

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MEDIA BELAJAR ULAR TANGGA DI TAMAN KANAK – KANAK DHARMA WANITA 2 JRAGAN TEMBARAK TEMANGGUNG**

### ***IMPROVING STUDENTS NUMERACY BY USING SNAKE AND LADDER GAME AS LEARNING MEDIA AT DHARMA WANITA 2 KINDERGARTEN JRAGAN TEMBARAK TEMANGGUNG***

Oleh : Agus Cahyono, Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta  
[gembosa@gmail.com](mailto:gembosa@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media ular tangga di TK Dharma Wanita 2 Jragan Kabupaten Temanggung. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Dharma Wanita 2 Jragan Kabupaten Temanggung yang berjumlah 25 anak. Objek penelitian ini berupa kemampuan berhitung anak meliputi mengurutkan angka, mencocokkan, penjumlahan, dan pengurangan. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reserch*). Instrumen penelitian yang digunakan adalah melalui observasi dengan instrumen lembar test. Analisis data hasil penelitian menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan berhitung dari *pretest*, siklus I, dan siklus II. Hasil penilaian *pretest* jumlah nilai 144 dengan presentase 57,6% meningkat menjadi 173 dengan presentase 69,2% pada siklus I, kemudian pada siklus II lebih meningkat dengan jumlah 220 dengan presentase 88,4%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan berhitung anak kelompok B TK Dharma Wanita 2 Jragan Kabupaten Temanggung dapat ditingkatkan menggunakan media belajar ular tangga.

Kata kunci : *Kemampuan Berhitung, Media Belajar Ular Tangga.*

#### **Abstract**

*This study was aimed to improve students' numeracy by using snake and ladder game as learning media at Dharma Wanita 2 Kindergarten Jragan, Temanggung. The subject of the study was 25 students of B group at Dharma Wanita 2 Kindergarten Jragan, Temanggung. In addition, object of the study was students' numeracy which included sorting numbers, matching, summing and substracting numbers. This study is Classroom Action Research. The researcher did observation anda used written test as instruments to collect data in this study. The result or data was analyzed by descriptive statistical analysis. The result showed that there was an improvement of students' numeracy from the pre-test, cycle I and cycle II. The pre-test assessment result showed that the score 144 with percentage 57,6% had improved into 173 with percentage 69,2% in cycle I. Then, ini cycle II, it had more improvement whose score 220 with percentage 88,4%. According to the result, it could be concluded that the students' numeracy in B group at Dharma Wanita 2 Kindergarten Jragan, Temanggung could be improved by using Snake and Ladder game as learning media.*

*Key word: numeracy, Snake and Ladder as learning media.*

## **PENDAHULUAN**

Proses pendidikan dapat dimulai dari dasar, dalam hal ini pada anak usia dini. Pendidikan dasar perlu dipersiapkan dengan baik agar memudahkan anak ke tahap berikutnya. Anak usia dini merupakan masa berkembangnya berbagai aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotor. Bahkan anak usia dini dapat dikatakan sebagai masa berkembang yang paling cepat, sehingga dalam usia dini perlu adanya penanaman pendidikan awal yang baik untuk kemudian dapat memasuki pendidikan selanjutnya. Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2009:19), anak usia dini terbagi menjadi dua yaitu kelompok bermain (*play group*) dan

taman kanak – kanak (*kinder garten*). Kelompok bermain (*play group*) adalah suatu lembaga pendidikan untuk anak prasekolah umur 2 – 3 tahun, sedangkan taman kanak – kanak (*kinder garten*) adalah lembaga pendidikan untuk anak prasekolah umur 4 – 6 tahun.

Tahap pendidikan anak usia dini merupakan tahap perkembangan yang masih awal, salah satunya adalah berkembangnya kemampuan kognitif dasar yaitu matematika, pengenalan huruf, dsb. Pada tahap ini diharapkan anak mempunyai pendidikan dasar yang baik sehingga dalam pendidikan selanjutnya tidak mengalami kesulitan. Selain pengenalan huruf aspek

yang paling penting adalah belajar matematika. Salah satu pembelajaran matematika adalah kemampuan berhitung dasar pada anak usia dini, sehingga diharapkan anak usia dini dapat menguasai konsep berhitung sederhana. Menurut Susanto (2011:98), kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Maka dari itu berhitung merupakan dasar pengetahuan yang sangat penting untuk dikenalkan kepada peserta didik khususnya anak usia dini.

Pembelajaran berhitung yang baik pada anak usia dini diharapkan mampu mencapai hasil maksimal dan mampu mencapai indikator belajar yang ditentukan. Berdasarkan hasil observasi di TK Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung pada tanggal 1 – 3 Agustus 2016 ditemukan bahwa kemampuan berhitung pada anak masih rendah. Hal ini terlihat setelah seluruh anak diberikan soal berhitung berbentuk instrument test, dimana setiap anak menjawab soal yang disediakan berupa menghitung, mencocokkan, penjumlahan, dan pengurangan. Dari 25 anak hanya diperoleh jumlah nilai 144 dari jumlah maksimal 250. Hasil penilaian banyak anak salah menjawab pada butir soal penjumlahan dan pengurangan sederhana. Proses pembelajaran berhitung di TK tersebut yaitu guru langsung menulis soal penjumlahan di papan tulis dan anak mulai mengerjakan di lembar masing – masing. Dalam berhitung media yang dipakai hanya dengan bantuan batu kecil atau dengan jari, sehingga dapat dikatakan setiap belajar berhitung tidak ada media lain yang mendukung.

Tenaga pengajar menggunakan media yang monoton atau bahkan sering tidak menggunakan media, sehingga ini perlu adanya peningkatan proses

belajar salah satunya yaitu dengan penggunaan media yang tepat. Selain penggunaan media dalam belajar tentu cara pendidikan anak usia dini berbeda dengan pendidikan usia dewasa. Perlu diketahui bahwa anak usia TK adalah masa dimana anak suka bermain, sehingga dalam proses belajarnya harus dengan metode bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Salah satu cara untuk menarik perhatian anak adalah menggunakan media belajar yang menyenangkan dan sesuai karakter anak. Selain itu, penggunaan metode dalam mengajar juga dapat berpengaruh dalam proses belajar itu sendiri, sehingga dalam penggunaan media maupun metode belajar harus tepat dan tidak monoton. Pembelajaran dengan menggunakan media bertujuan agar anak merasa nyaman dan tidak bosan sehingga tertarik mengikuti proses belajar mengajar.

Pemilihan media belajar harus disesuaikan dengan lingkungan maupun karakter anak. Dalam pembelajaran untuk belajar satu pelajaran saja begitu banyak media yang tersedia dan yang harus digunakan. Dalam hal ini masalah penelitian hanya dibatasi pada peningkatan kemampuan berhitung pada anak di TK Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung. Penyampaian materi berhitung banyak media belajar yang tersedia guna mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung tersebut diharapkan menggunakan media belajar ular tangga yang pada dasarnya media tersebut sudah banyak digunakan sebagai alat peraga pada pendidikan anak usia dini. Kenyataan di TK Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung belum memanfaatkan media yang serupa dengan media ular tangga.

Penggunaan media ini akan menarik perhatian anak karena dalam proses belajar disertai dengan bermain, sehingga anak akan mengikuti proses belajar dengan rasa yang menyenangkan. Seperti yang dijelaskan di atas bahwa anak TK merupakan masa bermain, bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain dapat dilakukan dengan penggunaan media

yang bervariasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung yaitu media belajar ular tangga. Menurut Sriningsih (2008:98), permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5 – 6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik – turun, maju mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif – matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan, sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai pemain.

Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak – anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak – anak terhadap aspek – aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung. Berdasarkan penjelasan tersebut diharapkan media ular tangga mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pada kemampuan berhitung. Media ular tangga merupakan alat peraga edukatif (APE) yang berukuran 400 x 500 cm di cetak dengan menggunakan banner dan setiap petak diberi gambar binatang agar anak lebih tertarik. Media ini dibuat urutan angka 1 – 20 pada setiap petak dapat juga untuk belajar mengurutkan angka serta pengenalan angka sesuai kebutuhan anak.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (classroom action research).

Menurut Elliot penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas di dalamnya. Menurut Suwarsih Madya (1994: 1), seluruh proses dalam penelitian merupakan telaah, diagnosis, perencanaan, pemantauan dan pengaruh hubungan antar evaluasi diri professional.

Hakikat penelitian tindakan kelas menurut Carr dan Kemmis (1986:15), adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri (self reflective) yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas sekaligus kebenaran :

1. Praktik – praktik sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri.
2. Pengertian mengenai praktik – praktik tersebut.
3. Situasi – situasi dimana praktik – praktik tersebut dilaksanakan.

Dari beberapa definisi di atas maka penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara ; 1) Merencanakan, 2) Melaksanakan, dan 3) Merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian untuk tujuan meningkatkan mutu belajar di kelas, sehingga kemampuan kognitif siswa dapat meningkat. Penelitian ini dilakukan dengan cara kolaboratif yang melibatkan beberapa pihak yaitu kepala sekolah, pengajar, dan peneliti sendiri semuanya mempunyai tujuan sama yaitu meningkatkan belajar siswa, dalam hal ini untuk anak usia dini di TK Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung.

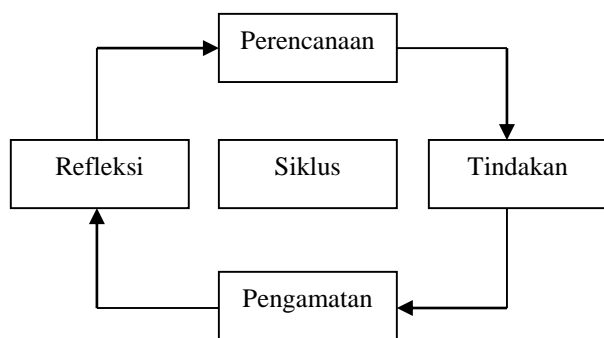
### **Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian tindakan kelas secara garis besar terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*),

refleksi (*reflecting*) yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Perencanaan (*planning*), yaitu perencanaan yang matang perlu dilakukan setelah kita mengetahui masalahnya dalam pembelajaran kita.
2. Tindakan (*acting*), yaitu perencanaan harus diwujudkan dengan adanya tindakan (*acting*) dari guru berupa solusi tindakan sebelumnya.
3. Pengamatan (*observing*), kemudian dilanjutkan diadakan pengamatan (*observing*) yang diteliti terhadap proses pelaksanaannya.
4. Refleksi (*reflecting*), setelah diamati barulah guru dapat melakukan refleksi (*reflecting*) dan dapat menyimpulkan apa yang telah terjadi dalam kelasnya.

Penelitian ini menggunakan prosedur siklus menurut Kurt Lewin yang terdiri atas 4 komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut gambar siklus menurut Kurt Lewin :



Gambar 1. Siklus Penelitian Kurt Lewin

## Rancangan Penelitian

### 1. Pra-Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pra-tindakan agar dalam melakukan tindakan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan apa yang menjadi tujuan peneliti. Dalam kegiatan pra-tindakan ini perlu dilakukan agar mengetahui masalah – masalah yang ada di kelas untuk kemudian dilakukan tindakan kelas guna memperbaiki permasalahan yang ditemukan tersebut. Langkah – langkah pra-tindakan sebagai berikut :

- a. Survei secara langsung guna melakukan pengamatan dan kemungkinan kesediaan sekolah untuk dijadikan tempat penelitian.
- b. Minta ijin kepada kepala sekolah.
- c. Observasi awal guna mendapatkan gambaran situasi dengan cara mengamati kegiatan belajar mengajar.
- d. Identifikasi masalah dan menganalisis hasil kemampuan anak dalam berhitung, dengan bantuan pengajar dan kepala sekolah.
- e. Menyusun rencana penelitian. Dalam hal ini peneliti menyusun rangkaian kegiatan menyeluruh berupa siklus tindakan kelas dengan bantuan pengajar.
- f. Penyusunan teknik pengamatan pada setiap tahapan dengan menggunakan lembar pengamatan.

### 2. Tindakan

Pada tahap tindakan ini merupakan susunan skenario yang telah direncanakan dalam pembelajaran. Siklus yang dilakukan meliputi :

- a. Melakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung pada anak.
- b. Penerapan pemanfaatan media belajar ular tangga dalam membantu menyampaikan materi di kelas yang disesuaikan oleh peneliti dan pengajar.
- c. Pengamatan lembar observasi berisi tentang beberapa indikator yang akan dinilai yaitu kemampuan berhitung pada anak.
- d. Kegiatan refleksi dilakukan untuk melihat proses dan masalah – masalah yang terjadi selama proses penelitian berlangsung. Selain itu juga untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga dan sebagai dasar untuk melakukan siklus berikutnya lebih baik.

Namun dalam kegiatan inti untuk tindakan penelitian ini dikelas adalah sebagai berikut :

- a. Berdoa sebelum mulai pembelajaran.

- b. Presensi kehadiran siswa.
- c. Pemberian apresiasi.
- d. Pemberian dorongan semangat.
- e. Penyampaian standar kompetensi dan indikator pembelajaran.
- f. Penyampaian strategi dan prosedur pembelajaran.
- g. Pemberian *pre-test*.
- h. Pembelajaran berhitung menggunakan media ular tangga dilakukan selama 2 kali.
- i. Penugasan kelompok.
- j. *Controlling*.
- k. Penyimpulan pembelajaran.
- l. Pemberian *post-test*.
- m. Pemberian penghargaan.

### 3. Pengamatan

Pada tahap ini mengamati secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Ini bertujuan agar dapat mencatat peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran sebagai bahan acuan untuk melakukan kegiatan selanjutnya dan juga sebagai bahan laporan bahwa sudah melakukan proses pembelajaran.

### 4. Refleksi

Pada tahap ini merupakan bagian yang paling penting untuk memahami dan menginterpretasi terhadap proses dan hasil terhadap pembelajaran setelah dilakukan tindakan. Dengan mengetahui hasil refleksi maka peneliti dapat menjadikan sebagai acuan untuk melakukan tindakan penelitian berikutnya.

### Teknis Analisis Data

Data kuantitatif yang digunakan adalah dengan cara mencari rata – rata skor menurut Suharsimi Arikunto (2010: 284) dengan rumus sebagai berikut :

$$R = \frac{\sum X}{N}$$

Ket :

R = Rata – rata

$\sum X$  = Jumlah skor anak

N = Banyak anak

Berdasarkan dari hasil perhitungan presentase akan dimasukan ke dalam lima kategori predikat menurut Suharsimi Arikunto (2010: 269) sebagai berikut :

**Tabel 1. Kategori Predikat**

<i>Interval</i>	<i>Kategori</i>
81 - 100%	Sangat baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang baik
0 – 20%	Tidak Baik

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Pelaksanaan *Pretest*

Sebelum dilakukan tindakan terlebih dulu peneliti melakukan *pretest* guna memperoleh data dengan menggunakan metode observasi. Metode ini dilakukan dengan cara memberikan soal berhitung berupa lembar test pada setiap anak, dimana soal tersebut mencakup beberapa indikator yang dinilai yaitu dapat mengurutkan angka 1 – 20, menghubungkan jumlah benda dengan angka, penjumlahan, dan pengurangan sederhana. Rekapitulasi hasil *pretest* kemampuan berhitung sebagai berikut :

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil *Pretest***

<i>Daftar</i>	<i>Nilai Pretest</i>	<i>Nilai Maks</i>
Jumlah	144	250
Rata – rata	5,76	10
Presentase	57,6%	100%

Data tersebut diperoleh dengan cara memberikan 10 butir soal kepada setiap anak berupa lembar test, dimana soal mencakup indikator mengurutkan, mencocokkan, penjumlahan, dan pengurangan sederhana. Hasil *pretest* menunjukkan jumlah nilai

seluruh anak hanya 144 dari jumlah maksimum yaitu 250, sehingga jika dipresentase hanya 57,6%.

### Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I kegiatan pembelajaran berhitung yang mencakup indikator mengurutkan angka 1 – 20, menghubungkan benda dengan angka, penjumlahan, dan pengurangan menggunakan media ular tangga pada setiap pertemuan yang dilakukan sebanyak dua kali. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 – 2 Desember 2016 dengan tema hewan selain untuk menarik perhatian anak sekaligus mengenalkan jenis hewan. Penilaian terhadap keberhasilan pada siklus I dilakukan dengan menggunakan soal berupa lembar test yang dibuat oleh peneliti bersama guru, selanjutnya diberikan pada setiap siswa untuk dikerjakan sebagai pemberian *posttest* siklus I. Berdasarkan hasil pada siklus I apabila dibandingkan hasil *pretest* sudah mengalami peningkatan. Rekapitulasi hasil siklus I sebagai berikut :

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Siklus I**

<i>Daftar</i>	<i>Nilai Siklus I</i>	<i>Nilai Maks</i>
Jumlah	173	250
Rata – rata	6,92	10
Presentase	69,2%	100%

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada pelaksanaan siklus I terjadi peningkatan dibanding pada saat *pretest*. Refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus I. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala – kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I. Adapun kendala – kendala yang terjadi pada siklus I sebagai berikut :

1. Masih banyak anak yang ramai sendiri ketika kelompok lain melakukan permainan ular tangga.
2. Beberapa anak kurang aktif dan cenderung diam.

### Penelitian Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebagai perbaikan pada siklus I. Proses pembelajaran masih menggunakan media yang sama yaitu permainan ular tangga. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 8 – 9 Desember 2016. Setiap pertemuan anak belajar menggunakan media ular tangga yang dibantu guru beserta peneliti sebagai pendamping. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I terdapat beberapa kendala yang harus diperbaiki pada siklus II, maka perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengkondisikan anak terutama pada kelompok yang tidak sedang melakukan permainan ular tangga.
2. Memberikan motivasi dan semangat kepada anak khususnya yang kurang aktif.
3. Memberikan *reward* berupa permen coklat kepada seluruh anak agar lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penilaian terhadap keberhasilan pada siklus II dilakukan dengan menggunakan soal berupa lembar test yang dibuat oleh peneliti bersama guru, selanjutnya diberikan pada setiap siswa untuk dikerjakan sebagai pemberian *posttest* siklus II. Pelaksanaan pada siklus II tidak ada kendala yang berarti pada siswa, sehingga dapat disimpulkan pelaksanaan siklus II lebih baik dan berhasil dibanding siklus I. Berdasarkan hasil pada siklus II apabila dibandingkan hasil *pretest* dan siklus I sudah mengalami peningkatan. Rekapitulasi hasil siklus II sebagai berikut :

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Siklus II**

<i>Daftar</i>	<i>Nilai Siklus II</i>	<i>Nilai Maks</i>
Jumlah	220	250
Rata – rata	8,84	10
Presentase	88,4%	100%

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan dibanding pada saat *pretest* dan siklus I. Hasil penilaian pada siklus II meningkat dibanding pada saat *pretest* dan siklus I. Peningkatan ditunjukkan pada jumlah nilai pada saat *pretest* 144 dan siklus I berjumlah 173 meningkat menjadi 220 pada siklus II, sehingga jika dipresentase pada saat *pretest* 57,6% dan siklus I 69,2% mengalami peningkatan yaitu menjadi 88,4% pada siklus II.

### **Pembahasan**

Kemampuan berhitung anak merupakan hal penting untuk dikembangkan sejak usia dini, karena berhitung merupakan cabang ilmu matematika yang tidak terlepas dari kehidupan sehari – hari. Menurut piaget (Suyanto. 2005: 161), tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berfikir logis dan matematis dengan cara menyenangkan dan tidak rumit. Menurut Susanto (2011:98), kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Pembelajaran pada anak usia dini tidak serta merta menggunakan metode ceramah, melainkan dengan metode belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Proses pembelajaran harus dalam suasana menyenangkan agar anak dapat merasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran menyenangkan dapat dilakukan dengan metode bermain, misalnya dengan metode permainan sederhana atau menggunakan media yang menarik bagi anak. Media pembelajaran untuk anak, salah satunya adalah media belajar ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Dharma Wanita 2 Jragan Temanggung. Peningkatan kemampuan berhitung dapat dilihat dari hasil *pretest*, siklus I, dan siklus II. Hasil penilaian pada kemampuan berhitung dengan menggunakan lembar test yang dibuat oleh peneliti dan guru pada saat *pretest* berjumlah 144 dari nilai maksimum 250, sehingga jika dipresentase yaitu 57,6%. Hasil dari penilaian dengan lembar test pada siklus I menunjukkan peningkatan dengan jumlah nilai 173 dengan presentase 69,2% (terjadi peningkatan 11,6%). Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan hasil meningkat dibanding siklus I yaitu dengan jumlah nilai 220 dengan presentase 88,4% (terjadi peningkatan 19,2%).

Berdasarkan refleksi terdapat beberapa kendala pada saat pelaksanaan siklus I, sehingga perlu beberapa perbaikan yang harus dilakukan pada siklus II. Tujuan dilakukannya siklus II adalah untuk memperbaiki beberapa kendala yang ditemukan pada siklus I, agar indikator dapat tercapai. Perbedaan langkah permainan ular tangga pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar, sebagai berikut :

### **Tabel 5. Perbedaan Permainan Siklus I dan II**

Berdasarkan tabel di atas terdapat perbedaan yaitu mengkondisikan anak, memberikan *reward*, mengajak seluruh anak memberikan apresiasi. Penelitian membuktikan dengan menggunakan media belajar ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok B di TK Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung, dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran dengan menggunakan media belajar ular

Siklus I	Siklus II
1. Kelompok dibagi menjadi lima yang beranggotakan 5 anak.	1. Kelompok dibagi menjadi lima yang beranggotakan 5 anak.
2. Peneliti beserta guru menjelaskan aturan bermain.	2. Pemilihan kelompok secara acak.
3. Setiap kelompok bermain secara bergiliran.	3. Peneliti beserta guru memberikan motivasi sebelum bermain.
4. Soal dijawab dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya.	4. Setiap kelompok bermain secara bergiliran.
5. Pemberian apresiasi oleh peneliti dan guru pada kelompok yang dapat menjawab.	5. Soal dijawab dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya.
	6. Memberikan apresiasi oleh peneliti dan guru dengan mengajak seluruh anak pada kelompok yang dapat menjawab.
	7. Mengkondisikan anak yang sedang tidak bermain dengan cara mengajak memberikan semangat kepada kelompok yang bermain.
	8. Memberikan <i>reward</i> kepada anak.

tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hasil presentase dari *pretest*, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media belajar ular tangga.

Peningkatan kemampuan berhitung dapat dilihat dari hasil penilaian setiap siklus. Hasil *pretest* menunjukkan jumlah nilai 144 dengan presentase 57,6% meningkat setelah dilaksanakan siklus I menjadi 173 dengan presentase 69,2%, kemudian meningkat lagi setelah dilaksanakan siklus II menjadi 220 dengan presentase 88,4%. Hasil penilaian pada *pretest*, siklus I, dan siklus II diperoleh dengan cara observasi menggunakan lembar test yang dibuat oleh peneliti bersama guru. Pada siklus II dilakukan perbaikan yaitu mengkondisikan anak yang tidak sedang bermain, memberikan apresiasi tepuk tangan kepada kelompok yang dapat menjawab soal, serta memberikan *reward* kepada anak yang aktif.

Hasil presentase pada siklus II menunjukkan peningkatan sekaligus indikator keberhasilan tentang

kemampuan berhitung telah tercapai. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media ular tangga dengan cara mengkondisikan anak agar kondusif, anak diajak ikut memberikan apresiasi, serta memberikan *reward* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Media belajar ular tangga dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam berhitung, karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung.
2. Diharapkan guru memiliki inisiatif dalam memilih dan mencari inovasi media pembelajaran.
3. Penelitian ini masih jauh dari sempurna, sehingga diharapkan peneliti lain agar dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut agar hasil lebih meningkat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Sriningsih Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Sebelas
- Jasa Ungguh M. 2009. *Manajemen Play Group dan Taman Kanak – kanak*. Yogyakarta: Diva Press.
- Suwarsih Madya. 1994. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Tilaar.H.A.R. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.