

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR
TANGGA DI PAUD TUNAS JAYA KEMILING
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

HELMİYATI



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

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI PAUD TUNAS JAYA KEMILING BANDAR LAMPUNG

Oleh

HELMIYATI

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak kelompok A PAUD Tunas Jaya yang berjumlah 20 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas melalui langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase dari siklus satu, siklus dua dan siklus tiga, dari semua indikator yang ditetapkan seperti menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan tanpa terbolak balik, menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan tepat, meniru lambang bilangan 1-10 dengan benar, menghubungkan simbol dengan benda mengalami peningkatan yang signifikan dan berkembang sangat baik. Berdasarkan penelitian tersebut dapat direkomendasikan bahwa melalui media permainan ular tangga adalah media yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Lambang Bilangan, Ular Tangga

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA
DI PAUD TUNAS JAYA KEMILING
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

HELMIYATI

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



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

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA
DI PAUD TUNAS JAYA KEMILING
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Helmiyati**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213254017

Program Studi : S1 PG-PAUD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Pembimbing



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



Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001


MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.**


.....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.**


.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **29 Juni 2016**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama Mahasiswa : Helmiyati
NPM : 1213254017
Program Studi : SI PG-PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : PAUD TUNAS JAYA Kemiling Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI PAUD TUNAS JAYA KEMILING BANDAR LAMPUNG “ adalah hasil penelitian saya, adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat berdasarkan kondisi yang sebenar-benarnya.

Bandar Lampung, Juni 2016
Yang membuat pernyataan,




HELMİYATI
NPM 1213254017

RIWAYAT HIDUP



Penulis, Helmiyati dilahirkan di Kampung Baru pada tanggal 7 Maret 1974, sebagai anak ke empat dari tujuh bersaudara, pasangan Bapak H. M. Yusuf Ilyas dan ibu Hj. Hasanah. Pendidikan Awal Penulis adalah masuk Sekolah Dasar (SD) diselesaikan pada tahun 1987, Sekolah pagi hari kemudian siang hari Sekolah Madrasah Ibtidaiyyah selesai tahun 1987, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP PGRI Punduh Pedada pada tahun 1990, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA.N Hanura Padang Cermin pada tahun 1993. Pada tahun 2012 pendidik melaksanakan kuliah sebagai mahasiswa konversi S1 PG-PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) di Universitas Lampung dan di selesaikan pada tahun 2016, pada tahun 2009 Peneliti di beri kepercayaan oleh Lurah Gulak Galik untuk mengelola PAUD SPS dan mengingat PAUD tersebut bukan milik peneliti maka peneliti mendirikan lembaga PKBM Bina Bakti pada tahun 2012 yang didalamnya terdapat beberapa program yakni Kelompok Bermain (KOBBER) Tunas Jaya, Pendidikan Kesetaraan, Taman Bacaan Masyarakat, Life Skill hingga sekarang, peneliti membagi waktu antara PAUD Beringin dan lembaga Milik sendiri.

MOTO

*Dengan ilmu kehidupan akan lebih mudah, dengan seni
kehidupan menjadi indah, dengan agama kehidupan
menjadi terarah dan bermakna
(Prof. Dr. H.A.Mukti Ali)*

*Kebangganku sebagai pendidik anak usia dini adalah dapat
mengajarkan al fatehah dan surah-surah dalam alqur'an,
karena aku yakin kelak ilmu yang kuberikan akan
menolongku
(Helmiyati)*

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini, kupersembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu yang sangat aku cintai dan kusayangi yang senantiasa mendoakanku setiap saat, menasehatiku, mengingatkanku ketika aku lalai, serta memberikan dukungan untukku.
2. Suamiku tercinta H. M. Toha Maksun S.Pd yang telah memotivasiku, mendoakanku setiap waktu, dan memberikan dukungan moril maupun material kepadaku.
3. Putraku Tomy Yuditio Eka Ardani dan Putriku Isna Mutiara Salsabila yang aku cintai dan kusayangi yang menjadi penyemangat hidupku.
4. Teman-teman seperjuanganku, mahasiswa PG.PAUD Konversi yang senantiasa memberi motivasi selama perkuliahan hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Almamaterku Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat, hidayah dan innayahNya laporan Skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Skripsi dengan Judul “Upaya meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada

1. Bapak Dr.H. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini M.Si, selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Ari Sofia S.Psi. M.A.Psi, selaku Ketua Program Studi SI PG-PAUD dan sekaligus Dosen penguji yang telah memberikan masukan, saran, dan kritikan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Een Y. Haenilah M.Pd Selaku Dosen pembimbing yang sabar dan senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan saran, masukan, kritikan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen program studi PG-PAUD yang telah memberikan motivasi kepada penulis
6. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD Konversi

7. Kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini semoga bermanfaat, terutama bagi penulis, rekan sejawat dan pemerhati Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya.

Penulis menyadari bahwa penelitian tindakan kelas ini masih banyak kekurangan hal ini karena adanya keterbatasan yang penulis miliki. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis kepada para pembaca pada umumnya, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran pada perkembangan pendidikan selanjutnya.

Bandar Lampung, Juni 2016

Penulis

HELMİYATI
NPM : 1213254017

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBARAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah dan Permasalahan	9
E. Pemecahan Masalah.....	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9

1. Manfaat Bagi Anak Didik	9
2. Manfaat Bagi Orangtua	9
3. Manfaat Bagi Sekolah	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Hakekat Belajar	11
B. Teori Belajar Kognitif	12
C. Dasar Perkembangan Kognitif	13
1. Perkembangan Kognitif Anak	13
2. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	14
1. Tahap Sensori Motorik.....	14
2. Tahap Praoperasional	15
3. Tahap Operasional Konkret	16
4. Tahap Operasional Formal.....	16
D. Kajian Tentang Lambang Bilangan	17
1. Pengertian Lambang Bilangan	18
2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	19
3. Pentingnya Mengenal Lambang Bilangan	20
4. Langkah-langkah Pembelajaran mengenal Lambang Bilangan	21
E. Pengertian Bermain	22
1. Fungsi dan Manfaat Bermain	23
2. Jenis-jenis Permainan	25
1. Permainan Aktif.....	25
2. Permainan Pasif	25
3. Permainan Fantasi/Imajinasi.....	26
F. Media.....	26
1. Pengertian Media	26
2. Manfaat dan Fungsi Media.....	28
3. Jenis-jenis Media.....	29

G.	Permainan Ular Tangga.....	30
	1. Tujuan Permainan Ular Tangga	31
	2. Manfaat Permainan Ular Tangga	31
	3. Keunggulan Permainan Ular Tangga	31
H.	Penelitian yang Relevan.....	32
I.	Kerangka Pikir	33
J.	Hipotesis Tindakan.....	35
III. METODE PENELITIAN		36
A.	Jenis Penelitian.....	36
B.	Waktu Penelitian	36
C.	Tempat Penelitian.....	37
D.	Subjek Penelitian.....	37
E.	Sumber Data.....	37
F.	Tehnik Pengumpulan Data.....	37
	1. Observasi.....	38
	2. Diskusi.....	38
	3. Dokumentasi	38
G.	Definisi Konseptual	39
H.	Definisi Operasional	39
I.	Instrumen Penelitian	40
J.	Prosedur Penelitian Tindakan	41
	1. Perencanaan.....	41
	2. Tindakan.....	42
	3. Pengamatan	42
	4. Refleksi.....	42
K.	Tehnik Analisis Data.....	43
L.	Indikator Keberhasilan.....	44

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Siklus 1	47
a. Tahapan perencanaan	47
b. Tahapan Tindakan	47
c. Tahapan Observasi	49
d. Tahapan Refleksi.....	50
2. Siklus 2.....	52
a. Tahapan perencanaan	53
b. Tahapan Tindakan	53
c. Tahapan Observasi	55
d. Tahapan Refleksi.....	57
3. Siklus 3.....	59
a. Tahapan perencanaan	59
b. Tahapan Tindakan	60
c. Tahapan Observasi	62
d. Tahapan Refleksi.....	64
B. Pembahasan	67
V. KESIMPULAN.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I.....	49
4.2 Penilaian Kinerja Guru Siklus 1.....	50
4.3 Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus 2	56
4.4 Penilaian Kinerja Guru Siklus 2.....	57
4.5 Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus 3	62
4.6 Penilaian Kinerja Guru Siklus 3.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Desain Siklus Penelitian.....	43
3.2 Model Analisis Triangulasi	44

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus 1,2,3	65
4.2 Grafik IPKG I Siklus 1, 2, 3.....	66
4.3 Grafik IPKG 2 Siklus 1, 2, 3	67

I . PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada perkembangan sikap dan pembentukan perilaku. Dengan demikian PAUD juga harus memiliki kemampuan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan, yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosial emosional (sikap dan emosi) bahasa, seni sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini menuju kesiapan ke jenjang selanjutnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 146 Tahun 2014, Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang lebih lanjut.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah, mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Soemiarti (1995:58), mengemukakan bahwa tujuan

umum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu: Membentuk manusia pancasila sejati, yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (YME), yang cakap, sehat, dan terampil, serta bertanggung jawab terhadap agama, masyarakat, dan negara. Sedangkan tujuan secara khususnya adalah, memberikan kesempatan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisik dan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada anak secara optimal sebagai individu yang unik, memberi bimbingan yang seksama agar anak memiliki sifat dan kebiasaan yang baik, sehingga mereka dapat diterima oleh masyarakat, mencapai kematangan mental dan fisik yang dibutuhkan agar dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Harun Rasyid (2009: 64) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. Potensi yang dapat dikembangkan pada diri anak sesuai dengan Permendikbud 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013, yang memuat program-program pengembangan yang mencakup sebagai berikut : Nilai agama dan moral , fisik motorik (motorik kasar dan motorik halus, intelektual atau kognitif, bahasa, sosial emosional, seni. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Tunas Jaya kelompok A adalah perkembangan kognitif

Pengenalan kognitif khususnya lambang bilangan kepada anak diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui

kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di PAUD tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013, disebutkan, dalam standar tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia 4-5 tahun adalah: Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan, anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-10, anak dapat meniru lambang bilangan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda atau simbol.

Setelah peneliti melakukan pengamatan pada semester genap di kelompok A di PAUD Tunas Jaya, dari 20 anak, ada 15 anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan. Hal itu terlihat pada saat kegiatan berlangsung, anak masih belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan, contohnya, ketika anak diminta oleh guru untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara bersama-sama, hampir semua anak dapat melakukannya, tetapi pada saat guru meminta kepada anak satu persatu untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 ternyata masih banyak anak yang belum mampu. Selanjutnya dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10 secara mundur, sebagian anak masih belum mampu. Contohnya, pada saat guru meminta kepada anak untuk menyebutkan lambang bilangan secara mundur yang dimulai dari angka 10, 9, 8, 6, 7, 5, 4, pada saat pendidik memberi contoh anak-anak bisa mengikutinya, namun ketika guru meminta untuk menyebutkan bilangan secara mundur anak-anak belum mampu.

Kemudian, umumnya anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak, sebagian besar anak masih melakukan kesalahan dalam menunjuk lambang bilangan 1-10. Misalnya, pada saat pendidik meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan 1-4-6-3-5-2-10 yang terdapat pada Lembar Kerja Anak (LKA), masih banyak yang melakukan kesalahan, Misalnya pada saat pendidik menyebutkan angka sembilan anak menunjuk angka enam, pada saat pendidik membantu, anak-anak bisa, tetapi ketika tidak dibantu pendidik anak-anak masih kebingungan.

Umumnya anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda atau gambar. Anak masih sering keliru. Sebagai contoh, pada saat anak melakukan sendiri dalam menghubungkan dengan garis untuk gambar bintang yang berjumlah 9, anak justru menghubungkan gambar tersebut dengan angka 6.

Umumnya anak masih belum bisa meniru tulisan antara 1-10. Terlihat pada saat anak pendidik meminta anak untuk menuliskan lambang bilangan 1-10, anak-anak menuliskan dengan terbalik dan bahkan masih banyak minta dibantu pendidik, contoh angka 6 ditulis 9 dan angka 7 ditulis terbalik.

Pendidik kurang kreatif, menarik dan inovatif dalam menyampaikan materi. Hal itu terlihat ketika pembelajaran berlangsung, pengenalan lambang bilangan dilakukan dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), buku tulis, papan tulis. Contohnya, pendidik menyediakan LKA dan dibagikan kepada setiap anak, lalu pendidik meminta anak untuk membuka halaman yang sama dengan

pendidik, kemudian pendidik menyebutkan gambar angka yang tertera pada halaman tersebut diikuti oleh anak. Pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah, terlihat anak mudah bosan. Pendidik tidak menggunakan media pada saat pembelajaran, akhirnya anak kurang tertarik, anak cenderung pasif dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran, peran pendidik tidak berpusat pada anak dibuktikan dengan adanya peran pendidik yang terlalu menguasai kelas.

Alat peraga merupakan salah satu penunjang dalam pembelajaran anak usia dini. Artinya alat peraga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, sementara jumlah alat peraga di PAUD Tunas Jaya masih sangat terbatas. Hal tersebut dikarenakan kondisi lembaga yang belum memadai, selain itu juga dikarenakan kurangnya kreatifitas pendidik dalam pembuatan alat peraga dengan menggunakan bahan bekas yang ada disekitar.

Pembelajaran masih menggunakan LKA dan bersifat monoton. Dalam kegiatan ini, anak merasa bosan, sebab kegiatannya hanya menuliskan angka yang sama hingga memenuhi buku. Selain itu anak menjadi kurang paham apa makna dari angka-angka tersebut. Padahal angka atau lambang bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda.

Adanya permasalahan-permasalahan yang diuraikan di atas, artinya kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A di PAUD Tunas Jaya masih rendah, Sementara sebagian orang tua memaksakan anak-anaknya untuk

menguasai berbagai keterampilan khususnya matematika atau berhitung dengan cepat, orang tua menganggap anaknya pandai jika sudah mampu berhitung di usia dini. Hal ini memicu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengajarkan Matematika dengan metode yang kurang tepat. Senada dengan yang diungkapkan oleh Sriningsih (2009:2) tidak sedikit lembaga Pendidikan Anak Usia Dini mengajarkan Matematika dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) yang di dalamnya terdapat angka-angka tanpa benda yang kongkret.

Pendidik mempunyai peranan yang sangat besar dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan diharapkan dapat memilih serta menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat dalam setiap kegiatannya. Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan di PAUD Tunas Jaya sebaiknya melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, bervariasi, dan kreatif.

Anak mempunyai karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, sehingga perlu menyiapkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak. Menurut Moeslichatoen (2004:24) terdapat tujuh metode yang dapat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan anak sesuai dengan karakteristiknya, di antaranya: Metode bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, dan pemberian tugas. Dari beberapa metode yang dijelaskan di atas peneliti memilih menggunakan metode bermain. Dan kita sebagai pendidik tinggal menyiapkan dan menyediakan permainan yang dapat bermanfaat bagi anak, agar anak tidak sekadar bermain tetapi juga bisa belajar banyak dari apa yang dilakukan melalui bermain.

Hal ini diperkuat oleh Solehudin (2007 : 79) yang menyatakan bahwa bermain merupakan hal yang perlu diprioritaskan sebagai sumber belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karena dengan bermain anak terlibat langsung dalam aktifitas yang menyenangkan bukan hanya mengikuti tugas yang diberikan guru. Permainan ular tangga dirasa bisa membantu anak dalam mengenal lambang bilangan, karena dalam permainan ular tangga terdapat simbol-simbol yang tertera di dadu dan angka-angka yang tertera pada media permainan. Dadu akan digelindingkan pada area bermain, lalu anak melihat berapa simbol yang tertera, setelah menghitung simbol yang tertera di dadu, anak mulai bermain dengan melangkahi media permainan sambil menyebutkan angka yang tertera dan berhenti sesuai jumlah simbol yang didapatkannya.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti apakah melalui media permainan ular tangga bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, untuk mengetahui sejauh mana anak-anak tersebut mampu mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar - mengajar sebagai berikut:

1. Umumnya anak masih belum mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara berurutan.
2. Umumnya anak masih belum mampu menunjuk lambang bilangan 1-10.
3. Umumnya anak masih harus dibantu guru dalam menyebutkan bilangan 1-10 secara acak.
4. Umumnya anak masih dibantu guru dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda atau gambar.
5. Umumnya anak masih belum bisa meniru tulisan antara 1-10.
6. Guru kurang kreatif, menarik, dan inovatif dalam menyampaikan materi kegiatan mengenal lambang bilangan
7. Jumlah alat peraga masih sangat terbatas.
8. Pembelajaran masih menggunakan LKA dan bersifat monoton

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan memperhatikan keterbatasan dari berbagai faktor yaitu biaya, waktu, tenaga, dan pikiran serta kemampuan peneliti maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut: Sebagian besar anak-anak belum mampu mengenal lambang bilangan, sehingga anak tersebut mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan baik secara acak maupun berurutan.

D. Rumusan Masalah dan permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas diajukan rumusan masalah yaitu: Rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Usia 4-5 tahun di PAUD Tunas Jaya Kemiling Bandar Lampung, dengan demikian: rumusan permasalahan penelitian ini adalah: “Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan ular tangga.

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan pengamatan dengan permasalahan yang terjadi maka upaya mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini di PAUD Tunas Jaya melalui bermain, khususnya permainan ular tangga, karena diharapkan dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah: Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Anak Didik

- 1) Mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna

- 2) Memberikan pengalaman baru dan wawasan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan
- 3) Mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

2. Manfaat Bagi Orang Tua

- 1) Membantu orangtua untuk memahami pentingnya belajar melalui bermain.
- 2) Membantu orang tua untuk dapat memotivasi anaknya dalam kegiatan belajar dan pembelajaran di sekolah.

3. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Sebagai sumber informasi bahwa belajar melalui bermain dengan menggunakan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.
- 4) Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas

II . TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakekat Belajar

Manusia belajar dari pengalaman yang diperolehnya melalui kehidupan keluarga, untuk sampai pada penemuan bagaimana ia menempatkan dirinya ke dalam keseluruhan kehidupan di mana ia berada. Pembelajaran bagi anak usia dini bermanfaat tidak saja bagi guru pada lembaga PAUD. Tetapi juga bermanfaat bagi para orang tua dan orang dewasa lainnya yang memiliki tanggung jawab dalam membelajarkan anaknya dimanapun dan kapanpun. Menurut (Sardiman, 2011:22) Belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Pandangan beberapa ahli tentang belajar dalam Djamarah (2002:12-13), yakni sebagai berikut:

1. Belajar menurut James O. Whittaker adalah merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
2. Belajar menurut Cronbach adalah *Learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
3. Belajar menurut Howard L. Kingskey adalah bahwa *Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*. Belajar adalah proses dimana

tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

4. Slameto merumuskan pengertian belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan suatu kegiatan seseorang untuk mengubah perilaku bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terbentuk karena pengalaman maupun ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, pengalaman tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya maupun melalui ilmu pengetahuan yang diperolehnya. Seluruh kegiatan belajar selalu diikuti oleh perubahan yang meliputi kecakapan, keterampilan dan sikap, pengertian dan harga diri, watak, minat, penyesuaian diri dan lain sebagainya. Perubahan tersebut meliputi perubahan kognitif, perubahan psikomotor, dan perubahan afektif.

B. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif memandang bahwa belajar bukan semata-mata proses perubahan tingkah laku yang tampak melainkan sesuatu yang kompleks yang sangat dipengaruhi oleh kondisi mental anak yang tidak tampak, oleh karenanya dalam pembelajaran di kelas seorang pendidik perlu memperhatikan kondisi muridnya yang berhubungan dengan persepsi, perhatian, motivasi dan lain-lain. Teori ini berorientasi pada bagaimana membuat belajar menjadi bermakna. Teori belajar kognitif dibentuk dengan tujuan mengkonstruksi belajar secara alamiah,

hasilnya berupa prosedur-prosedur yang dapat diterapkan pada situasi kelas untuk mendapatkan hasil yang sangat produktif.

Teori ini menjelaskan bagaimana seseorang mencapai pemahaman atas dirinya dan lingkungannya, lalu menafsirkan bahwa diri dan lingkungan psikologinya merupakan faktor-faktor yang memiliki keterkaitan. Teori ini dikembangkan berdasarkan tujuan yang melatarbelakangi perilaku, cita-cita, cara-cara, dan bagaimana seseorang memahami diri dan lingkungannya.

C. Dasar Perkembangan Kognitif

Setiap anak akan mengalami masa-masa pertumbuhan dan perkembangan pada berbagai dimensi. Perkembangan setiap anak tidaklah sama, karena setiap individu memiliki tempo dan perkembangan yang berbeda. Apabila anak diberikan stimulasi edukatif secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik sekalipun terdapat bahaya potensial yang perlu diwaspadai.

1. Perkembangan Kognitif Anak

Desmita (2007: 103) menyatakan Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Piaget (dalam Suyanto, 2005: 53) menyatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu melalui empat tahapan: sensori-motor (usia 0-2 tahun), praoperasional (usia 2-7 tahun), operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan operasional formal untuk usia 11 tahun

ke atas. Tahap perkembangan kognitif anak PAUD pada kelompok A berada pada tahap praoperasional. Mengembangkan aspek perkembangan kognitif di PAUD pada anak Kelompok A dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, membilang, membandingkan, mengurutkan, mengenal operasi bilangan, menghitung mundur, dan lain sebagainya.

2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget sebagai tokoh perkembangan kognitif mengemukakan bahwa perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap, yaitu: tahap sensori motor (usia 0- 24 bulan), tahap praoperasional (usia 2 tahun - 7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7 - 11 tahun), tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas).

1. Tahap Sensori-motorik (0 - 24 bulan)

Piaget berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif selama stadium sensori motorik ini, inteligensi anak baru nampak dalam bentuk aktivitas motorik sebagai reaksi simulasi sensorik. Stadium ini yang penting adalah tindakan konkret dan bukan tindakan imajiner atau di bayangan saja. Piaget menamakan proses ini sebagai proses desentrasi, artinya anak dapat memandang dirinya sendiri dan lingkungan sebagai dua identitas yang berbeda. Sebelum usia 18 bulan, anak belum mengenal objek permanen. Artinya, benda apapun yang tidak ia lihat, tidak ia sentuh, atau tidak ia dengar dianggap tidak ada, meskipun sesungguhnya benda

itu ada. Pada rentang 18 – 24 bulan barulah kemampuan objek permanen anak tersebut muncul secara bertahap dan sistematis.

2. Tahap Pra-operasional (2-7 tahun)

Stadium pra-operasional dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi (tidak langsung) serta bayangan dalam mental. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu untuk melakukan tingkah laku simbolis. Anak sudah memiliki penguasaan sempurna tentang objek permanen. Artinya, anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksisnya suatu benda yang harus ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan atau sudah tak dilihat, didengar atau disentuh lagi. Jadi, pandangan terhadap eksistensi benda tersebut berbeda dengan pandangan pada periode sensori motor, yakni tidak bergantung lagi pada pengamatannya belaka. Berpikir praoperasional bercirikan yaitu; mampu meniru, antisipasi, egosentris, memusat pada satu dimensi, belum berhasil untuk berpikir balik.

Anak usia 4-5 tahun mampu meniru tingkah laku yang dilihatnya, seperti: jika bermain perang-perangan mereka menirukan tingkah laku dalam situasi perang, bermain masak-masakan mereka meniru tingkah laku ibu dalam menyiapkan semua proses memasak. Cara-cara yang dilakukan anak menunjukkan daya imajinasi yang berkembang pesat. Kemampuan melihat hubungan asimetris pada anak 4-5 tahun mulai kelihatan walaupun melalui proses *trial and error*. Misalnya, anak berhasil menyusun tiga tongkat yang berbeda ukuran, mulai dari tongkat yang pendek sampai dengan tongkat yang panjang.

Rosmala (2005: 14) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah: 1) menyebut urutan bilangan dari 1-10, 2) menyebut, menunjuk dan mengelompokkan 5 warna, 3) menyusun kembali kepingan puzzle sehingga menjadi bentuk utuh, 4) memasang benda sesuai pasangannya, 5) mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup lalu dikempeskan, benda-benda dimasukkan air, benda-benda dijatuhkan, dan lain-lain, 6) mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika benda kecil dilihat dengan kaca pembesar dan jika besi berani didekatkan dengan macam-macam benda yang terbuat dari besi, 7) menggambarkan orang dengan 2-3 bagian badan seperti, kepala, tangan, kaki, 8) kemampuan untuk memperhatikan atau berkonsentrasi lebih lama, 9) bertambahnya pengalaman tentang pengertian dari fungsi, waktu, hubungan bagian dengan keseluruhan.

3. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Cara berpikir anak yang operasional konkret kurang egosentris. Ditandai oleh desentrasi yang besar. Artinya anak sekarang misalnya sudah mampu untuk memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan juga untuk menghubungkan dimensi-dimensi ini satu sama lain. Pada dasarnya perkembangan kognitif anak ditinjau dari karakteristiknya sudah sama dengan kemampuan kognitif orang dewasa. Namun masih ada keterbatasan kapasitas dalam mengkoordinasikan pemikirannya. Pada periode ini anak baru mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Kekurangan dalam cara berpikir operasional konkret, yaitu anak mampu untuk melakukan aktivitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkret.

4. Tahap Operasional Formal (mulai 11 tahun)

Pada periode ini seorang remaja telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif, yaitu: kapasitas menggunakan hipotesis, kemampuan berfikir mengenai sesuatu khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan anggapan dasar

yang relevan dengan lingkungan yang dia respons dan kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak.

Dari beberapa tahapan perkembangan di atas bahwa pada tahap praoperasional (2-7 tahun) masa di mana anak mengalami perkembangan lebih dari usia sebelumnya. Anak sudah mulai dapat beradaptasi dengan lingkungannya, mulai berpikir dari apa yang mereka temukan di sekelilingnya, melakukan tingkah laku simbolik, melakukan pemecahan masalah. Maka peneliti dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa pada tahap perkembangan ini lebih tepat diberikan stimulasi edukatif secara intensif melalui bermain, karena bermain merupakan salah satu karakter anak. Dengan bermain maka dapat mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga.

D. Kajian tentang Lambang Bilangan

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini, dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum membahas mengenai lambang bilangan, maka perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pengertian bilangan.

1. Pengertian Lambang Bilangan

Menurut (Sudaryanti, 2006: 4) Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Merserve (Dali, 1980: 42) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Menurut Tadkiroatun (2012: 23) bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri atas angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*Double digits*), yaitu angka 1 dan 0. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri atas angka-angka, banyaknya benda, jumlah yang berbentuk simbol atau gambar. Dikemukakan bahwa konsep bilangan itu bersifat abstrak, maka cenderung sukar untuk dipahami oleh anak usia dini. Dengan demikian maka untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak dibutuhkan media yang konkret, tujuannya untuk mempermudah anak dalam memahami lambang bilangan dengan pengalaman konkret. Untuk dapat mengembangkan kemampuan lambang bilangan pada anak-anak PAUD dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang tidak terbatas.

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi, khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Kemampuan mengenal lambang bilangan sudah selayaknya diberikan terhadap anak sesuai dengan perkembangannya. Pengenalan lambang bilangan diberikan melalui pemberian stimulus dan rangsangan dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

Pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Materi yang diberikan di antaranya: membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai dengan 10, membilang dengan menunjuk benda mengenal konsep bilangan pada benda-benda 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Diperkuat oleh Ahmad (2011:107), bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada kelompok A (usia 4-5 tahun) adalah sebagai berikut: (a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan dari 1-10, (c) membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (d) membuat urutan bilangan

1-10 dengan benda-benda, (e) menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Berdasarkan uraian di atas artinya anak perlu dikenalkan dengan lambang bilangan sesuai tahapan perkembangan anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi, khususnya dalam penguasaan konsep matematika.

3. Pentingnya Mengetahui Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan. Kemampuan mengenal lambang bilangan sudah selanjutnya diberikan terhadap anak sesuai dengan perkembangannya.

Menurut Depdiknas (2007:2) bahwa pentingnya mengenalkan lambang bilangan pada anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu dengan spontan.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan

Langkah-langkah pembelajaran mengenal lambang bilangan untuk anak usia dini (Sudaryanti, 2006:5-17) dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi dan menghitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi di atas sepuluh. Berlatih menghitung permulaan biasanya dengan jari tangan karena paling mudah dan efektif. Dengan jari tangan lambang bilangan akan lebih mudah dipahami anak, karena anak dapat melakukan sendiri proses membilang dengan jari tangan. Pendidik dan orang tua dapat melatih anak menghitung benda yang ada di sekitar. Ketika di sekolah anak dapat dilatih untuk membilang dengan menghitung banyaknya teman sekelas baik yang hadir maupun yang tidak hadir, berapa teman laki-laki dan perempuan, dan dilanjutkan dengan menghitung banyaknya benda-benda di sekitar anak. Berhitung juga dapat dilakukan sambil berolahraga. Sambil bernyanyi anak dapat dikenalkan dengan lambang bilangan melalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan. Biasanya anak akan mengalami kesulitan menghitung di atas sepuluh, yaitu pada bilangan 11. Bilangan 12-19, pada prinsipnya sama yaitu angka tersebut ditambah dengan “belas” seperti “dua belas”, “tiga belas” dan seterusnya, tetapi, untuk “sebelas” memang pengecualian tidak satu belas, kata satu diganti se yang artinya satu. Untuk itu guru perlu mengenalkan polanya, setelah anak faham polanya maka anak akan mahir dalam menghitung sendiri.

Suyanto (2005:68) menyatakan bahwa melatih anak mengenal bilangan dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, bermain domino, berhitung sambil bernyanyi dan berolahraga, menghitung dengan benda, menghitung di atas sepuluh, berhitung dengan kelipatan sepuluh, mengenal operasi bilangan, mengukur panjang, mengukur volume, mengukur berat, mengenal waktu, dan mengenal mata uang. Lima jari dalam satu tangan merupakan bilangan berbasis lima. Dua tangan berbasis sepuluh, suatu basis yang amat penting dalam sistem bilangan. Hampir semua orang berlatih menghitung permulaan dengan jari tangannya. Orang tua dan pendidik dapat melatih anak menghitung benda apa saja dan di mana saja.

E. Pengertian Bermain

Pembelajaran di PAUD harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Suyanto, 2005: 26). Selain itu melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan lambang bilangan pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut. Sehingga, secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal.

Menurut Dewey (dalam Montolalu (2007:1.7) bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui bermain, akan terjadi pengalaman yang bermakna melalui benda-benda konkret. Anak juga akan mampu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah serta perkembangan sosialnya pun akan meningkat melalui interaksi dengan teman sebayanya.

Suyadi (2009:17). Dunia anak adalah dunia bermain, belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan. Sehingga, jika memisahkan bermain dan belajar sama halnya dengan memisahkan anak dari dunianya sendiri. Menurut Piaget (2010:138) permainan sebagai suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Permainan imajiner dan permainan kreatif juga mampu meningkatkan kognitif. Banyak permainan yang bisa dilakukan oleh anak usia dini. Bahkan sejak usia 3 sampai 5 tahun permainan merupakan interaksi yang sangat penting bagi anak-anak.

Permainan dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan atau stres, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberikan pengetahuan dasar tentang kehidupan. Permainan juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara dan berinteraksi dengan yang lain.

1. Fungsi dan Manfaat Bermain

Fungsi bermain dalam mengoptimalkan perkembangan anak, di antaranya yaitu:

1. Bermain dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat, jongkok serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motorik kasar dengan motorik halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak.
2. Bermain dapat mengoptimalkan kinerja otak kanan. Melalui permainan fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman

sebayu yang menimbulkan kegembiraan dan bahkan pertentangan. Hal ini dapat menguji kemampuan anak dalam menghadapi teman sebayunya serta mengembangkan rasa realistis anak.

3. Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Dalam permainan ini anak berhadapan dengan berbagai karakter yang berbeda, sifat dan cara berbicara, sehingga anak dapat mengenal heterogenitas dan mulai memahaminya sebagai unsur penting dalam permainan. Dengan kata lain, bermain membuat dunianya lebih berwarna, perasaan kesal, marah, sedih, kecewa dalam permainan ini. Hal ini akan menjadi pengalaman emosional sekaligus belajar mencari solusi untuk menaggulangi perasaan tersebut.
4. Bermain bersama teman bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai memberi dan menerima sejak dini. Salah satunya permainan ini yaitu saling berbagi makanan dan minuman, saling meminjamkan mainan.
5. Bermain juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah.
6. Bermain dapat melatih perkembangan moral dan etika pada sikap anak. Anak-anak akan melakukan permainan akan berinteraksi dengan anak-anak. Saat bermain dalam kelompok anak dituntut mematuhi aturan dalam permainan yang merupakan sebagai pembentukan moral yang baik, etika, dan tata krama.

7. Bermain dapat mengembangkan kreatifitas, karena dalam permainan anak-anak dapat menerapkan ide mereka. Semakin banyak media dan jenis permainan yang anak-anak mainkan, maka semakin banyak ide-ide yang bermunculan di dalam pemikiran si anak.
8. Bermain dapat mengembangkan komunikasi dan bahasa anak, karena bermain merupakan salah satu alat komunikasi. Bagi anak yang belum mampu berkomunikasi secara verbal, menggambar dan bermain peran adalah bahasa dan komunikasi bagi mereka.

2. Jenis-jenis Permainan

Secara umum jenis permainan dikelompokkan menjadi 3 bagian di antaranya sebagai berikut:

1) Permainan Aktif

Permainan aktif merupakan permainan yang melibatkan lebih dari satu orang anak. Permainan aktif yaitu berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestetik pada anak. Selain itu permainan aktif juga dapat memotivasi anak untuk belajar meraih prestasi serta belajar bertahan dalam suatu permainan. Permainan ini juga melatih aspek kognitif anak untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan.

2) Permainan Pasif

Permainan pasif merupakan permainan yang sifatnya mekanis, dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu permainan pasif yaitu permainan elektronik, seperti playstation. Jenis permainan ini memiliki sisi positif dan

negatif, positifnya yaitu anak bisa memiliki keterampilan tertentu yang bisa berproses menjadi keahlian tertentu.

3) Permainan Fantasi/Imajinasi

Permainan fantasi atau imajinasi merupakan permainan yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Anjang-anjangan merupakan salah satu permainan fantasi. Anak perempuan dapat mengembangkan daya imajinasinya, sehingga anak dapat memainkan berbagai macam karakter yang dia ciptakan berdasarkan karakter yang dia temukan dalam kehidupannya sehari-hari.

Jenis permainan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga peneliti akan menggunakan jenis permainan aktif.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Zaman (2008 : 4.13) menerangkan, bahwa media berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak). Pesan yang disampaikan adalah isi pelajaran dalam bentuk tema atau topik pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada diri anak. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur

penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message atau software).

Adapun nilai-nilai media pembelajaran, di antaranya:

- 1) Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak.

Pendidik dapat menjelaskan kepada anak PAUD konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya, untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin dan sebagainya, bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.

- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya

Pendidik dapat menjelaskan kepada anak PAUD dengan menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya, menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas.

- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil.

Pendidik melalui media dapat menyampaikan gambaran mengenai objek-objek yang terlalu besar, seperti : sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya di depan kelas. Demikian halnya objek yang terlalu kecil, seperti : bakteri, virus, semut, nyamuk, dan sebagainya.

- 4) Memperhatikan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat.

Pendidik bisa memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat kepada anak PAUD dengan menggunakan media film (slow motion) seperti : lintasan kembang api, melesatnya anak panah, atau proses suatu ledakan. Demikian halnya gerakan

yang terlalu lambat, seperti : pertumbuhan kecambah dan mekarnya bunga (Zaman, 2008 : 4.11-4.12). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wahana dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak).

2. Manfaat dan Fungsi Media

Dalam pemanfaatan media pembelajaran di PAUD (Zaman, 2008 : 4.13). selanjutnya menjelaskan banyak hal, di antaranya menyebutkan tentang fungsi media pembelajaran, yaitu :

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Hal ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran anak dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 3) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran lebih tahan lama mengendap dalam pikirannya sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi. Dengan demikian jelaslah bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran di PAUD ada tiga jenis, yaitu :

1. Media Visual

Media visual yaitu media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas :

a) Media yang diproyeksikan (*projected visual*).

Media yang diproyeksikan (*projected visual*) yaitu merupakan media yang menggunakan alat proyeksi (*proyektor*) untuk menayangkan gambar atau tulisan yang akan tampak pada layar (*screen*). Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam (gambar diam) atau media proyeksi gerak (gambar gerak).

b) Media yang tidak diproyeksikan (*non-projected visual*).

Media ini terdiri atas :

- a. Media gambar diam/mati, yaitu gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, atau objek lain.
- b. Media grafis, yaitu media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran.
- c. Media model, yaitu media tiga dimensi yang merupakan tiruan dari beberapa objek nyata.
- d. Media realita, yaitu alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada anak (Zaman, 2008 : 4.19-4.20).

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema (Zaman, 2008 : 4.20).

3. Media Audiovisual.

Media ini merupakan kombinasi dari media visual dan media audio atau biasa disebut media pandang-dengar. dengan menggunakan media audiovisual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal (Zaman, 2008: 4.21).

Berdasarkan keterangan tersebut di atas dapatlah disimpulkan bahwa jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran di PAUD ada tiga jenis, yaitu : media visual, media audio, dan media audiovisual. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Permainan ular tangga.

G. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak, dimainkan oleh dua orang atau lebih, media permainan dibagi membentuk kotak-kotak yang terbuat dari kardus, dan di dalam kotak yang berukuran segi empat tertera angka-angka, dan beberapa kotak di gambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini berisikan pertanyaan-

pertanyaan. Gambar tangga merupakan simbol positif atau nilai kejujuran, sedangkan gambar ular merupakan simbol nilai negatif atau ketidakjujuran. Pendidik dapat membuat sendiri media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1. Tujuan Permainan Ular Tangga

Tujuan permainan ular tangga adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada anak agar senantiasa dapat mempermudah, mengingat materi yang disampaikan melalui permainan ular tangga tersebut. Penggunaan alat dilakukan secara bertahap, yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan yang digunakan dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai kemampuan mereka.

2. Manfaat Permainan Ular Tangga

Manfaat permainan ular tangga ini adalah mengenal kalah menang, dapat bekerja sama, menunggu giliran, mengembangkan imajinasi, dan mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar pra-Matematika, yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu belajar memecahkan masalah.

3. Keunggulan Permainan Ular Tangga

- 1) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar, karena kegiatan ini menyenangkan, sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain

- 2) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung
- 3) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- 4) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak, salah satunya mengembangkan kecerdasan logika Matematik
- 5) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan di dalam maupun luar kelas.

H. Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca, di antaranya:

1. Novitasari (2014) dalam Skripsinya yang berjudul “Upaya meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini melalui penggunaan media balok blockdoss Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Harapan Bunda Kota Bandung Tahun Ajaran 2013-2014”, yang diajukan kepada Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media balok blockdoss membuktikan media balok dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan anak kelompok B TK Harapan Bunda.
2. Resmika (2014) dalam Skripsinya yang berjudul “Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini melalui pembelajaran dengan menggunakan media permainan karambol pada kelompok A di PAUD Wisana

Jalan Cidadap Girang No. 8 Rt/Rw 66/05 Kelurahan Leding Kecamatan Cidadap Bandung, Tahun 2014”, diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan melalui kegiatan menggunakan media permainan karambol dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

I. Kerangka Pikir

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi, khususnya dalam penguasaan konsep matematika.

Kemampuan mengenal lambang bilangan sudah selayaknya diberikan kepada anak sesuai dengan tahap perkembangannya, pengenalan lambang bilangan diberikan melalui pemberian stimulus dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat, sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

Pengenalan lambang bilangan telah diperkenalkan di PAUD Tunas Jaya, dan ternyata fakta yang terjadi di sekolah tersebut kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari. Peneliti menemukan beberapa permasalahan, antara lain: anak masih belum berkembang dalam mengenal lambang bilangan, anak masih belum mampu menyebutkan lambang bilangan secara berurutan.

Umumnya anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda atau gambar. Umumnya anak masih belum bisa meniru tulisan antara 1-10, pendidik kurang kreatif, menarik dan inovatif dalam menyampaikan materi kegiatan mengenal lambang bilangan, terlihat ketika pembelajaran berlangsung, sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA, buku tulis, papan tulis. jumlah alat peraga di PAUD Tunas Jaya masih sangat terbatas. Hal tersebut dikarenakan kondisi lembaga yang belum memadai, dan juga dikarenakan kurangnya kreatifitas pendidik dalam pembuatan alat peraga.

Pendidik mempunyai peranan yang sangat besar dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan diharapkan dapat memilih serta menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat dalam setiap kegiatannya. Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan di PAUD Tunas Jaya sebaiknya melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, bervariasi, dan kreatif.

Pendidik merancang permainan yang menarik dan bermakna, agar anak tidak sekedar bermain tetapi bisa belajar banyak dari apa yang dilakukan melalui bermain. Dengan bermain anak terlibat langsung dalam aktifitas yang menyenangkan, permainan ular tangga dirasa bisa membantu anak dalam mengenal lambang bilangan, karena dalam permainan ular tangga terdapat simbol-simbol yang tertera di dadu dan angka-angka yang tertera pada media papan permainan. Dengan bermain melalui permainan ular tangga anak akan lebih mudah untuk mengenal dan mengingat angka-angka yang tertera dalam media

papan permainan tersebut. Dengan metode melalui permainan ular tangga diharapkan anak akan dapat mengenal lambang bilangan secara berurutan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini di PAUD Tunas Jaya.

J. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan melalui pemanfaatan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Anak Usia Dini di PAUD Tunas Jaya Kemiling Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri sehingga hasil belajar anak didiknya menjadi meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, penjelasan tentang peningkatan, kemajuan atau kemunduran dari pelaksanaan tindakan. Disamping itu, penelitian tindakan juga bertujuan untuk mengembangkan diri dan pemahaman dalam pelaksanaan pembelajaran dan mencoba memperbaiki serta berlanjut pada upaya memahami dampaknya.

B. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015 /2016. Penelitian tindakan dilakukan pada waktu tersebut karena waktu tersebut anak mulai aktif mengikuti pembelajaran di sekolah dan tidak terpotong hari libur. Kegiatan penelitian ini berlangsung selama 3 (tiga) kali pertemuan dan sebanyak tiga siklus. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 25 mei 2016, siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 26 mei dan siklus ketiga dilaksanakan pada tanggal 27 mei 2016.

C. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di PAUD Tunas Jaya yang beralamatkan di Jalan Bungur Blok S. No. 99, Kelurahan Kemiling Permai, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Peneliti memilih PAUD Tunas Jaya sebagai tempat penelitian, dikarenakan peneliti mengajar di Sekolah tersebut, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam mencermati berbagai masalah yang muncul dalam pembelajaran.

D. Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di PAUD Tunas Jaya, Kemiling Kota Bandar Lampung, pada Kelompok A yang berjumlah 20 anak, terdiri atas 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

E. Sumber Data

Sumber data yang dijadikan bahan penelitian bersumber pada pendidik, teman sejawat dan peserta didik, yang disebut Data Primer, yang berbentuk portofolio hasil berbagai pekerjaan anak dan daftar ceklis.

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006:23), teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data yang akan dikumpulkan dalam meneliti sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung, dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2009: 86).

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan anak. Observasi digunakan untuk mencatat setiap tindakan yang dilakukan pendidik dalam setiap siklus atau tindakan pembelajaran sesuai dengan fokus masalah, dari hasil pengamatan dapat ditemukan berbagai kelemahan, sehingga dapat ditindaklanjuti untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.

2. Diskusi

Diskusi adalah sebuah interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih, interaksi dilakukan secara verbal dan melalui tatap muka, dengan tujuan atau target yang telah disepakati dengan cara bertukar informasi atau mempertahankan, diskusi dilakukan bersama teman sejawat, dan berupa hasil observasi kinerja guru, dalam hal ini adalah peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2010:82).

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan, misalnya catatan harian sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, dan biografi. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumentasi dalam penelitian

ini dilakukan dengan cara mengambil foto, rekaman gambar, rekaman suara, serta hasil karya anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumentasi tersebut untuk merekam kegiatan yang telah dilakukan pendidik dan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dokumen ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang keterampilan pendidik dalam mengajar menggunakan media ular tangga dan kemampuan mengenal lambang bilangan anak serta untuk memperkuat data yang telah diperoleh.

G. Definisi Konseptual

Menurut Pakasi (1970:23) bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti, nama, urutan, lambang, dan jumlah.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi dari variable penelitian yang dapat dioperasionalkan atau dapat menjadi arahan untuk pelaksanaan di dalam penelitian. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah : nilai yang diperoleh berdasarkan hasil observasi atau pengamatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Adapun indikator kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini adalah :

- a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan
- b. Menunjuk lambang bilangan 1-10
- c. Meniru lambang bilangan 1-10
- d. Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda atau simbol.

1. Instrumen Penelitian

Instrumen menurut Arikunto (2006:160), merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengungkapkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian ini yaitu observasi, diskusi, dan dokumentasi.

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tingkat kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dan pengembangan permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, maka untuk itu disusun instrumen untuk mengungkapkan gambaran perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini. Pengembangan instrumen penelitian dimaksudkan untuk menelaah kondisi pengembangan permainan yang ada di sekolah, dan dimaksudkan untuk pengembangan kemampuan lambang bilangan anak usia dini. Oleh karena itu dikembangkan instrumen penelitian dengan mengacu pada kisi-kisi penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, diskusi, dan dokumentasi.

J. Prosedur Penelitian Tindakan

Secara garis besar terdapat empat langkah dalam rancangan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, (Arikunto, 2006:16).

Langkah-langkah yang akan dilakukan antara lain:

1. Perencanaan

Tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (apabila dilaksanakan secara kolaboratif). Cara ini dikatakan ideal, karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Apabila dilaksanakan sendiri oleh pendidik sebagai peneliti, maka instrumen pengamatan harus disiapkan disertai lembar catatan lapangan. Pengamatan yang diarahkan pada diri sendiri biasanya kurang teliti dibanding dengan pengamatan yang dilakukan terhadap hal-hal yang berada di luar diri, karena adanya unsur subjektivitas yang berpengaruh, yaitu cenderung mengunggulkan dirinya.

Langkah-langkah perencanaan dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan. RKH ini berguna sebagai pedoman pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
- b. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai pengamatan pengenalan lambang bilangan anak.
- c. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran pendukung yang akan digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.

2. Tindakan

Pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi atau penerapan isi rencana tindakan di kelas yang diteliti. Hal yang perlu diingat adalah bahwa dalam tahap ini pendidik harus ingat dan berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rencana tindakan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak kaku, dan tidak dibuat-buat.

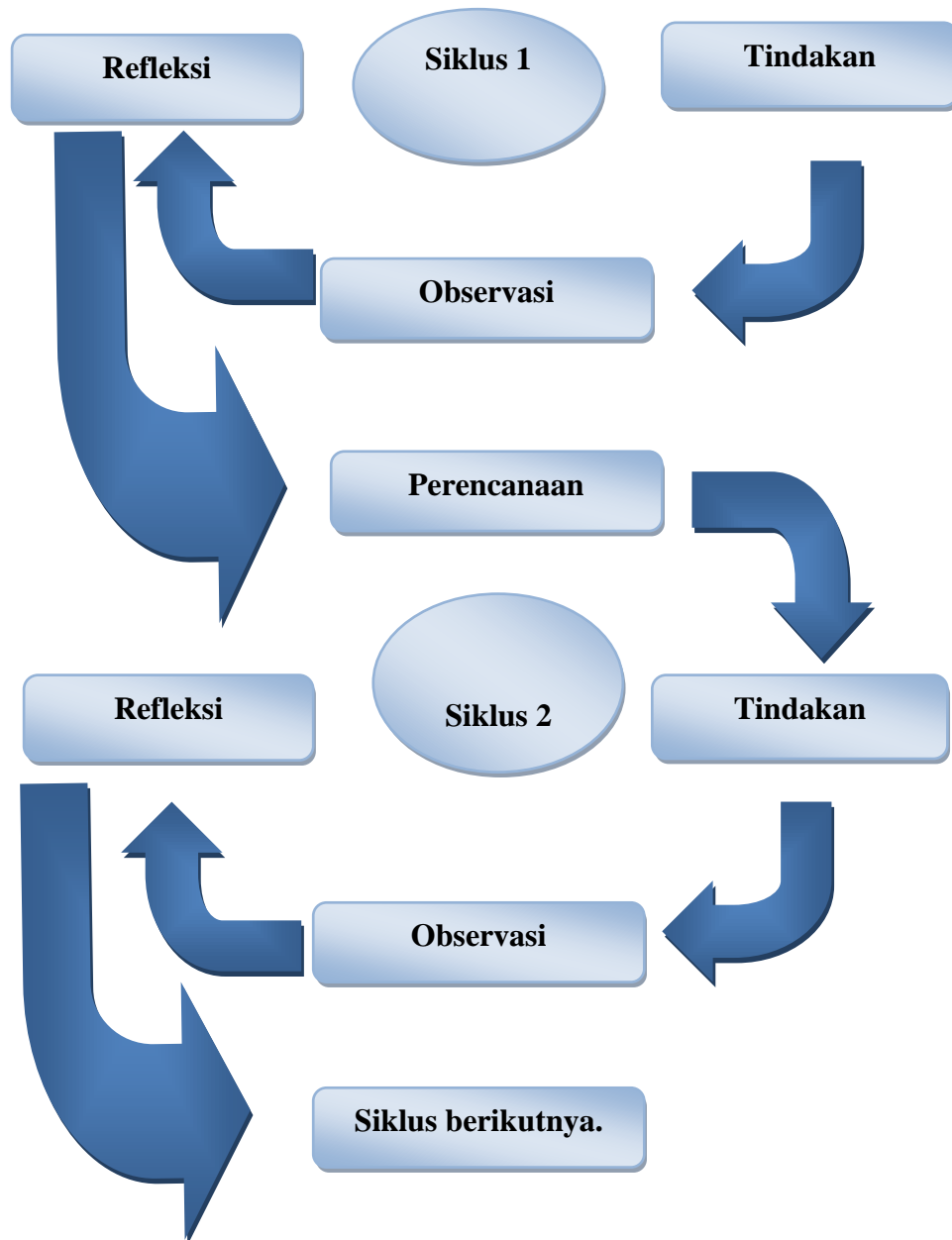
3. Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan pada saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran. Tindakan ini dilakukan untuk melihat kekurangan maupun kelebihan yang kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika pendidik sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Pada intinya kegiatan refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan siklus selanjutnya. Keempat tahapan dalam penelitian tindakan adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh pendidik bersama teman sejawat, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus selanjutnya.

Rencana siklus PTK dapat dilihat pada gambar spiral PTK dibawah ini :

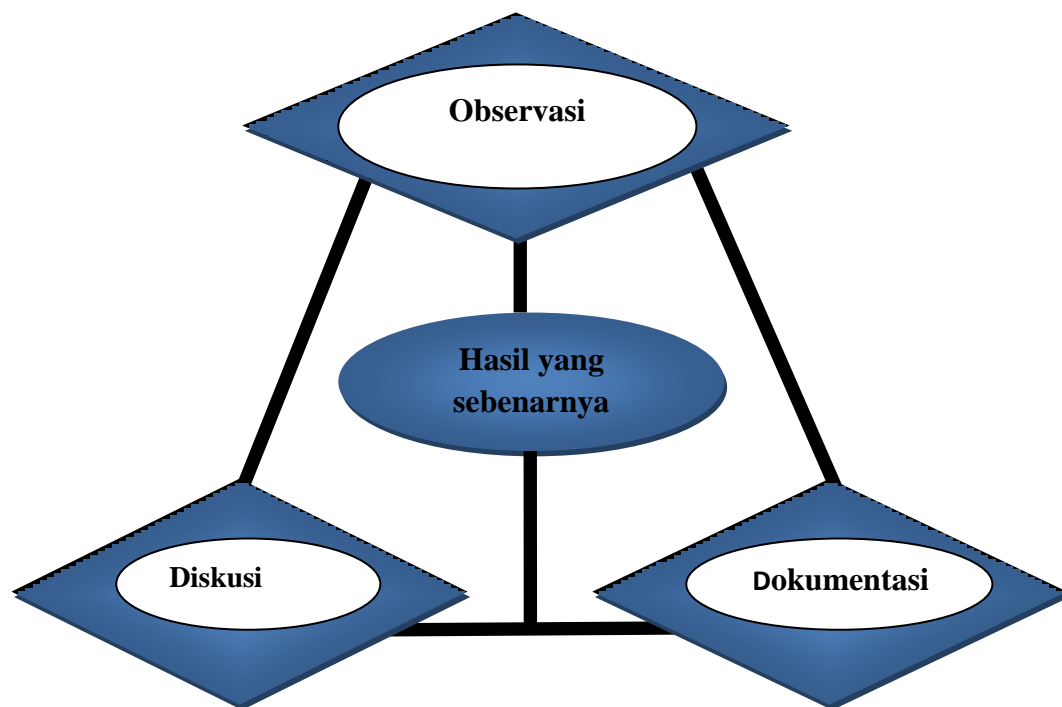


Bagan 3.1 Desain Siklus Penelitian
Sumber (Arikunto, 2011:16)

K. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan teknik triangulasi, Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda (Nasution, 2003:115), yaitu observasi, diskusi,

dan dokumen. Triangulasi ini selain digunakan untuk mengecek kebenaran data juga dilakukan untuk memperkaya data. Selain itu triangulasi juga dapat berguna untuk menyelidiki validitas tafsiran peneliti terhadap data, karena itu triangulasi bersifat reflektif.



**Gambar 3.2 Model Analisis Triangulasi
Sumber Arikunto**

L. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini yang menjadi indikator keberhasilannya adalah sebagai berikut:

Anak mengalami peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan
 persentase peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak
 menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah nilai perkembangan yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah anak}}$$

Kriteria peningkatan perkembangan kemampuan kognitif anak adalah :

0% - 25 % dinyatakan belum berkembang (BB)

26% - 50% dinyatakan mulai berkembang (MB)

51% - 75% dinyatakan sudah berkembang (BSH)

76% - 100% dinyatakan berkembang sesuai harapan (BSB).

Sumber : (Jhoni. 2013)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di PAUD Tunas Jaya Kemiling, Kota Bandar Lampung. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari Siklus kesatu hingga siklus ketiga, dari semua indikator yang ditetapkan seperti menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan tanpa terbolak balik, menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan tepat, meniru lambang bilangan 1-10 dengan benar, menghubungkan simbol dengan benda telah sesuai dan berkembang sangat baik. Peningkatan perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak disebabkan adanya perbaikan kinerja pendidik di setiap siklus pelaksanaan pembelajaran melalui bermain ular tangga tersebut.

B. Saran

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang diinginkan tercapai maka disarankan, yaitu:

1. Bagi Guru

- a. Diharapkan selalu memprogramkan kegiatan yang lebih menarik, sehingga anak tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Perencanaan pembelajaran sebaiknya lebih jelas dalam menentukan alokasi waktu dan materi pembelajaran
- c. Diharapkan guru harus selalu memotivasi anak dalam melakukan kegiatan sehingga anak selalu bersemangat dalam melakukan kegiatan, dan memberikan reward pada anak yang melakukan kegiatan proses pembelajaran dengan baik.
- d. Guru diharapkan mampu menjalin komunikasi dengan anak melalui pengembangan tanya jawab agar anak lebih aktif.
- e. Menambah wawasan guru berkaitan dengan metode , strategi, pendekatan atau teknik pembelajaran yang baru untuk mengenalkan lambang bilangan.

2. Bagi Sekolah

- a. Diharapkan menerapkan model pembelajaran melalui bermain pada setiap pembelajaran, karena bermain sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan anak dalam proses pembelajaran.
- b. Hendaknya setiap hari diadakan refleksi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guna perbaikan proses pembelajaran yang akan datang.

- c. Sekolah diharapkan selalu mendukung kegiatan-kegiatan baru dalam proses pembelajaran yang lebih baik. Khususnya dalam metode pembelajaran yang membuat anak senang, sehingga dapat menyerap tema pembelajaran yang di sampaikan guru.
 - d. Diharapkan sekolah melakukan penelitian tindakan kelas secara berkelanjutan sehingga permasalahan-permasalahan di PAUD bisa diselesaikan dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan anak secara holistic.
3. Bagi siswa
- a. Anak dapat mengeksplorasi dirinya dan dapat bergerak bebas melalui permainan.
 - b. Anak dapat meningkatkan kemampuan perkembangannya melalui pembelajaran bermakna
 - c. Diharapkan anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.
4. Bagi Peneliti lain
- a. Diharapkan menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjutan baik berhubungan dengan pengembangan kognitif maupun penerapan pembelajaran melalui permainan ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2002. "*Psikologi Belajar*". Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Depdiknas. 2007 *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Pendasmen
- Eliyawati, Cucu. 2005.*Pemilihan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan, dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Jhoni, Dimiyati. 2013.*Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Moeslihatoen. 2004 *Metode Pengajaran di TK*.Jakarta: Rineka Cipta
- Montolalu. 2007. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: PT Tarsito.
- Novitasari, Putri.2014.*Upaya meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini melalui penggunaan media balok blockdoss Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Harapan Bunda*. Skripsi. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia
- Naga, Dali. 1980. *Berhitung Sejarah Dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Gramedia
- Piaget, Jean. 2010. *Psikologi anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Permendikbud Republik Indonesia. 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Nomor 146. Pendidikan Anak Usia Dini Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Permendikbud Republik Indonesia.
- Pakasi. 1970. *Didaktik Berhitung I*. Jakarta: Bharatara.
- Resmika, Rina Ganjar. 2014. *Meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini melalui pembelajaran dengan menggunakan media permainan karambol pada kelompok A di PAUD Wisana Cidadap* Skripsi. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia
- Rasyid, Harun 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Rosmala, Dewi. 2005. *Berbagai Masalah Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana, Nana. 2013 *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta
- Sriningsih. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk AUD*. Bandung : Pustaka Sebelas
- Solehuddin. 2007. *Konsep dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan UPI
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi, Arikunto. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

- Soemiarti. 1995. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyadi. 2009. *Buku Pegangan Bimbingan dan Konseling untuk PAUD* . Yogyakarta: Diva Press
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tadkiroatun, Musfiroh.2012 .*Pengembangan Kecerdasan Majemuk* .Tangerang Selatan:Universitas Terbuka
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Zaman, Badru. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka