

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS MELATI
BANDAR LAMPUNG
TA 2015/2016**

(Skripsi)

**Oleh
TIARA RAYSIA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS MELATI BANDAR LAMPUNG TA 2015/2016

Oleh

TIARA RAYSIA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Tunas Melati Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dengan menggunakan media permainan ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 14 anak dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah uji korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan nilai r hitung lebih besar dari r tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga, Kemampuan Berhitung, Anak Usia Dini

ABSTRACT

THE USING OF SNAKE AND LADDER GAME IN INCREASING THE COUNTING ABILITY TO THE 5-6 AGE CHILDREN IN TUNAS MELATI KINDEGARDEN BANDAR LAMPUNG IN 2015/2016

BY

TIARA RAYSIA

The problem in this research is the low counting ability to the 5-6 age children in Tunas Melati Kindegarden Bandar Lampung. This research is to know the counting ability towards the early age children by using snake and ladder game. The method of this research is using the pre-experiment design one group pretest-posttest design. The sample in this research is 14 children by using purposive sampling technique moreover the technique of data analysis is using product moment correlation test. The result of this research showed that the achievement of r count bigger than r table, so it can be concluded that the media of snake and ladder game has influence towards the counting children ability.

Key words : The Media Of Snake And Ladder. The Counting Ability, Early Childhood

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS MELATI
BANDAR LAMPUNG
TA 2015/2016**

**Oleh
Tiara Raysia**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN
ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS MELATI
BANDAR LAMPUNG TA 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Tiara Raysia**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113054064

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.
NIP 19760602 200812 2 001

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

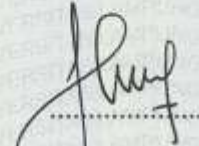
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

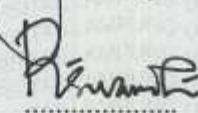
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.



Sekretaris : Dr. Riswandi, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Rochmiyati, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. B. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Februari 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Tiara Raysia
Nomor Pokok Mahasiswa : 1113054064
Program Studi : PG PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Tunas Melati Kedaton Bandar Lampung

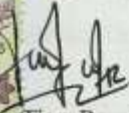
Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Melati Bandar Lampung" tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 29 Februari 2016

Yang membuat pernyataan,




Tiara Raysia
NPM 1113054064

RIWAYAT HIDUP

Tiara Raysia dilahirkan di Kota Metro pada tanggal 11 Januari 1993, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Syaiful Azwar dan Ibu Marida Sari,



S.H. Penulis menempuh pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) Karya Utama Kecamatan Tanjung Seneng Bandar Lampung diselesaikan tahun 1999, Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis, Kota Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri

29 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2008, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 12 Bandar Lampung pada tahun 2011.

Pada tahun 2011, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1-PG PAUD melalui Seleksi Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMPTN), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTO

*"Jadikan sabar dan sholat sebagai penolongmu,
Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"
(Al-Baqoroh, 154)*

*"Didiklah anakmu, karena dia akan menghadapi
Suatu masa yang berbeda dengan masa di kehidupanmu"
(Syayyidina Ali bin Abu Tholib r.a.)*

*"Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari
betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah."
(Thomas Alva Edison)*

*"Jangan pernah kau menyesali kegagalan
bangkitlah untuk mencapai kesuksesan"
(Tiara Raysia)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada ALLAH SAW beserta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terima kasih serta rasa bangga ku kepada:

Ayah dan Bundaku tercinta (Syaiful Azwar dan Marida Sari, S.H)

Yang sudah membesarkan ku penuh dengan kasih sayang dan kesabaran, yang telah mendidik ku hingga menjadi seperti sekarang, yang bekerja membanting tulang dan selalu memberikan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita, yang tidak pernah lelah untuk selalu memberikan do'a, dan nasihat.

Suami dan Anakku tersayang (Supriyono dan Naura Fadila Prisia)

Yang telah menjadi sosok seorang suami yang selalu menemani saat aku berjuang, yang tak pernah bosan mendengarkan segala keluh-kesahku, mengingatkan ku untuk hal-hal yang baik, bekerja membanting tulang yang tidak ternilai harganya, dan tak pernah lelah menyemangati ku saat semangat ku mulai goyah.

Adik-adikku yang ku Banggakan (Achmad Azizurrachman dan Annisa Nurul Aina)

Yang selalu memberikan motivasi dalam setiap senyuman dan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita, semoga kita dapat membanggakan kedua orangtua kita. terimakasih.

Teman-teman Angkatan 2011 Yang ku Banggakan

Yang selalu memberikan motivasi, senyum dan semangat untuk terus berjuang dalam menyelesaikan studi ini, terimakasih.

Serta

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikan ku sosok yang mandiri, serta jati diriku kelak

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Melati Kedaton Bandar Lampung TA 2015/2016”.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberikan dukungan yang teramat besar terhadap perkembangan program studi PG-PAUD dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah membantu sumbang sih untuk kemajuan kampus PG-PAUD tercinta.
4. Ibu Ari Sofia, S.Psi, M.A. Psi selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pembimbing I atas jasanya baik tenaga dan pikiran yang tercurahkan untuk bimbingan, masukan, kritik dan saran yang diberikan dengan sabar dan ikhlas di sela kesibukannya dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Dr Riswandi, M.Pd selaku Pembimbing II atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini.
7. Bapak/ ibu Dosen dan Staf Karyawan PG-PAUD, yang telah membantu sampai skripsi ini selesai.
8. Ibu Hendaryani selaku Kepala Sekolah TK Tunas Melati Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
9. Dewan guru TK Tunas Melati Bandar Lampung yang telah bersedia menjadi teman sejawat, membantu dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
10. Kedua orang tuaku tercinta (Syaiful Azwar & Marida Sari, S.H) yang telah membesarkan, mendidik dan tak henti menyayangiku, memberikan do'a, dukungan, semangat serta senantiasa menantikan keberhasilanku.
11. Suami dan anakku tersayang (Supriyono & Naura Fadila Prisia) yang telah memberiku semangat, memberikan waktu, memberikan motivasi dan dukungannya.
12. Adik-adikku (Achmad Azizurrachman dan Annisa Nurul Aina) yang selalu memberikan senyuman kebahagiaan, kalian adalah kebanggaanku.

13. Sahabat yang selalu menemaniku (Ninda Kariza, dan Qurotu Aini) yang tak pernah bosan mendengarkan keluhanku telah memberikan masukan, motivasi waktu dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
14. Teman-teman terbaikku (Intan, Ferba, Dini, Prima, Ariyantini, Tri, Retno, Reiska, Resti, Yulia) yang telah memberikan semangat dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.
15. Teman-teman seperjuangan (Lala, Suci, Mei, Sulis, Uswah, Tia) terimakasih telah menjadi teman yang terbaik.
16. Seluruh rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2011 kelas A dan B yang telah bersama-sama berusaha dari awal hingga akhir.
17. Teman-teman KKN dan PPL di Kerbang Dalam Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat 2014 (Eilin, Putri, Ninda, Roy, Dodi, Yanti, Morgi, Barkah dan Intan)
18. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terimakasih.

Bandar Lampung, 29 Februari 2016
Penulis,

Tiara Raysia
NPM 1113054064

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1 Tujuan Penelitian	7
1.5.2 Manfaat Penelitian	8
II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1 Kognitif	10
2.1.2 Kemampuan Berhitung	13
2.1.3 Media Pembelajaran	20
2.1.4 Bermain	22
2.1.5 Permainan Ular Tangga	27
2.2 Penelitian Relevan	29
2.3 Kerangka Pikir	30
2.4 Hipotesis Penelitian	32
III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	33
3.2 Setting Penelitian.....	34
3.3 Populasi dan Sampel	34
3.3.1 Populasi	34
3.3.2 Sampel	34
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional	35
3.4.1 Definisi Konseptual dan Operasional Permainan Ular Tangga	35
3.4.2 Definisi Konseptual dan Operasional Kemampuan Berhitung	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.1 Observasi	36

3.6 Uji Instrumen	37
3.6.1 Uji Validitas	37
3.7 Teknik Analisis Data	40

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Sekolah	41
4.1.1 Sejarah Singkat Sekolah	41
4.1.2 Visi, Misi, dan Tujuan	43
4.1.3 Data Peserta Didik	44
4.1.4 Data Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan	44
4.1.5 Jadwal Kegiatan	44
4.2 Proses Kegiatan Pembelajaran	45
4.2.1 Proses Observasi Pertama	45
4.2.2 Kegiatan Pembelajaran	46
4.2.3 Proses Observasi Kedua	48
4.3 Deskripsi Data Penelitian	48
4.3.1 Media Permainan Ular Tangga	49
4.3.2 Berhitung Permulaan	50
4.4 Hasil Analisis Data	52
4.5 Pembahasan	56

V Kesimpulan

5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60

DAFTAR PUSTAKA	62
-----------------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Media Permainan Ular Tangga.....	35
2. Indikator Kemampuan Berhitung	36
3. Validasi Kisi-Kisi Instrumen variabel Y	38
4. Validasi Kisi-Kisi Instrumen variabel X	39
5. Data Peserta Didik	44
6. Data Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan	44
7. Pedoman Indikator Penelitian	49
8. Rekapitulasi Data Penggunaan Media Permainan Ular Tangga	50
9. Pedoman Indikator Penelitian	51
10. Rekapitulasi Data Kemampuan Berhitung.....	52
11. Perolehan data Pre-test Variabel X dan Y	53
12. Perolehan data Post-test Variabel X dan Y	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	31
2. Desain <i>One Grup Pretest-Posttes</i>	33
3. Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Peserta Didik.....	64
2. Validasi Kisi-Kisi Instrument	65
3. Lembar Penilaian Pretest	67
4. Rencana Kegiatan Harian.....	73
5. Lembar Penilaian Posttest.....	82
6. Rekapitulasi Data Perolehan Skor Sebelum dan Sesudah	88
7. Tabel Penolong	92
8. Foto-foto Penelitian	94
9. Surat Izin Penelitian	97
10. Surat Keterangan Tempat Penelitian	98
11. Surat Balasan dari Sekolah	99

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan serta membantu individu mengembangkan sikap dan keterampilan dalam mempersiapkan kehidupan yang lebih lanjut. Pendidikan dimulai sejak dini tanpa mengenal batasan usia berawal dari orang tua, keluarga, lingkungan sekitar sehingga dapat berkembang secara optimal dan sesuai harapan.

Dalam undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dewasa usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulus atau pemberian rangsangan pendidikan dimulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Melalui proses pendidikan diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ada lima aspek yang harus dikembangkan anak usia dini yaitu aspek perkembangan moral dan nilai agama, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa dan perkembangan sosial emosional. Hal ini dikarenakan dengan mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat mempermudah anak untuk melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya.

Salah satu dari aspek yang harus dikembangkan adalah perkembangan kognitif, seperti yang tercantum dalam peraturan pemerintah nomor 58 tahun 2009 perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Anak harus mencapai beberapa poin penting dalam konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf antara lain: Menyebutkan lambang bilangan 1-20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. Pada konsep menyebutkan lambang bilangan anak akan dikenalkan pada kegiatan berhitung permulaan, kegiatan berhitung yang dilakukan anak usia dini pada rentang usia 5-6 tahun adalah membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 20.

Berhitung permulaan anak harus melalui beberapa tahapan yaitu mampu mengenal angka, menyebutkan angka, dan mengurutkan angka yang pada akhirnya anak akan mampu melakukan berhitung secara sederhana dengan benar. Sedangkan masih banyak sekolah-sekolah dalam kegiatan berhitung pada anak hanya menggunakan majalah kegiatan yang disediakan oleh pihak sekolah dan mengerjakan soal yang dituliskan oleh guru di papan tulis. Seharusnya dalam melakukan pembelajaran berhitung pada anak menggunakan media permainan dan benda kongkrit yang ada disekitar anak agar dalam melakukan kegiatan anak tidak akan merasa bosan dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Menurut Susanto, (2011:98) menjelaskan bahwa :

kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya yang dimulai dari lingkungan sekitar anak dan dapat membantu anak untuk melanjutkan ketahap pendidikan selanjutnya

Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik maka sebaiknya guru atau pendidik dapat memahami tahap kemampuan berhitung anak dan melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain

sambil belajar atau belajar sambil bermain. Karena bermain adalah cara anak dalam belajar. Menurut Hartati (2005:85) menjelaskan bahwa :

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak secara optimal dan melalui bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, dan lingkungan sekitarnya.

Bermain merupakan media bagi anak untuk belajar. Kegiatan bermain dalam proses pembelajaran juga membutuhkan media atau alat yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan diharapkan dapat menstimulus aspek perkembangan anak dengan optimal. Media atau alat permainan yang disediakan tidak harus mahal ataupun baru, lingkungan sekitar dan barang bekas dapat dijadikan sebagai media atau alat permainan.

Menurut Sriningsih (2009:98) menjelaskan bahwa :

permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif ,bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. keterampilan kognitif–matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.

Sehingga dapat disimpulkan 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 pengembangan kemampuan berhitung.

Sedangkan kenyataan di lapangan yang peneliti temui saat melakukan observasi awal adalah, kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal tersebut terlihat pada saat proses belajar mengajar di kelas, sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20 dengan benar, anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar dan tepat, anak belum mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sampai 10 dengan tepat dan anak masih merasa bingung. Dari 23 anak, hanya 9 orang anak yang menunjukkan kemampuan berhitung, sedangkan sisanya sebanyak 14 anak belum menunjukkan kemampuan berhitung. Penyebab dari belum berhasil 14 anak tersebut karena anak hanya mengerjakan lembar kerja di dalam kelas selain itu guru masih belum menggunakan APE dan media sehingga pembelajaran menjadi monoton. Sehingga anak tidak merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan menyebabkan kemampuan berhitung pada anak rendah.

Hal ini di dukung oleh hasil penelitian Handayani (2012) hasil penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung dengan

menggunakan permainan ular tangga di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung. .

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “ penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 Tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20.
2. Anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan dengan benda.
3. Anak belum mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sampai 20.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yang timbul, maka perlu adanya pembatasan masalah. Hal ini disesuaikan dengan identifikasi masalah, agar apa yang hendak dicapai dalam penelitian ini dapat terarah dengan baik. Maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada “penggunaan media

permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun”.

1.4 Rumusan Masalah dan Permasalahan

Berdasarkan uraian sebagaimana latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah kemampuan berhitung pada anak masih rendah.

Dari rumusan masalah tersebut maka dapat di peroleh permasalahan penelitian sebagai berikut: Apakah penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun?

1.5 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut “untuk mengetahui penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini (AUD).

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi guru dan calon guru dalam mengetahui keadaan anak dalam proses belajar mengajar khususnya penggunaan media permainan ular tangga sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
2. Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang ada sehubungan dengan media permainan ular tangga.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan pentingnya penggunaan media atau APE yang melibatkan anak secara langsung khususnya dalam pengembangan kemampuan berhitung pada anak dan sebagai persiapan dalam jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar siswa selalu memaksimalkan motivasi belajar sehingga akan membantu dalam pencapaian kemampuan berhitung.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah memperhatikan fasilitas yang ada disekolah agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam peningkatan kemampuan berhitung.

4. Bagi Peneliti dan Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti akan kegiatan dalam pembelajaran khususnya berhitung. Bagi peneliti lain diharapkan dapat memberi manfaat dan sebagai kajian yang relevan dalam penulisan karya ilmiah lainnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Kognitif

a. Hakikat Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh anak sejak dini dengan cara pemberian stimulus atau rangsangan karena perkembangan kognitif akan berpengaruh terhadap pendidikan selanjutnya. Menurut Pudjiati dan Masykouri (dalam Wiyani, 2014:61) menjelaskan bahwa :

Kognisi juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Sedangkan menurut Desmita (2009:97) menyatakan bahwa :

kata kognitif digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah kemampuan yang digunakan untuk mempelajari suatu keterampilan dan konsep baru, keterampilan yang digunakan untuk memahami keadaan dilingkungan dan keterampilan untuk menggunakan daya ingat. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan.

b. Teori Perkembangan Kognitif dari Jean Piaget

Menurut Piaget (dalam Sumanto, 2014:152) menjelaskan bahwa :

perkembangan kognitif bertujuan untuk memperoleh struktur-struktur psikologis yang diperlukan supaya manusia mampu berfikir secara logis dan mampu mengadakan penalaran secara abstrak mengenai masalah-masalah aktual dan hipotesis.

sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif memiliki fungsi untuk membangun struktur-struktur psikologis yang diperlukan oleh manusia untuk dapat berfikir secara logis dan melakukan penalaran secara abstrak.

c. Tahapan Perkembangan Kognitif

Piaget (dalam Sumanto, 2014:159) membagi perkembangan kognitif dalam empat fase, yaitu:

1. Fase Sensorimotor (0-2 tahun/ 0-18 bulan).
2. Fase Praoperasional (2-7 tahun).
3. Fase Konkret Operasional (7-11 tahun).
4. Fase Formal Operasional (11/12 tahun).

d. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Taman Kanak-Kanak

Setiap anak usia dini unik. Unik yang dimaksud disini karena anak usia dini memiliki perbedaan pada setiap aspek perkembangan baik dalam aspek perkembangan moral dan nilai agama, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, dan aspek perkembangan sosial emosional yang dimiliki oleh anak. Aspek perkembangan tersebut memiliki karakteristik. Jamaris (2006:25) menyatakan karakteristik yang dimiliki oleh kemampuan kognitif pada usia taman kanak-kanak adalah:

1. Kemampuan Kognitif Anak Usia 4 Tahun
 - a. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir secara intuitif atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Misalnya, menyusun puzzle berdasarkan coba-coba.
 - b. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
 - c. Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.

- d. Proses berfikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dan dicium; dan selalu diikuti dengan pertanyaan “mengapa?”
- e. Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan, tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris).
- f. Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

2. Kemampuan Kognitif Anak usia 5-6 Tahun

- a. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran.
- b. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya.
- c. Telah mengenal sebagian besar warna.
- d. Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
- e. Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya.
- f. Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

2.1.2 Kemampuan Berhitung

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Masa usia TK merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan segala kemampuan yang telah dimiliki anak, karena pada saat usia ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Kemampuan ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta adanya pembiasaan dan latihan. Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011:97) menjelaskan bahwa :

kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang dimiliki oleh setiap anak yang diperoleh dari bawaan pembawaan dan latihan yang mendukung anak untuk menyelesaikan suatu tugas.

Kemampuan atau potensi pada anak berbeda-beda, salah satu kemampuan yang harus dikembangkan oleh pendidik adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan potensi yang dimiliki anak dalam menguasai dibidang matematika.

Menurut Susanto, (2011:98) menjelaskan bahwa :

kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sedangkan Sriningsih (2008:63) mengungkapkan bahwa :

kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak. Kegiatan berhitung dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan seperti kegiatan mengurutkan

bilangan atau membilang dan mengenai jumlah. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi anak, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media yang tepat sesuai dengan perkembangan anak.

b. Prinsip-prinsip Berhitung di Taman Kanak-kanak

Prinsip berhitung digunakan sebagai acuan agar setiap pendidik atau guru mengetahui karakteristik anak dan saat kegiatan pembelajaran target yang ingin dicapai sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan demikian anak tidak lagi dibebani dengan kegiatan berhitung yang bukan untuk usianya, sehingga pembelajaran berhitung akan lebih bermakna dan menimbulkan rasa senang pada diri anak.

Prinsip-prinsip berhitung ini mengacu pada Depdiknas (dalam Susanto, 2011:102) yaitu :

- a. Dimulai dengan menghitung benda;
- b. Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit;
- c. Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri;
- d. Suasana yang menyenangkan;
- e. Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh;
- f. Anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya
- g. Evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan.

Dari prinsip-prinsip berhitung diatas, dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak

didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

Untuk mengembangkan pembelajaran berhitung agar sesuai dengan prinsip tersebut membutuhkan upaya dari seorang pendidik agar memberikan pembelajaran berhitung tidak lagi menggunakan cara yang sulit. Bahwa pengembangan pembelajaran berhitung bisa diterapkan melalui suatu permainan yang didalamnya menjarkan anak untuk berhitung dengan benda-benda, terdapat lambang bilangan, menumbuhkan interaksi antar anak, serta menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan kebebasan kepada anak untuk memecahkan masalahnya sendiri. Peran guru hanya mengawasi kegiatan bermain anak, dari hal tersebut guru dapat mengevaluasi perkembangan terhadap kriteria yang harus dicapai dalam setiap perkembangan anak pada saat kegiatan bermain.

c. Tahapan Berhitung Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran berhitung pada anak usia dini tidak bisa dilakukan secara spontan mengenalkan lambang bilangan dan menjumlahkan lambang bilangan tersebut, tetapi harus dilakukan secara bertahap. Seorang guru perlu mengetahui tahapan berhitung yang sesuai untuk kebutuhan anak kemampuan yang dibutuhkan anak dapat terstimulus dengan baik.

Menurut Depdiknas 2007: 7-8 (Dalam Susanto, 2011:100) tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya: tahap penguasaan konsep, tahap transisi, tahap pengenalan lambang.

1. Tahap penguasaan konsep

Dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

2. Tahap transisi

Merupakan peralihan dari pemahaman secara kongkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju kearah pemahaman secara abstrak.

3. Tahap pengenalan lambang

Adalah dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

Pembelajaran berhitung yang sesuai dengan tahapan penguasaan konsep berhitung anak, yang dimulai dengan cara menghitung jumlah benda kongkret disekitar anak, pengenalan dari benda terhadap lambang bilangannya, dan tahap yang terakhir menggunakan lambang bilangan untuk menunjukkan jumlah benda yang dihitung dapat meningkatkan kemampuan anak khususnya kemampuan berhitung.

d. Tujuan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

Berhitung bagi anak TK dapat memotivasi anak dalam mengembangkan konsep diri, melatih kedisiplinan serta dapat menyelesaikan masalah yang terjadi sehingga anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, karena berhitung adalah bagian dari matematika yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari.

Tujuan berhitung yang terdapat dalam Mudjito 2007 diantaranya adalah:

- a. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa terjadi di sekitarnya.
- e. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Sedangkan Menurut Piaget (dalam Suyanto 2005:161) menyatakan bahwa:

Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung adalah untuk mengembangkan kemampuan matematika anak agar

anak memiliki konsep berpikir logis, memiliki sikap ketelitian, konsentrasi serta dapat mengembangkan kemampuannya untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya dengan cara bermain yang didalamnya terdapat pengetahuan tentang berhitung.

e. Manfaat Pembelajaran Berhitung

Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Dengan perkataan lain bahwa istilah pembelajaran dapat diberi arti sebagai kegiatan sistematis dan sengaja dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran. Manfaat pembelajaran berhitung bagi anak adalah untuk menghindari ketakutan anak terhadap pembelajaran matematika, yang bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Oleh karena itu guru hendaknya dapat menciptakan permainan-permainan berhitung untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak. Banyak konsep dasar yang bisa dipelajari anak usia dini dalam berhitung. Pengetahuan tentang berhitung jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia TK memiliki rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur tetapi apabila cara pengenalan berhitung tersebut dilakukan sambil bermain maka

anak akan merasa senang, tanpa ia sadari dengan sendirinya anak telah belajar berhitung. Dengan hal tersebut kemampuan anak terutama kemampuan berhitung anak-anak meningkat, karena guru sebagai mengembangkan pembelajaran berhitung yang sesuai dengan prinsip berhitung dan tahapan berhitung anak sesuai penjelasan diatas.

2.1.3 Media

a. Pengertian Media

Dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya menggunakan media pembelajaran dalam bentuk benda kongkrit dan berperan langsung dalam pembelajaran. Menurut Sadiman, dan kawan-kawan (dalam Latif, dan kawan-kawan, 2013:151) mengungkapkan kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3) menyatakan bahwa:

media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau alat yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai, selain itu media pembelajaran juga digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2014:28) dalam proses belajar siswa yaitu:

1. pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan oleh guru sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain yang seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain .

Kemp & Dayton (dalam Latif dan kawan-kawan, 2013:166)

mengemukakan beberapa manfaat media, yaitu:

1. penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. pembelajaran lebih menarik.
3. pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. waktu pelaksanaan pembelajaran diperpendek.

5. kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
7. sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. peranan guru kearah yang positif.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran diantaranya (dalam Latif dan kawan-kawan, 2013:152-154) :

1. media *visual*/ grafis adalah media yang hanya dapat pembelajaran diantaranya: gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan/ *chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan bulletin.
2. media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Contoh media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.
3. media audio-visual mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. contoh media audio-visual : film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, televisi, video, permainan (*game*).

2.1.4 Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak usia dini merupakan kebutuhan yang paling mendasar dan sebagai sarana yang digunakan untuk belajar dan berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Bermain dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan pada anak.

Menurut Gallahue,(1989) dalam (Hartati: 2005:85) menjelaskan bahwa :

Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaanya, tangganya atau seluruh anggota tubuhnya.

Selanjutnya menurut Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2013: 144) berpendapat bahwa :

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang terjadi secara spontan yang dilakukan seorang anak bersama dengan orang lain dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya dan juga dapat memberikan rasa puas dan senang pada diri anak dan juga sebagai sarana yang akan memperoleh pengetahuan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan anak secara optimal.

b. Karakteristik Bermain

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak. Oleh karena itu kegiatan bermain

pada anak hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut
(Hartati, 2005:91)

1. menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun psikis.
2. bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.
3. bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu.
4. makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Schwartz (dalam Hartati, 2005:92) mengemukakan karakteristik-karakteristik bermain sebagai berikut:

1. Bermain adalah interaktif.
2. Bermain adalah kebebasan, spontanitas, dan tanpa paksaan.
3. Bermain adalah hal yang menarik, dan
4. Bermain adalah terbuka (tidak terbatas), imajinatif, ekspresif, kreatif dan berbeda (berlainan).

Berdasarkan karakteristik di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain muncul dari dalam diri anak dan atas dasar kesenangan bukan karena paksaan dan tuntutan. Bukan jenis kegiatannya melainkan bagaimana sikap anak dalam melakukannya.

c. Fungsi Bermain bagi Anak Taman Kanak-Kanak

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Hartey, Frank dan Goldenson dalam (Moeslichatoen:2004:33) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

1. menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. contohnya, meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dsb.

2. untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dsb.
3. untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dsb.
4. untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dsb.
5. untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dll.
6. untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dsb.
7. mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
8. untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Sedangkan menurut Hetherington dan Parke (dalam Moeslichatoen: 2004:34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa kelak.

Fungsi bermain tidak hanya dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial anak saja, tetapi seluruh aspek perkembangan pada anak juga akan meningkat. Aspek perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan aspek perkembangan nilai dan moral agama.

d. Tahapan Bermain

Kegiatan yang dilakukan oleh anak pada dasarnya mencerminkan tingkat perkembangan mereka. Berikut akan diuraikan tentang tahapan bermain dari beberapa ahli. Sesuai dengan tingkat usia seorang anak, tahapan bermain dibagi menjadi 3 (tiga) tahap, yaitu (dalam Hartati, 2005:92):

1. *Ekplorasi play* (0-2 tahun)
 Dalam tahapan bermain ini anak sudah mulai timbul rasa ingin tahunya untuk menjelajahi dunia sekitar dan dirinya sendiri. Anak akan bergerak kesana dan kemari hanya untuk memuaskan rasa ingin tahunya dilakukan tanpa aturan serta tujuan yang jelas.
2. *Competency Play* (3-6 tahun)
 Adalah tahap anak melakukan aktivitas dengan cara meniru orang lain yang dilihatnya. Pada tahap ini anak sudah mulai mampu untuk mencapai tingkat keterampilan tertentu, misalnya cara memegang crayon atau pensil.
3. *Achievement Play* (7-10 tahun)
 Adalah tahap permainan dimana anak sudah mulai melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kompetitif. Kegiatan ini dilakukan karena anak sudah ingin menunjukkan prestasinya.

Apabila ditinjau dari dimensi perkembangan kognitif anak, maka tahapan bermain terdiri dari (dalam Hartati, 2005:93)

1. Bermain praktis, yaitu suatu tahapan kegiatan bermain dimana anak melakukan kegiatan tersebut hanya mengeksplorasi suatu alat permainan. Contoh: anak yang bermain dengan boneka kainnya hanya dengan cara meraba, mencium, melepas hingga mencoba menegakkannya di atas lantai.
2. Bermain simbolik, yaitu tahap dimana anak sudah mulai menggunakan makna simbolis dari benda-benda. Contoh: anak yang menggunakan kotak korek api sebagai alat permainan kandang bebek dan bebek-bebeknya.
3. Bermain dengan aturan, yaitu pada tahap ini anak mulai menggunakan aturan (*rules*) yang dibuat sendiri oleh mereka. Contoh: anak yang bermain petak umpet dengan teman-temannya, mereka akan menetapkan aturan terlebih dahulu.

e. Manfaat Bermain

Walaupun aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, tetapi bermain sendiri banyak memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu (dalam Hartati,2005:94)

- a. bagi perkembangan aspek fisik.
- b. bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar.
- c. bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian.
- d. bagi perkembangan aspek kognisi.
- e. bagi perkembangan alat pengindraan.
- f. dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari,
- g. sebagai media terapi,
- h. sebagai media intervensi.

Manfaat bermain tersebut dapat disimpulkan bahwa, bermain memiliki manfaat terhadap aspek perkembangan anak, dan keterampilan. Yaitu aspek perkembangan fisik-motorik, aspek emosi dan kepribadian, aspek kognisi, alat penginderaan, keterampilan olah raga dan menari, media terapi dan media intervensi.

2.1.5 Permainan Ular Tangga

Salah satu permainan yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak adalah permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan

untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung.

Permainan ular tangga sudah banyak dimainkan oleh anak Indonesia sejak zaman dahulu. Permainan ini merupakan permainan yang populer di masyarakat. Seiring berkembangnya zaman permainan ular tangga ini sekarang sudah hampir menghilang.

Ular tangga pada umumnya terdiri atas satu petak permainan yang berisi kotak-kotak yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu. Permainan ini sangat mudah untuk dimainkan, mendidik dan menghibur anak-anak.

Menurut Sriningsih (2009:98) menjelaskan bahwa :

Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.

Sehingga dapat disimpulkan 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 pengembangan kemampuan berhitung.

2.2 Penelitian Relevan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zubaidah (2012/2013) dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B1 TK NEGERI Pembina Padang Ulak Tanding Kabupaten Rejang Lebong” Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, teknik pengumpulan data dari hasil observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pada siklus I baru 4 orang (40%) yang mampu berhitung angka dari satu sampai sepuluh, sedangkan 6 orang (60%) masih mendapat nilai kurang. Pada siklus ke II mengalami peningkatan anak yang memperoleh nilai baik meningkat menjadi 9 orang (90%) dan hanya satu yang belum berhasil dikarenakan faktor umur yang memang belum mencapai 5 tahun. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan ular tangga melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak dan terbukti efektif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam”

Kemampuan anak dalam berhitung di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung masih rendah.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menggunakan metode praktek langsung. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung pada siklus ke II. Di simpulkan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung.

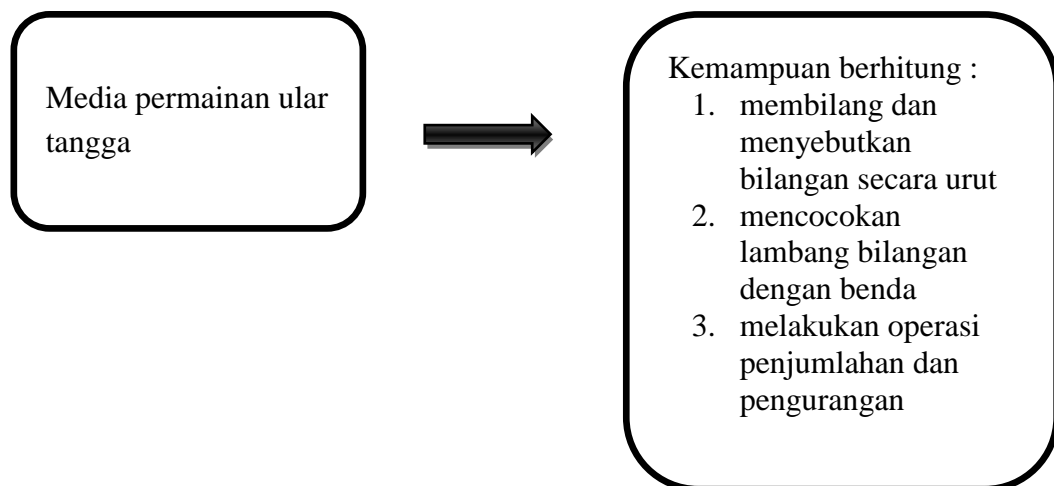
2.3 Kerangka Pikir

Kegiatan pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan bermain dan menggunakan media pembelajaran secara kongkrit, salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah media permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga tersebut dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung

Kemampuan berhitung yang dimiliki anak usia dini yaitu: membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan 1-20.

Mengingat betapa pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia dini, yaitu untuk memudahkan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ditingkat berikutnya. Diharapkan guru dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berhitungnya dengan menggunakan berbagai media yang tepat sesuai dengan perkembangan anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar d bawah ini:



gambar 1. Kerangka pikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka fikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Rumusan Hipotesis Hipotesis Alternatif

Penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

H_0 : Rumusan Nol

Penggunaan media permainan ular tangga tidak dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

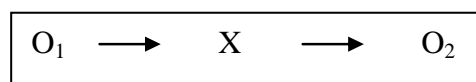
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *Pre-Experimental*, menurut Sugiyono (2014: 109) dikatakan *Pre-Experimental Designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

Desain *Pre-Experimental* menggunakan *One Grup Pretest-Posttest*. (Sugiyono, 2014:110) pada penelitian ini, diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



gambar 2. Desain *One Grup Pretest-Posttest*

- O₁ : Observasi pertama diberikan sebelum menggunakan media permainan ular tangga
- X : Pemberian atau penggunaan media permainan ular tangga
- O₂ : Observasi kedua diberikan setelah menggunakan media permainan ular tangga

3.2 Setting Penelitian

Peelitian ini dilakukan di TK Tunas Melati Bandar Lampung di Jalan Danau Ranau No. 25 Kelurahan Surabaya Kecamatan Kedaton, Bandar Lampung pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016, TK Tunas Melati memiliki 2 ruang belajar yang terdiri dari 1 ruang belajar kelas B dengan rentang usia 5-6 tahun dan 1 ruang belajar kelas A dengan rentang usia 4-5 tahun.

3.3 Populasi dan Sampel serta Teknik Sampling

3.3.1 Populasi

Semua anak di kelompok B yang berusia 5-6 tahun terdiri dari 23 siswa (13 perempuan dan 10 laki-laki) di TK Tunas Melati Kedaton Bandar Lampung.

3.3.2 Sampel

Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, maka penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan kriteria berikut ini : Anak usia dini yang berusia 5-6 tahun atau berada pada kelompok B, anak yang belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20, anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan dengan benda, anak yang belum mampu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan 1 sampai 20. Berdasarkan penjelasan diatas maka jumlah sampel yang akan diobservasi oleh peneliti berjumlah 14 orang anak.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

3.4.1 Definisi Konseptual dan Operasional Permainan Ular Tangga

Definisi Konseptual: permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan kognitif–matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.

Definisi Operasional : penggunaan permainan ular tangga dijabarkan dalam indikator untuk mengukur pencapaiannya. Indikator tersebut adalah:

Tabel 1. Indikator Permainan Ular Tangga

NO	INDIKATOR MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
1	Melakukan permainan fisik dengan aturan
2	Mengenal bilangan
3	Melakukan kegiatan berhitung

3.4.2 Definisi Konseptual dan Operasional Kemampuan Berhitung

Definisi Konseptual: kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Definisi Operasional: berhitung permulaan bagi anak usia dini melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

Kemampuan berhitung anak dijabarkan dalam indikator untuk mengukur pencapaiannya. Indikator tersebut adalah:

Tabel 2. Indikator Kemampuan Berhitung

NO	INDIKATOR KEMAMPUAN BERHITUNG
1	Membilang dari 1 sampai 20
2	Mencocokkan lambang bilangan dengan benda
3	Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 20

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan berhitung anak dengan menggunakan lembar observasi, yakni dengan mengamati anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi partisipasi.

Observasi partisipasi merupakan salah satu dari jenis jenis observasi. Observasi partisipasi pada umumnya dipergunakan untuk penelitian yang bersifat eksploratif. Suatu observasi disebut observasi partisipasi bila observer turut mengambil bagian dalam kehidupan observasi.

Alat yang digunakan berupa lembar obeservasi dalam bentuk daftar *checklist*. Proses kegiatan dibuat dalam daftar penilaian yang sudah

dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator dan kisi-kisi instrumen penilaian.

3.6 Uji Instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Peneliti biasanya menggunakan instrumen untuk memperoleh data yang berasal dari lapangan dan dapat memperoleh informasi dari objek atau subjek yang diteliti. Peneliti dapat membuat instrumen, instrumen penelitian yang baik perlu mempunyai dua syarat penting yaitu valid dan reliabel.

Menurut Sugiyono (2014:173) instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu validitas isi (*content Validity*), validitas konstruk (*construct validity*), dan pengujian validitas eksternal. Penelitian ini penulis menggunakan pengujian validitas internal yang dilakukan dengan cara pengujian validitas isi, dimana dalam pengujian dibantu dengan menggunakan alat ukur kisi-kisi instrumen atau lembar observasi yang sudah diuji oleh ahlinya. Ahli yang memvalidasi instrumen peneliti yaitu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd, Gian Fitria Anggraini, M.Pd dan Nia Fatmawati, S.Pd, M.Pd.

Uji validitas ini menggunakan skala Guttman, menurut Sugiyono (2014:139) skala guttman adalah skala pengukuran yang akan

didapatkan jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak pernah”; dan “positif-negatif”. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikhotomi (dua alternatif).

Adapun saran-saran yang diberikan kepada penulis yaitu sesuaikan indikator dengan judul berhitung dan sesuaikan indikator dengan aktivitas yang dilakukan dalam instrumen yang digunakan. Tabel dibawah ini menjelaskan instrumen yang telah divalidasi oleh ahlinya Dalam penelitian ini untuk mengukur penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung digunakan lembar observasi yaitu dengan menjabarkan variabel yang akan diukur menjadi indikator. Validasi kisi-kisi instrumen penilaian yang akan digunakan untuk mengukur variabel Y yaitu kemampuan berhitung adalah :

Tabel 3. Validasi Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Berhitung (Variabel Y)

Indikator	Sub Indikator	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	
			Mampu	Tidak Mampu
Membilang dari 1 sampai 20	Membilang dengan menunjukan benda yang berjumlah 1 sampai 20	Ketepatan dalam membilang benda yang berjumlah 1 sampai 20		
	Menyebutkan urutan bilangan dari 1 sampai 20	Ketepatan dalam menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 20		
	Membuat urutan bilangan 1 sampai 20 dengan benda	Kesesuaian dalam membuat urutan bilangan dengan benda		
Mencocokkan lambang bilangan dengan benda	Menyebutkan bilangan sesuai dengan lambang bilangan	Ketepatan dalam menyebutkan bilangan sesuai dengan lambang bilangan		
	Menunjukan lambang bilangan sesuai dengan benda	Kesesuaian dalam menunjukan lambang bilangan sesuai dengan benda		
	Memasangkan lambang bilangan dengan benda	Kesesuaian dalam memasangkan lambang bilangan dengan benda		

Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 20	Menyebutkan hasil penjumlahan 1 sampai 20	Ketepatan dalam menyebutkan hasil penjumlahan dari 1 sampai 20		
	Menyebutkan hasil pengurangan 1 sampai 20	Ketepatan dalam menyebutkan hasil pengurangan dari 1 sampai 20		

Keterangan :

Mampu : 1

Tidak Mampu : 0

Selanjutnya validasi kisi-kisi instrumen yang dibuat untuk mengukur variabel X media permainan ular tangga sebagai berikut:

Tabel 4. Validasi Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Permainan Ular Tangga (Variabel X)

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	
				Mampu	Tidak Mampu
Media Permainan Ular Tangga	Melakukan permainan fisik dengan aturan	Melakukan permainan fisik dengan aturan yang berlaku	Keaktifan pada saat melakukan kegiatan fisik seperti berjalan diatas papan permainan		
	Mengenal bilangan	Membilang titik-titik yang ada pada dadu	Kesuaian pada saat membilang titik-titik yang terdapat pada dadu		
	Melakukan kegiatan berhitung	Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik yang ada pada dadu	Kesesuaian dalam menghitung langkah pion sesuai jumlah titik yang ada pada dadu		

Keterangan :

Mampu : 1

Tidak Mampu : 0

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik parametris karna untuk menguji hipotesis asosiatif (hubungan antar variabel) dengan bentuk data interval.

Teknik analisis data ini menggunakan uji Korelasi *Product Moment*. Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama menurut Sugiyono (2013:228).

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

gambar 3. Rumus Korelasi Product Moment

Keterangan:

r_{xy} = Korelasi anatar variabel x dan y

x = $(x_i - \bar{x})$

y = $(y_i - \bar{y})$

Koefisien determinasi = $(r)^2$

Uji analisis ini untuk menguji :

H_a : Penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan

kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun

H_0 : Penggunaan media permainan ular tangga tidak dapat meningkatkan

kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perolehan data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/ 2016, sehingga dapat diartikan bahwa H_a diterima dan H_0 di tolak. Hal ini dapat dibuktikan dari kemampuan membilang dan mengurutkan benda, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, serta operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana yang mengalami peningkatan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Guru

Sebagai bahan masukan guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan agar lebih bermakna dan menarik minat anak untuk ikut aktif dalam kegiatan. Guru dapat menggunakan media permainan ular

tangga sebagai salah satu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

2. Peneliti lain

Bagi peneliti lain penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti akan kegiatan dalam pembelajaran khususnya berhitung dan diharapkan dapat memberi manfaat dan sebagai kajian yang relevan dalam penulisan karya ilmiah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Meida Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Mudjito. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak* . Jakarta: Depdiknas
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Handayani, Sri. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam*. Universitas Negeri Padang
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1659> diunduh pada 17 Maret 2015pukul 20.18 Wib
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2009. *Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta: Depdiknas.
- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Moeslichatoen. 2014. *MetodePengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sriningsih , Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- _____. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sujiono, Y.N, 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta

- Sugiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- . 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- Sumanto. 2014. *Psikologi Perkembangan Fungsi dan Teori*. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service).
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media
- Zubaidah, Betty. 2012. *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B1 Tk Negeri Pembina Padang Ulak Tanding Kabupaten Rejang Lebong*. Bengkulu: Universitas Bengkulu
<http://repository.unib.ac.id/8637/> diunduh pada tanggal 17 Maret 2015 pukul 19. 50 Wib