

ANALISIS KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Kajo Ibrahim¹⁾, Elisabeth Tantiana Ngura²⁾, Konstantinus Dua Dhiu³⁾, dan Efrida Ita⁴⁾

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Citra Bakti

kajoibrahim808@gmail.com¹⁾, elisabethngura@gmail.com²⁾,
duakonstantinus@gmail.com³⁾, evotetelvo@gmail.com⁴⁾

Abstrak

Urgensi penelitian ini adalah adanya kebutuhan guru Paud di Kober Ilham Nioniba dengan menggunakan permainan ular tangga untuk kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di Kober Ilham Nioniba. Dalam hal ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis metode triangulasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga teknik yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Objek dalam penelitian ini adalah analisis kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di Kober Ilham Nioniba dengan subjeknya adalah anak atau peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak. Anak lebih mudah memahami konsep angka dan operasi penjumlahan serta pengurangan sederhana melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan motivasi belajar dan interaksi sosial di antara anak-anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Abstract

The urgency of this research is the need for Paud teachers in Kober Ilham Nioniba to use the snakes and ladders game for counting skills in children aged 5-6 years. This study aims to analyze counting skills through the snakes and ladders game in children aged 5-6 years in Kober Ilham Nioniba. In this case, the approach used is a descriptive qualitative approach with a triangulation method. The data collection techniques used in this study consist of three techniques, namely interviews, observation and documentation. The object of this study is the analysis of counting skills through the snakes and ladders game in children aged 5-6 years in Kober Ilham Nioniba with the subjects being children or students. The results of the study showed that the snakes and ladders game had a positive impact on improving children's numeracy skills. Children find it easier to understand the concept of numbers and simple addition and subtraction operations through fun play activities. In addition, this game also increases learning motivation and social interaction among children. Thus, it can be concluded that the snakes and ladders game can be an effective learning medium in developing numeracy skills in early childhood

Sejarah Artikel

Diterima: 27-03-2025
Direview: 05-04-2025
Disetujui: 30-04-2025

Kata Kunci

berhitung, permainan, AUD

Article History

Received: 27-03-2025
Reviewed: 05-04-2025
Published: 30-04-2025

Key Words

counting, games, AUD

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Artinya penting mendidik anak usia dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah masa keemasan (*The golden age*), karena dalam rentang usia 0-6 tahun perkembangan aspek fisik motorik dan bahasa anak akan tumbuh dengan pesat. Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 131 tahun 2014 "Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini" menjelaskan standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak yang meliputi enam aspek yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek sosial emosional, aspek fisik motorik, aspek bahasa dan aspek seni. Salah satu kemampuan yang dikembangkan pada jenjang taman kanak-kanak adalah kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan matematis, selain itu anak di latih untuk memilah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti (Suyadi & Dhalia, 2015). Kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Perkembangan kemampuan anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi (Billet: 2017).

Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini telah ditetapkan dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) pemendikbud No.137 2024. Aspek perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 yaitu pertama menyelesaikan permasalahan dalam belajar, yaitu mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengenal berdasarkan fungsi, mengetahui konsep banyak dan sedikit, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan ide dari dirinya yang terkait dengan segala bentuk pemecahan masalah, gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda, mengenal pola dalam suatu kegiatan. kedua, berpikir logis yaitu mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran. Ketiga berpikir simbolik yaitu mengenal konsep bilangan, mengenal berbagai aspek dan berjalan secara holistik, membilang benda dari satu sampai sepuluh.

Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal angka adalah berhitung melalui permainan ular tangga. Ular tangga merupakan permainan yang populer dikalangan anak usia dini permainan ini berbentuk papan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil sejumlah tangga dan ular digambar di beberapa kotak yang menghubungkan dengan kotak lain. Media permainan ular tangga ini dapat digunakan untuk

membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya ialah kecerdasan logika matematika yaitu dengan cara berhitung.

Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran matematika (khususnya kemampuan berhitung) bisa menjadi pendekatan inovatif dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau worksheet. Banyak penelitian mungkin membahas media pembelajaran berhitung secara umum, tapi spesifikasi pada usia pra-sekolah/TK B (5–6 tahun) dapat menjadi kontribusi baru karena tahap perkembangan kognitif anak pada usia ini sangat khas dan krusial. Penelitian ini memiliki nilai kebaharuan dalam penerapan permainan t ular tangga sebagai media pembelajaran berhitung yang menyenangkan bagi anak usia dini (5–6 tahun). Dengan pendekatan kontekstual dan interaktif, penelitian ini menawarkan alternatif metode yang mampu menggabungkan aspek kognitif, motorik, dan sosial anak dalam proses belajar. Fokus pada usia dini dan penggunaan permainan sederhana dengan muatan lokal menjadikan penelitian ini unik serta berpotensi menginspirasi strategi pembelajaran kreatif di jenjang pendidikan anak usia dini

Selain itu, ular tangga dibuat semenarik mungkin agar mengaktifkan anak dalam proses pembelajaran, dan anak lebih semangat dalam belajar karena suasana belajar lebih menyenangkan sehingga anak akan lebih tertarik dengan aktivitas belajarnya. Kemampuan berhitung sebagaimana pendapat susanto adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan karakteristik perkembangan yang ilmiah dari lingkungan terdekat dengan anak, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkatkan tahap pengertian mengenai lambang bilangan, jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Supaya proses pembelajaran lebih mudah diterapkan pada anak usia 5-6 tahun maka dilakukan melalui permainan. Salah satu contoh permainan sederhana belajar matematika sambil bermain yaitu melalui permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kober Ilham Nioniba pada tanggal 15 Maret samapai 15 Mei 2023 di kelas B terdapat beberapa anak yang perkembangan kognitif masih rendah dalam mengenal lambang bilangan dan urutan bilangan. Hal ini dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung pada anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun, jumlah anak terdapat 20 orang dengan perkembangan yang berbeda beda yaitu anak yang perkembangan kognitifnya masih rendah, hal ini di buktikan dengan adanya penilaian dari 20 orang anak, hanya 15 orang anak yang mendapatkan nilai sangat baik, dan 5 orang anak mendapatkan nilai mulai berkembang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya anak kurang senang dan anak tidak merasa tertarik dengan media pembelajaran yang ada, hal ini membuat anak lebih cepat bosan serta lebih cepat jenu dalam belajar. Kondisi tersebut menjadi salah satu motifasi bagi para guru paud untuk memperbaiki berbagai aspek dalam proses pembelajaran seperti strategi yang digunakan, media yang menarik, dan jenis metode pembelajaran yang sesuai. Hal ini

bertujuan untuk menstimulasi anak belajar dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak memiliki keinginan untuk belajar. Apabila keinginan belajar anak tinggi maka pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih maksimal.

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti menggunakan media permainan ular tangga karena permainan tersebut merupakan permainan anak yang memiliki beragam manfaat mulai dari kemampuan berbahasa, sosial, mental, kognitif, dan matematika. Kemampuan matematika pada anak dapat dilihat dari anak menyebut beberapa angka dan bilangan, konsep menghitung langkah, menghitung titik- titik pada dadu sehingga kemampuan menghitung pada anak menjadi terangsang dan meningkat. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Analisis kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di Kober Ilham Nioniba.

Dibawah ini terdapat tabel penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Tabel 01. Kajian Penelitian yang Relevan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Nova Oktriyani (2018)	Peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan lingkaran angka di taman kanak kanak qatrinnada kecamatan koto tengah padang	Subjek sama-sama Anak Usia 5-6 tahun Dan membahas Kemampuan kognitif	Peneliti sebelumnya Menjelaskan peningkatan kemampuan berhitung Anak usia dini Melalui permainan lingkaran ang menggunakan kartu angka bergambar dengan tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif an melalui kegiat permainan lingkaran angka sedangkan penelitian menjelaskan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung
Chresty Anggreani (2018)	Upaya meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan metode bermain melalui media ikan diakuarium	Subjek sama sama anak usia 5-6 tahun dan kemampuan kognitif	Peneliti ini menjelaskan kemampuan berhitung menggunakan metode bermain melalui media ikan diakuarium tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode bermain dengan media ikan diakuarium dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak sedangkan peneliti ini ini menjelaskan analisis kemampuan berhitung

			melalui permainan ular tangga dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung
Maria Gori (2020)	Pengembangan media balok angka model montessori untuk aspek kognitif dalam berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK St. Skolastika Mataia Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada	Subjek sama sama anak usia 5-6 tahun dan kemampuan kognitif	Penelitian ini menjelaskan media balok angka model montessori untuk aspek kognitif dalam berpikir simbolik dengan bahan menggunakan balok tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah mengetahui desain media balok angka untuk aspek kognitif. Sedangkan penelitian ini menjelaskan analisis kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga untuk kemampuan kognitif.
Chustin Andrawati (2017)	Peningkatan kemampuan membilang 1-5 melalui metode pemberian tugas dengan menggunakan alat peraga papan pasak	Subjek sama-sama anak usis 5-6 tahun dan keterampilan motorik halus dan kemampuan kognitif	Penelitian ini menjelaskan Kemampuan membilang Melalui metode pemberian tugas dengan menggunakan alat peraga papan pasak dengan bahan papan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana metode pemberian tugas dengan menggunakan alat peraga papan pasak dapat meningkatkan motivasi, aktivitas belajar dan hasil belajar anak dalam pemahaman bilangan 1-5. Sedangkan penelitian ini Menjelaskan Analisis kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga untuk kemampuan kognitif
Kristina Sa (2022)	Analisis peningkatan kemampuan berhitung 0-10 melalui media ulat angka pada anak usia 5-6 tahun di PAUD TERPADU S.T KELARA AIMERE	Subjek sama-sama anak usia 5-6 tahun dan kemampuan kognitif	Penelitian ini menjelaskan peningkatan kemampuan berhitung 0-10 melalui Media ular angka Tujuannya dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berhitung dengan penggunaan media ulat angka berdasarkan perkembangan kognitif anak. Sedangkan penelitian ini Menjelaskan analisis kemampuan berhitung

			melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun untuk kemampuan kognitif.
--	--	--	--

METODE PENELITIAN

Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk menggali dan memahami secara mendalam proses pengembangan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan permainan ular tangga di lingkungan pembelajaran anak usia dini. Subyek dari penelitian ini adalah anak di Kober Ilham Nioniba.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara dengan guru serta melakukan pengamatan terhadap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Instrument yang digunakan adalah instrument wawancara dan observasi yang telah dilakukan validasi sebelum penggunaan. Dalam penelitian kualitatif, instrumen utama adalah peneliti sendiri (human instrument). Oleh karena itu, validasi dilakukan untuk memastikan bahwa peneliti mampu mengumpulkan dan mengolah data secara objektif dan sistematis. Sebelum digunakan di lapangan, instrumen pendukung seperti pedoman observasi dan pedoman wawancara divalidasi oleh ahli atau dosen pembimbing yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan anak usia dini dan metodologi penelitian kualitatif.

Selanjutnya hasil tersebut, penulis melakukan reduksi data dengan memfokuskan yang penting, baru dan unik serta membuang data yang tidak terpakai. data yang di peroleh tentunya tidak sedikit, oleh karenanya data tersebut harus dicatat secara baik, terperinci dan teliti melalui analisis data dan reduksi data. Miles & Huberman (2007) berpendapat bahwa sajian data ialah suatu rangkaian organisasi informasi yang memungkinkan kesimpulan riset dapat dilakukan. Penyajian data ditujukan dalam menentukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan memberikan tindakan. Sedangkan menurut Sutopo (Harsono, 2008) menyatakan bahwa penyajian data berupa tabel sebagai narasi, jaringan kerja, skema gambar, dan narasi kalimat.

Langkah selanjutnya dalam menganalisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan, menurut Miles dan Huberman (Sugyono, 2017:141). Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak menemukan bukti yang bisa mendukung dalam tahap pengumpulan data berikutnya. Bukti tersebut didukung dengan kesimpulan yang dikemukakan pada awal dan harus konsisten. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal, bisa juga tidak karena seperti telah dikemukakan bahwa rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan bisa berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Teknik Analisis Data

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dilapangan adalah menggunakan teknik wawancara, observasi langsung, dan dokumentasi. Data yang dapat dilapangan merupakan analisis metode bercerita dalam menstimulasi keterampilan berbicara pada anak. Setelah wawancara selesai maka, peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mendukung hasil wawancara sebelumnya.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses penyempurnaan data, baik pengurangan terhadap data yang di anggap kurang perlu dan tidak relevan, maupun penambahan data yang masih kurang. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal yang penting. Dengan demikian data yang akan direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

3. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan tujuan agar data terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan sehingga semakin mudah dipahami. Penyajian data kualitatif yang paling sering di gunakan adalah penyajian dalam bentuk teks narasi. Data data berupa catatan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

4. Pengambilan kesimpulan

Langkah terakhir dalam teknik analisis data adalah verifikasi data. Verifikasi data dilakukan apabila kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan ada perubahan bilah tidak diimbang dengan bukti pendukung yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak Kober Ilham Nioniba yang berjumlah 20 orang.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi dan dokumentasi

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berkaitan dengan kisi-kisi instrumen penelitian guna menganalisis kemampuan berhitung melalui permainan ulat tangga pada anak usia dini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tanggal 21 Desember 2024 peneliti melakukan surat ijin peneliti di Kober Ilham Nioniba, dan di sambut baik oleh kepala sekolah serta guru-guru. Peneliti melakukan

penelitian selama 1 bulan untuk menganalisis kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di Kober Ilham Nioniba.

Hasil observasi dan wawancara pada anak kelompok B di Kober Ilham Nioniba tentang peningkatan kemampuan berhitung yaitu belajar pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu lebih mengfokuskan pada berpikir simbolik yaitu menyebut lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Berdasarkan observasi di Kober Ilham Nioniba dengan

Aktivitas dalam analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Langkah- langkah yang harus dilakukan dalam observasi ini yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Pengumpulan Data.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data melalui metode wawancara dan observasi. Pada saat peneliti mengamati banyak menemukan perubahan khususnya pada aspek kognitif yaitu dimana anak mulai menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak mulai menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan lambang bilangan, serta anak sudah mulai mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

2. Reduksi Data

Pada tahap ini peneliti melakukan penyederhanaan atau fokus pada data yang masih kasar yang diperoleh dari lapangan. Dari enam aspek perkembangan anak yang diamati peneliti lebih fokus pada salah satu aspek yaitu aspek kognitif anak usia 5-6 tahun.

3. Penyajian Data

Pada saat peneliti melakukan penyederhanaan pada aspek kognitif anak kelompok B melalui kegiatan berhitung 0-10, peneliti melakukan penyajian data tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui observasi dan wawancara maka penyajian data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu, peneliti melakukan penelitian pada anak kelompok B yang berjumlah 20 orang. Setelah peneliti melakukan analisis pada anak-anak peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelompok B memiliki 80% anak yang sudah berkembang sangat baik.

4. Penarikan Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penyajian data maka peneliti melakukan penarikan kesimpulan berkaitan dengan kemampuan berhitung anak yang berusia 5-6 tahun sangat meningkat dengan baik. Dimana anak-anak kelompok B sudah berkembang sesuai harapan dan sudah berkembang sangat baik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aspek kognitif melalui kegiatan berhitung bilangan 1-10 sambil bermain pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koelod. Kemampuan kognitif adalah faktor kemampuan yang ada dalam diri anak usia dini yang sedang berkembang. Hasil penemuan awal yang di temukan penelti di Kober Ilham Nioniba yaitu kemampuan kognitif anak belum berkembang, dalam hal berpikir simbolik (menyebut lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan).

Berdasarkan hasil observasi yang menggambarkan aktifitas selama kegiatan belajar berhitung sambil bermain terhadap 20 orang anak kelas B mengalami peningkatan berhitung sangat baik, yaitu melalui permainan ular tangga. Hal ini dapat menganalisis melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi selama 1 bulan. Penelitian ini didukung oleh teori Brewer yaitu anak berusia 5-6 tahun menunjukan minat tinggi terhadap angka atau bilangan.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti di Kober Ilham Nioniba yaitu, menganalisis kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga. Dengan melakukan permainan ular tangga di Kober Ilham Nioniba ini mampu meningkatkan meningkatkan kemampuan berhitung 1-10. Hal ini lebih mudah dipahami oleh anak usia dini maka, perlu adanya cara terkait dengan peningkatan kemampuan berhitung yaitu dengan menggunakan permainan ular tangga agar anak lebih aktif dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran berhitung.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada 20 orang anak kelompok B usia 5-6 tahun untuk mendapatkan data tentang perkembangan aspek kognitif melalui kegiatan berhitung 1-10, berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA). Berdasarkan observasi oleh peneliti, setiap hari anak-anak selalu ada masalah sesama teman contohnya mengganggu teman pada saat pengenalan berbagai angka, pada saat bermain. Anak Kober Ilham Nioniba selalu mencari tahu berkaitan dengan angka atau bilangan dan anak dapat memecahkan masalahnya dengan teman walaupun kadang diterima oleh teman, agar masalah selesai harus melibatkan guru dalam memberikan arahan kepada anak.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) No 137 Tahun 2014, pada anak usia 5-6 tahun tentang perkembangan aspek kognitif yaitu belajar pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Dalam penelitian ini peneliti lebih mengfokuskan pada berpikir simbolik yaitu menyebut lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai huruf vokal dan konsonan, dan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar dan tulisan. Pada lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sudah mampu berpikir simbolik.

Berk (2005:28) mengemukakan bawah kemampuan kognitif menunjukan kepada proses dan produk dari dalam akal pikiran manusia yang membawanya untuk mengerti. Dari hasil

observasi sesuai dengan pernyataan di atas bahwa anak-anak yang ada di Kober Ilham Nioniba sudah menggunakan akal sendiri dengan mencari tahu apa yang sudah dijelaskan oleh guru ketika belum paham atau belum mengerti misalnya dalam mengenal angka, menyusun angka, dan angka yang membingungkan mereka. Kesimpulannya yaitu, dari 20 orang anak kelas B yang diteliti sudah mengalami perkembangan berhitung sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di Kober Ilham Nioniba memiliki nilai rata-rata 90%. Dengan melakukan permainan ular tangga pada peningkatan kemampuan berhitung anak di Kober Ilham Nioniba berkembang sangat baik. Dimana anak-anak dapat menghitung bilangan 1-10 dan anak dapat menyusun bilangan secara berurutan, dan anak-anak dapat memahami apa yang dijelaskan oleh guru melalui permainan ular tangga. Sedangkan perkembangan kognitif anak di Kober Ilham Nioniba juga memiliki perkembangan sangat baik. Artinya ialah anak mampu memahami bilangan, mampu mengenal angka, mampu mengingat, dan bisa memecahkan masalah yang dihadapi di sekolah. Berdasarkan penelitian ini, peneliti menarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga pada peningkatan kemampuan berhitung dan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di Kober Ilham Nioniba memiliki kemampuan perkembangan sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Orang tua harus mengajarkan kepada anak dengan hal-hal sederhana atau mudah dipahami anak yang tidak meleset pada proses berpikir anak seperti mudah untuk diingat oleh anak.

2. Bagi Guru

Guru harus mampu memilih model metode yang cocok dalam melaksanakan proses belajar mengajar pada anak yang sesuai dengan karakteristik anak. Anak harus diberi kesempatan sebanyak mungkin untuk mencari tahu hal-hal yang membuatnya kurang mengerti.

3. Bagi Anak

Anak selalu aktif didalam kelas atau diluar kelas dan anak perlu konsentrasi selama proses belajar mengajar sehingga anak mampu mengenal, memahami dan mudah diingat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang berminat dalam penelitian kualitatif diharapkan harus mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar anak. Maka dari itu, diharapkan semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrawati Chustin. (2017) *yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membilang 1-5 Melalui Metode Pemberian Tugas Dengan Menggunakan Alat Peraga Ular Tangga*.
- Anggreani, Chresty. (2018) Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode Bermain Melalui Media Ikan Di Aquarium. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i2.2674>
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers Mudjito. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. http://id.Wikipedia.org/wiki/ular_tangga diakses tanggal 10 maret 2015.
- Berk. (2006). *Child Development*. United States of America: Pearson education Inc. diakses 13 maret 2022.
- Dachofany, dkk (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Jakarta: amzah
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dhiu, K. D dkk. (2021) *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Dimiyati, Jhoni. 2023. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: KENCANA <http://www.jurnalWikipedia.Org/wiki/Ular-Tangga>
- Đorđić, V., Tubić, T., & Jakšić, D. (2016). The Relationship between Physical, Motor, and Intellectual Development of Preschool Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 233(May), 3–7. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.114>
- Fitriani. G. 2021. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Bowling Plastik Bagi Anak Tunarungu Ringan*. Volume 1 Nomor 2 <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- 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 2015 pukul 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.

Harwini, N., Khaerudin. (2020). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Non Sukun dan Tawin di TPQ Bani Almasuryah. *Jurnal Almiskawai*, 1(2), 193-214

Jendriadi, J., Sukandar, W., & Rossa, R. (2018). Life Skills Education for People with Disabilities at Blind Orphanage "Tuah Sakato" West Sumatra Indonesia. *Journal of ICSAR*, 2(2), 171–174. <https://doi.org/10.17977/um005v2i22018p171>

Juniati, Baiq (2021). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga di Lingkungan Rumah Bagi Peserta Didik Kelas Ib Sekolah Luar Biasa Negeri 2 Lombok Timur. *Journal Ilmiah Rinjani: Media Informasi Ilmiah Universitas Gunung Rinjani*, 9(1), 195–210. <https://doi.org/10.53952/jir.v9i1.311>

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. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sriningsih Nining. 2008. Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini. Bandung: Pustaka

Lawhon, D. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A Maerina Mona. (2014) *Kemampuan Berhitung Anak TK kelompok B* Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta.

Maria Goreti. (2020) dengan judul *Pengembangan Media Balok Angka Model Montessori Untuk Aspek Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK St.Skolastika Mataia Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada*.

Noa, Maria Goreti. (2020). Pengembangan Media Balok Angka Model Montessori Untuk Aspek Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 107-113. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/563>

Oktriyani Nova. (2018) dengan judul *peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan lingkaran angka di Taman Kanak- Kanak*.

Oktriyani, Nova. (2018). peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui permainan lingkaran angka di Taman Kanak- Kanak Qatardinada Kecamatan Katto Tengah Padang. *Universitas Negeri Padang: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1, 86

Sabe, Kristiana. (2022). Analisis Peningkatan Kemampuan Berhitung 0-10 Melalui Media Ulat Angka Pada Anak Kelompok B di PAUD S.t Klara Aimere

sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [Sujiono, Y.N, 2007. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta](https://doi.org/10.1016/0022-Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta CV Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. Bandung: Alfabeta. Billet, S. (2017). Theorising The Coccurrence of Remaking Occupational Practice and Their Learning. <i>Practice Theory on Pedagogy and Education</i>, 68-86.</p></div><div data-bbox=)

Suryana, D., & Dini, P. G. P. A. U. (2016). Early Childhood Education Based On Thematic And Sciencitic Learning. 2nd International Seminar of Education At: Padang West Sumatra Indonesia, 2

Yusuf, Muri. (2014). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenda Media Group.