

PEMBELAJARAN BERHITUNG MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA DINI

Yani Rahmayani¹, Agus Sumitra²

¹Kober Al Anshor, Jl. Bojong Koneng No.182 RT.04/RW.15 Bandung

²IKIP Siliwangi, Cimahi

¹rahmayaniy76@gmail.com, ²agus_sumitra@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Learning to count is one of the important and useful abilities in everyday life, almost all activities cannot be separated from counting. One of the activities of learning to count is through the game of snakes and ladders. The use of snake and ladder game media in the learning process can create pleasant conditions for children. Snakes and ladders game techniques can be developed to assist children's mastery of developmental aspects, especially in the material for developing numeracy skills. The purpose of this study is to improve numeracy skills using the snake and ladder game media. In this study, researchers used a qualitative approach with descriptive methods carried out using field observation techniques and interviews with a study sample of 14 children. Data analysis uses data reduction, data display, and conclusions. The purpose of using this method is to get an overview of learning to count using the game of snakes and ladders for children aged 5-6 years. The results obtained are an increase in the achievement of children's development values in learning count between before and after doing activities using the snake and ladder game media. This can be seen at the end of the research activity, their development value has increased from underdeveloped (BB) until the end of the development value reaches very well developed (BSB), so it can be concluded that by learning to count using snake and ladder media children become more developed.

Keywords: Learning To Count, Snake And Ladder Game For Early Childhood

ABSTRAK

Pembelajaran berhitung merupakan salah satu kemampuan penting dan berguna dalam kehidupan sehari-hari, hampir semua aktivitas tidak terlepas dari berhitung. Salah satu kegiatan dari pembelajaran berhitung yakni melalui media permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajarannya dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak. Teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung. Tujuan dari Penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media permainan ular tangga. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan teknik observasi lapangan dan wawancara dengan sample penelitian sebanyak 14 anak. Analisis data menggunakan reduksi data, display data, dan kesimpulan. Tujuan menggunakan metode tersebut adalah untuk mendapatkan gambaran tentang pembelajaran berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga pada Anak Usia Dini. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu adanya peningkatan pencapaian nilai perkembangan anak dalam pembelajaran berhitung antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan menggunakan media permainan ular tangga. Hal tersebut dapat dilihat pada kegiatan akhir penelitian, nilai perkembangannya meningkat mulai dari belum berkembang (BB) sampai akhir nilai perkembangannya mencapai berkembang sangat baik (BSB), sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa dengan pembelajaran berhitung dengan menggunakan media ular tangga anak menjadi lebih berkembang.

Kata kunci: Pembelajaran Berhitung, Permainan Ular Tangga, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak, secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini ialah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, berilmu, kreatif, inovatif, mandiri dan bertanggung jawab (Suyadi, 2017, hlm. 17-19) .

Pendidikan sebagai upaya untuk memajukan pertumbuhan nilai moral yang mencakup kekuatan batin dan karakter, pikiran, dan tumbuh anak yang antara satu dan lainnya saling berhubungan agar dapat memajukan kesempurnaan hidup, yakni kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras. Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Anak merupakan generasi penerus generasi bangsa yang kelak akan membangun bangsa menjadi bangsa yang maju. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6) tahun merupakan masa keemasan (*golden age*), dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya (Abidin , 2009, hlm. 98).Diantara Aspek perkembangan yang akan diteliti yaitu aspek kognitif yakni pengembangan pembelajaran berhitung atau lebih luas yakni matematika, yang memberikan peranan penting bagi anak usia dini.

Disamping itu juga matematika berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak. Meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan serta bervariasi sehingga peneliti terdorong untuk menggunakan media permainan ular tangga yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung. (Ruslan, Hayati, & Nuraeni 2019). Menurut Gardner (Suyanto, 2008, hlm. 45) disebut Logika matematika yaitu kecerdasan berpikir secara logis dan matematika, kecerdasan ini meliputi kemampuan menggunakan bilangan, operasi bilangan dan logika matematika.

Kehidupan setiap hari anak-anak tidak lepas dari penggunaan angka dan bilangan, Pembelajaran berhitung tidak harus dilaksanakan didalam kelas, akan tetapi diluar kelas anak anak pun bisa belajar berhitung, contoh ketika anak membeli mainan dan makanan, mengenal waktu, serta jam berapa anak harus berangkat sekolah, hal tersebut memerlukan angka. Menurut Piaget (dalam Suyanto, 2008, hlm.49). bahwa pengenalan matematika melalui penggunaan benda-benda kongkrit merupakan pembiasaan sangat penting agar anak dapat memahami matematika, seperti menghitung, bilangan dan operasi bilangan.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses yang mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Maka pembelajaran sangat penting dikenalkan pada anak usia dini dengan cara “belajar sambil bermain”, dengan bermain

sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik motorik, logika-matematika, sosial emosional, kreativitas, maupun seni.

Setiap anak usia dini memiliki karakteristik dan tahap perkembangan bermain yang berbeda, Tahap perkembangan tersebut disesuaikan dengan tingkat usia anak. Karakteristik perkembangan bermain anak dapat diidentifikasi melalui pengamatan, terutama pada saat, melakukan aktivitas belajar sambil bermain (Purnama, 2019, hlm.2). Program pendidikan PAUD pada dasarnya adalah serangkaian program kegiatan sehari-hari yang bertujuan untuk merangsang dan menumbuhkan aspek perkembangan diri yang meliputi perkembangan nilai agama, pengembangan sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni (Abidin 2009, hlm. 59).

Salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan yaitu kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung. Permainan berhitung pada anak usia dini diharapkan tidak hanya berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional anak, maka pelaksanaan pembelajaran berhitung melalui permainan dilakukan secara menarik dan bervariasi (Handayani, 2014).

Teknik permainan yang dapat dikembangkan untuk membantu kemampuan anak dalam menguasai aspek-aspek khusus dalam berhitung yakni teknik permainan melalui media ular tangga, dengan tujuan memperjelas konsep, pola dan urutan bilangan, kemampuan memuaskan rasa ingin tahu, serta mengembangkan kemampuan menjumlahkan (Sukmawati, 2017).

Dalam rangka menstimulasi dan mengembangkan kecerdasan berhitung anak, salah satu sarana yang dapat digunakan ialah memanfaatkan alat permainan edukasi, Akan tetapi dalam Mengetahui betapa pentingnya pembelajaran berhitung dengan menggunakan media penulis memiliki ketertarikan untuk mengkaji kemampuan pembelajaran berhitung pada anak usia dini di Kober Lentera. Setelah melakukan observasi penulis menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran berhitung terlihat adanya kendala yang di hadapi KB Lentera diantaranya keterbatasan alat permainan edukasi yang menyebabkan anak dalam menemukan dan mengekspresikan dirinya tidak berkembang, Kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam menciptakan media permainan Sehingga anak merasa bosan dengan proses pembelajaran yang tidak menarik dan tidak menyenangkan, sehingga peneliti merasa perlu melakukan upaya untuk membuat inovasi media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga anak merasa senang dan termotivasi mengikuti pembelajaran berhitung sehingga peneliti melakukan penelitian belajar dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian tentang “pembelajaran Berhitung Dengan Menggunakan Media permainan UlarTangga Pada Anak Usia Dini di KB Lentera. Berhitung atau yang lebih luas matematika, amat penting bagi anak usia dini, fungsi sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak terutama aspek kognitif. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah bagaimana pembelajaran berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga pada Anak Usia Dini di KB Lentera? Sedangkan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga pada Anak Usia Dini di Kober Lentera.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang dijadikan peneliti sebagai instrumen. Peneliti melaksanakan peran sosial interaktif, mereka melakukan pengamatan interviu, mencatat hasil pengamatan dan interaksi bersama partisipan. Partisipan adalah orang-orang yang diajak berwawancara, diobservasi diminta memberikan data, pendapat, dan pemikiran presepsinya (Sukmadinata, 2007, hlm. 95). Penelitian kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan dan mengungkap.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia dini dengan jumlah 14 anak. 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Penelitian ini dilakukan di KB Lantera yang beralamat DU F44 RT 06 RW 03 pasir leutik kota Bandung, Jawa Barat.

Teknik pengumpulan data adalah melakukan wawancara yang dilaksanakan secara lisan tujuannya untuk menghimpun data. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber atau partisipan. Menurut Sukmadinata, (2007, hlm. 220) bahwa teknik pengumpulan data adalah melakukan observasi lewat pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, observasi dapat dilakukan secara partisipatif maupun non partisipatif dan teknik pengumpulan data yang terakhir melalui dokumentasi dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dilapangan menggunakan 3 teknik diantaranya teknik wawancara (Interview), teknik observasi dan teknik dokumentasi. Adapun instrumen yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan teknik wawancara dan lembar observasi yang berisi indikator-indikator yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian dilapangan untuk mendapatkan informasi yang lengkap. Tolak ukur penilaian hasil observasi dengan menerapkan 4 tingkatan diantaranya Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Pelaksanaan kegiatan penelitian berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) guna untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga. Observasi yaitu mengamati setiap kegiatan anak dan guru pada saat melakukan proses pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas.

Model analisis data yang digunakan yaitu menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 92). Ada 4 langkah yang digunakan dalam teknik analisis data yaitu: 1. Pengumpulan data, 2 Reduksi data (*Data reduction*), 3. Display data (*data display*), 4. Verifikasi dan penegasan kesimpulan (*Conclusion drawing and verivication*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian diawali dengan melakukan observasi terlebih dahulu. Tujuan dari penelitian adalah Mengamati bagaimana tingkat kemampuan berhitung anak usia dini, khususnya dikelompok B. Kegiatan selanjutnya peneliti mulai merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang disusun bersama dengan kolaborator selaku guru wali kelompok B, kemudian dikonsultasikan dengan kepala sekolah untuk mendapatkan persetujuan dan saran.

Pada setiap observasi peneliti mempersiapkan lembaran penilaian yang berisi indikator-indikator sebagai bahan untuk menggali kemampuan anak terhadap kegiatan

pembelajaran berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga. Dan hasilnya akan dipaparkan pada pokok bahasan hasil observasi. Anak yang diobservasi sebanyak 14 Anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan setiap hari dari hari senin sampai hari jumat. Untuk kegiatan observasi dilaksanakan selama 4 kali pertemuan selama 1 minggu sekali, setiap hari jumat. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari jumat tanggal 7 februari 2020 dengan tema rekreasi dengan sub tema kebun binatang pada semester ke 2 (dua) dan pertemuan terakhir dilaksanakan pada tanggal 28 februari 2020. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti adalah pengumpulan data dengan menggunakan metode instrumen yang sudah peneliti tentukan, Instrumen dibuat untuk mengadakan wawancara dengan anak, orang tua dan pihak sekolah. Hasil observasi pertama terlihat dari penilaian pada setiap indikator .

Alokasi kegiatan observasi pada setiap pertemuan di KB Lentera waktu pembelajarannya adalah 120 menit, kegiatan Pembukaan 15 menit. kegiatan inti 75 menit, istirahat 15 menit dan kegiatan penutup 15 menit. dan untuk kegiatan observasi dilaksanakan mencapaidurasi 80 menit

Pada penelitian ini dilakukan langkah-langkah yang dilakukan guru untuk pembelajaran berhitung melalui permainan ular tangga diantaranya: 1) Guru mempersiapkan segala sesuatu yang di butuhkan dalam pembelajaran sebelum dimulai. 2) Guru mempersiapkan peralatan seperti papan ular tangga, dadu, dan pion. 3) Guru memberikan pengarahan cara bermain permainan ular tangga. 4) Guru mengawasi dan mendampingi anak.

Pada awal observasi, peneliti mengamati kegiatan anak namun hasil dari observasi anak masih asing dengan permainan ular tangga dan belum mengerti cara memainkan permainan ular tangga. Dari data diperoleh hasil dari setiap indikator terdapat anak yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) dan nilai Mulai Berkembang (MB) dan belum ada anak yang mencapai nilai Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada pertemuan observasi kedua permainan ular tangga beberapa anak sudah terlihat mengalami peningkatan yang baik pada perkembangan aspek kognitif. Beberapa anak yang awalnya masih binggung dan ragu-ragu dalam permainan ular tangga kini sudah mulai percaya diri. Secara keseluruhan anak mulai mengalami perkembangan meski belum secara optimal. Dari data diperoleh hasil dari setiap indikator terdapat anak yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB), nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada observasi ketiga hasil observasi anak sudah menunjukkan anak mulai aktif mengikuti pembelajaran berhitung melalui permainan ular tangga dan sebagian anak sudah mengerti cara pembelajaran berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga. Dari data diperoleh hasil dari setiap indikator terdapat anak yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB), nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB). Dan pada observasi terakhir sebagian anak sudah mampu memainkan permainan ular tangga seperti melempar dadu, menempatkan angka sesuai lemparan, dan sudah memahami ketika pion itu harus naik turun dan anak sudah u mengurutkan angka 1-20. Dari data diperoleh hasil dari setiap indikator terdapat anak yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB).

Perencanaan pembelajaran lazimnya dilakukan pada awal pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan sesuai skenario yang direncanakan sehingga mempermu-

dah dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Perencanaan pembelajaran harus mampu mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yang telah disusun oleh sekolah sesuai kurikulum

Pembelajaran di KB Lentera mencakup seluruh aspek perkembangan anak diantaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, seni, bahasa dan sosial-emosional. Dalam penelitian ini salah satu aspek perkembangan kognitif yang digunakan dengan penerapan berhitung melalui media permainan ular tangga Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan anak, dengan permainan anak banyak melakukan banyak hal, salah satunya meningkatkan kognitif anak dan anak akan dapat informasi .

Dalam meningkatkan proses belajar mengajar, guru dituntut untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengkombinasikan metode dan teknik pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai yang selalui dilakukan para guru di KB Lentera melakukan tahapan persiapan pembelajaran diantaranya: 1) Menentukan tema dan sub tema kegiatan yang ingin dicapai dalam penyusunan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), penyusunan RPPH bertujuan agar pembelajaran lebih terarah dan mencapai hasil yang maksimal. 2) Guru menyiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan oleh anak seperti menyiapkan papan permainan yang dibuat dari baner dirancang dengan beragam gambar yang bisa memberikan daya tarik anak untuk bermain kemudian dadu dan pion. 3) Anak diberi kesempatan untuk memperhatikan media yang sudah disiapkan guru. 4) Guru memberikan arahan dan penjelasan bagaimana cara bermain permainan ular tangga.

Adapun observasi dan penilaian ini dilakukan pada saat permainan berlangsung. Obsevasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data yang dikumpulkan dalam bentuk deskripsi kualitatif. Penilaian perkembangan yang digunakan dalam penelitian ini permainan ular tangga berdasarkan perkembangan indikator menggunakan Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik penilaian Belum (BSB).

Tabel 1

Data Observasi pertama Pembelajaran Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini

No	Nama Anak	Perkembangan Indikator				
		1	2	3	4	5
1	Abidah	MB	MB	MB	MB	MB
2	Alhafiz	BSH	MB	MB	MB	MB
3	Alula	MB	BSH	MB	BSH	BSH
4	Arjun	BSH	BSH	BSH	MB	MB
5	Aura	MB	MB	MB	MB	MB
6	Attifa	MB	MB	MB	MB	MB
7	Aysha	MB	MB	MB	MB	MB
8	Azka	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
9	Galih	MB	MB	MB	MB	MB
10	Khalisa	BB	MB	MB	MB	BB
11	Bilal	MB	MB	BSH	MB	MB
12	Rian	BSH	MB	MB	BSH	BSH
13	Rohid	MB	MB	BSH	BSH	BSH
14	Rohmn	MB	MB	MB	MB	MB

Keterangan perkembangan Indikator

- 1.Sabar dalam menunggu giliran
- 2.Mengenal angka
- 3.Tertarik pada hitungan
- 4.Disiplin
5. Memiliki sifat tanggung jawab

Kegiatan pembelajaran dilakukan mulai pukul 08.00 -10.00 WIB yang terbagi kedalam tiga kegiatan yaitu kegiatan persiapan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup. Pada kegiatan persiapan guru mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran sebelum dimulai. Kegiatan pembukaan pembelajaran dimulai dengan berbaris, berdoa dan bernyanyi, guru menanyakan kabar anak-anak dan kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan inti guru memanggil anak-anak untuk bergiliran bermain permainan ular tangga, Saat anak bermain, guru mencoba menggali kemampuan anak dengan memberikan rangsangan-rangsangan dan latihan-latihan sehingga anak-anak memahami permainan ular tangga, Kemudian kegiatan Istirahat anak-anak mencuci tangan ketika akan memulai makan dan berdoa sebelum makan. Kegiatan penutup guru mengulas balik mengenai kegiatan permainan ular tangga yang telah dilaksanakan dilanjutkan dengan berdoa mau pulang.

Catatan perkembangan pembelajaran berhitung anak melalui media permainan ular tangga pada observasi pertama anak masih merasa bingung dan belum paham cara pembelajaran berhitung melalui permainan ular tangga, ada anak yang menangis dan tidak mau mengikuti kegiatan permainan ular tangga. Dapat kita lihat pada table 1, yang menunjukkan bahwa anak sabar menunggu giliran ada satu anak Belum Berkembang (BB), Sembilan anak Mulai Berkembang (MB) dan 4 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) selanjutnya pada kemampuan anak mengenal angka terdapat sebelas Mulai Berkembang (MB) dan empat anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) selanjutnya pada anak yang tertarik pada hitungan terdapat sepuluh anak Mulai Berkembang (MB) dan empat anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan pada perkembangan indikator disiplin terdapat sebelas Mulai Berkembang (MB) dan tiga anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dan selanjutnya pada perkembangan indikator memiliki sifat tanggung jawab terdapat satu anak Belum Berkembang (BB) dan sembilan anak Mulai Berkembang (MB) dan empat anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 2

Data Observasi Ke-4 Pembelajaran Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini

No	Nama Anak	Perkembangan Indikator				
		1	2	3	4	5
1	Abiddah	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
2	Alhafidz	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH
3	Alula	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
4	Arjun	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
5	Aura	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
6	Attifa	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
7	Aysha	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
8	Azka	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
9	Galih	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
10	Khalisa	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
11	M. Bilal	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
12	Rian	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH
13	Rohid.	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
14	Rohman	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

Keterangan perkembangan Indikator

1. Sabar dalam menunggu giliran
2. Mengenal angka
3. Tertarik pada hitungan
- 4 Disiplin
5. Memiliki sifat tanggung jawab

Pencapaian pada akhir penelitian pada observasi pembelajaran berhitung dengan menggunakan media permainan ular tangga dimana anak-anak sudah aktif mengikuti pembelajaran berhitung, anak-anak sudah mampu memainkan permainan ular tangga, dan anak-anak sudah bisa mengurutkan angka dari angka 1-20 walau masih ada anak yang baru mampu mengurut angka dari 1-10, dari keseluruhan penilaian perkembangan indikator pada observasi ke empat .

Terlihat dalam table terakhir anak yang berkembang Sangat Baik (BSB) sudah hamper mengalami perkembangan yang sangat baik terdapat 3 anak Berkembang Sesuai Harapan dan sebelas anak Berkembang Sangat Baik (BSB) pada perkembangan indikator sabar dalam menunggu giliran, kemudian pada perkembangan indikator mengenal angka terdapat dua anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dua belas anak Berkembang Sangat Baik (BSB) kemudian pada perkembangan indikator tertarik pada berhitung terdapat 14 anak Berkembang Sangat Baik (BSB), pada perkembangan indikator disiplin terdapat 14 anak Berkembang Sangat Baik (BSB) dan perkembangan indikator memiliki sifat tanggung jawab terdapat 3 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebelas anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pada awal penelitian, peneliti melihat kurangnya respon anak terhadap permainan ular tangga, karena mereka belum pernah melihat jenis permainan tersebut. Dari data diperoleh hasil yang dicapai anak terdapat nilai anak Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB) dan sedikit yang mencapai Nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah dilakukan observasi beberapa kali terjadinya peningkatan perkembangan anak yang sangat baik dibandingkan pada awal penelitian. Hal ini disebabkan karena anak sudah mau terlibat dalam kegiatan belajar dan ketertarikan anak dalam pembelajaran berhitung melalui media permainan ular tangga yang disediakan guru.

Hal ini sesuai dengan Mursid (2018, hlm. 46) bahwa media pembelajaran diartikan sebagai sarana atau prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pembelajaran berhitung melalui media permainan ular tangga anak usia dini di KB Lentera dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung melalui media permainan ular tangga mengalami perkembangan yang signifikan. Hal ini terlihat dari akhir observasi terakhir anak sudah mencapai nilai perkembangan yang dicapai berkembang sangat baik (BSB).

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y (2009). Bermain Pengantar Bagi Penerapan Pendekatan BCCT Dalam Dimensi Paud. Bandung: Rizqi Press
- Handayani, S. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(3).
- Mursid. (2018). Belajar dan Pembelajaran Paud. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Purnama, S (2019). Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dina. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ruslan, P. O., Hayati, T., & Nuraeni, L. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 339-346.
- Sugiyono , (2017). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Ajzen
- Sukmadinata, N. S (2007). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyanto.S. (2008). Strategi Pendidikan Anak. Yogyakarta : Hikayat.
- Suyadi. (2017). konsep Dasar Paud. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukmawati, W. (2017). PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 85, LEGOSO CIPUTAT TIMUR. In *Prosiding Seminar Nasional Berseri* (pp. 177-184).
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Visimedia.