lambang bilangan , mengurutkan, membilang titik dan menghitung langkah point sudah berkembang sangat baik (BSH) karena dapat melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa ada bantuan dari peneliti. Mengikuti aturan main permainan ular tangga dan

menyelesaikan pekerjaannya sampai akhir dan tidak mengganggu temannya. Aziza dan Nur Azizah memperoleh jumlah skor 17 dan 16 pada pertemuan ketiga siklus II karena pada saat kegiatan menyebutkan angka 1-20 melalui permainan ular tangga, mengurutkan lambang bilangan 1-20 melalui permainan ular tangga, menunjukkan lambang bilangan melalui permainan ular tangga, membilang titik yang ada pada dadu, dan menghitung langkah point sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu.

Aziza dan Nur Azizah sudah mampu secara mandiri dan konsisten dalam menyebutkan, mengurutkan lambang bilangan, menunjukkan lambang bilangan 1-20 membilang titik yang ada pada dadu dan menghitung langkah point tanpa bantuan oleh peneliti. Dzaki dan Adelia Aditia dan Fiqri memperoleh jumlah skor 20 pada pertemuan ketiga siklus II karena pada saat kegiatan menyebutkan angka 1-20 melalui permainan ular tangga, mengurutkan lambang bilangan 1-20 melalui permainan ular tangga, menunjukkan lambang bilangan melalui permainan ular tangga, membilang titik yang ada pada dadu, dan menghitung langkah point sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu. Dzaki dan Adeli sudah mampu secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum bisa menyebutkan angka 1-20, mengurutkan, menunjukkan lambang bilangan, membilang titik yang terdapat pada dadu serta menghitung langkah point sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu. Serta dapat mengikuti aturan permainan dari awal star menuju ke arah kanan dan di angka 7 terdapat tangga menuju keatas ke angka 13 dan angka 11 terdapat tangga menuju ke atas ke angka 19 dan sedangkan angka 10 terdapat ular menuju ke arah bawah ke angka 3, angka 18 terdapat ular menuju ke arah bawah ke angka 15 dan mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran.

Hasil tindakan pada siklus II meningkat, kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan skor 300 dan kriteria baik/berkembang sangat baik (BSB) dengan skor 905. Jadi pada siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan anak meningkat menjadi 86,07 sehingga terdapat pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II, namun setelah melakukan observasi tidak ada kendala berarti. Hasil refleksi dari data observasi pembelajaran siklus II sudah lebih baik dari siklus I. Proses pembelajaran berlangsung kondusif dan antusias peserta didik menunjukkan peningkatan, selain itu peserta didik yang aktif lebih banyak. Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan anak dalam kemampuan mengenal konsep bilangan, ini dibuktikan jumlah skor keseluruhan anak didik pada siklus I 635 dengan hasil rata-rata presentase 45,35% dan jumlah skor keseluruhan anak didik meningkat menjadi 1205 dengan hasil rata-rata presentase 86,07% pada siklus II. Berdasarkan presentase tersebut maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah berhasil dan mencapai indikator yang telah ditetapkan, sehingga penelitian hanya sampai siklus II saja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat di ambil kesimpulan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok B di TK Yosi. Hal ini dapat di buktikan dengan meningkatnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Kemampuan awal sebelum tindakan menunjukkan jumlah skor keseluruhan 415 dengan kriteria belum berkembang (BB) setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan dengan menunjukkan jumlah skor keseluruhan 635 dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar dengan menunjukkan jumlah skor keseluruhan 1205 dengan kriteria

berkembang sangat baik (BSB). telah terlaksana dengan baik sehingga indikator keberhasilan dapat dicapai.

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan besar dengan menunjukkan jumlah skor keseluruhan 1205 dengan hasil rata-rata presentase 86,07% dengan kriteria berkembang sangat 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 %. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Bredenkamp, S. & Copple, C. (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs*. Washington, D.C: A 1996-97 NAEYC Comprehensive Membership Benefit. National Association for the Education of Young Children. Retrieved from <https://www.naeyc.org/sites/default/files/globallyshared/downloads/PDFs/resources/position-statements/PSSDAP.pdf>
- De pdilcras. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Sinar Grafika.
- Hurlock, B, E. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Kuntojo. (2015). *Psikologi perkembangan*. Jogjakarta: Diction.
- Kusumah, W dan Dwitagama, D. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Tadkiroatun, M. (2012). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- Nasution. (2011). *Metode Research Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Penyusun, Tim. 2012.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Rachman, Nurdizal M. Efendi, A dan Wicaksana, E. (2011). *Panduan Lengkap Perencanaan CSR*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publisng.
- Sriningsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung. Pustaka Sebelas.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Yudha M Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta: DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.

PROFIL SINGKAT

Peneliti bernama Sudarmiati, lahir di Nanga Sokan pada tanggal 5 September 1982, dari pasangan Bapak Syaridin, H.A (alm) dan Ibu Massuaini. Peneliti merupakan anak ketiga dari lima bersaudara. Peneliti bertempat tinggal di Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Peneliti masuk Sekolah Dasar pada tahun 1990 di SDN 04 Gelata Kecamatan Sokan dan tamat pada tahun 1995. Setelah tamat dari Sekolah Dasar peneliti melanjutkan sekolah ke jenjang Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanah Pinoh pada tahun 1996 dan tamat pada tahun 1998. Setelah tamat dari Sekolah Menengah Pertama Negeri peneliti melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Umum Negeri 1 Tanah Pinoh pada tahun 1999 dan tamat pada tahun 2001.

Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Diploma II (D II) Program Studi PGTK di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pontianak pada tahun 2002 dan tamat pada tahun 2004. Selanjutnya peneliti mengambil pendidikan jenjang Strata 1 (S1) di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Melawi pada tahun 2020 dan selesai pada tahun 2023. Riwayat pekerjaan / mengajar : TK Dharma Wanita Nanga Pinoh (2008-2009), TK Mudjakirin Nanga Pinoh (2009-2010), TK Al-Kautsar Manggala (2011-2013), TK Yosi Nanga Pinoh (2014- sekarang).