

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Hudsi, 2010). Anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun adalah rentang usia kritis dan sangat menentukan (strategis) dalam proses pendidikan yang memberikan pengaruh sangat besar terhadap proses serta hasil pendidikan di tahap berikutnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Walujo & Listyowati, 2017). Oleh karena itu, PAUD dirancang agar anak dapat mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Dengan demikian lembaga PAUD harus dapat memfasilitasi berbagai kegiatan agar bisa mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial emosional, agama, fisik motorik dan seni.

Pendidikan anak usia dini merupakan investasi yang sangat besar bagi kehidupan keluarga dan bangsa (Walujo & Listyowati, 2017). Pendidikan bagi anak usia dini menjadi prioritas utama, selain karena upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendidikan bagi anak usia dini dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan fisik,

kognitif, sosial-emosional, agama, bahasa dan seni yang dimiliki oleh anak. Dalam kaitannya dengan pentingnya pendidikan dimulai dari usia dini, pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung yang akan menjadi dasar perkembangan anak selanjutnya.

Usia dini adalah masa yang paling penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Hal ini mengisyaratkan bahwa semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan (Martinis & Sanan, 2013). Pendidikan taman kanak-kanak sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI No 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3: “merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.”

Anak usia dini ialah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak di masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini. Pemberian stimulasi pendidikan adalah hal sangat penting, sebab 80% pertumbuhan otak berkembang pada anak sejak usia dini. Kemudian, elastisitas perkembangan otak anak usia dini lebih besar pada

usia lahir hingga sebelum 8 tahun kehidupannya, 20% sisanya ditentukan selama sisa kehidupannya setelah masa kanak-kanak (Martinis & Sanan, 2013). Bentuk stimulasi yang diberikan harusnya dengan cara yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Menurut (Istiqamah, 2018) perkembangan kognitif berperan penting untuk tumbuh kembang seorang anak. yang berpengaruh terhadap proses berfikir anak dalam menyikapi suatu permasalahan. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi (Patmonodewo, 2003). Jean Piaget (1896-1980) memandang anak sebagai partisipan aktif di dalam proses ketimbang sebagai resipien aktif perkembangan biologisnya (Patmonodewo, 2003). Jelasnya, Piaget yakin bahwa anak harus dipandang seperti seorang ilmuwan yang sedang mencari jawaban yang melakukan eksperimen terhadap dunia untuk melihat apa yang terjadi (Atkinson, 2005). Jadi, perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat berarti. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegnensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Sedangkan Vygotsky dalam (Istiqamah, 2018) mengatakan bahwa ketika anak mengajak bermain mereka mulai memisahkan cara berpikir dari tindakan dan objek serta mengadopsi perilaku mengatur diri (*self-regulated*). Landasan terpenting dalam bermain menurutnya adalah pengalaman sosial. Bermain merupakan cara sosial pengalaman simbolik. Ketika anak bermain sendiri, mereka

dipengaruhi oleh cara-cara dan pengalaman yang berkembang dalam masyarakat dan budaya dengan simbol-simbol sosial.

Teori Vygotsky sebagaimana dalam (Santrok, 2007) difokuskan pada bagaimana perkembangan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky, kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya. Bantuan dan petunjuk dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Sedangkan teman sebaya yang menguasai suatu keahlian dapat dipelajari anak-anak lain melalui model atau bimbingan secara lisan. Artinya, anak-anak dapat membangun pengetahuannya dari belajar melalui orang dewasa (guru dan tidak semata-mata dari benda atau objek). Belajar dan bekerja dengan orang lain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk merespons orang lain melalui saran, komentar, pertanyaan, atau tindakan. Guru harus menjadi seorang ahli pengamat bagi anak, memahami tingkat belajar mereka, dan mempertimbangkan apa langkah berikut untuk memenuhi kebutuhan anak secara individual. Posisi guru sangat kuat dalam proses ini, baik untuk menjawab pertanyaan maupun lawan bicara bagi anak. menurut Vygotsky, interaksi sosial inilah kunci dari belajar.

Menurut Vygotsky anak-anak yang baru lahir mempunyai fungsi mental relatif dasar seperti kemampuan untuk memahami dunia luar dan memusatkan perhatian (Sumanto, 2013). Dalam proses perkembangan kognitif anak Vygotsky lebih menekankan pada proses sosial atau interaksi terhadap lingkungan dan teman.

Berdasarkan pada apa yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut diatas, menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak pada usia dini menjadi bagian penting yang harus terus dilakukan dan salah satu cara yang baik adalah dengan memberikan model pembelajaran dengan cara bermain yang sesuai dengan dunia anak.

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, salah satu dari program pengembangan kognitif anak adalah difokuskan pada kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu: Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya, indikator untuk anak umur 4-5 tahun adalah Menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1- 10. Sedangkan untuk umur 5-6 menunjukkan bahwa anak mampu (1) menyebutkan bilangan 1-10 (2) Menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya (3) Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung. Demikian menunjukkan bahwa pengenalan bilangan untuk anak usia dini adalah minimal 1-10 dan bisa dikembangkan hingga 1-20, sebagaimana dijelaskan dalam (Sudaryanti, 2006).

Pentingnya pengembangan kurikulum untuk menyesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan yang sesuai dengan keadaan suatu daerah juga dijelaskan dalam pedoman kurikulum 2013 bahwa dalam rangka pembangunan pendidikan, setiap daerah memerlukan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik daerah. Kurikulum sebagai jantung pendidikan perlu dikembangkan dan diimplementasikan secara kontekstual untuk merespon kebutuhan daerah dan anak

di masa kini dan masa mendatang. Kurikulum nasional yang ditetapkan dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 bersifat rujukan yang harus dikembangkan menjadi kurikulum operasional oleh satuan pendidikan agar sesuai dengan kondisi dan kekhasan potensi daerah (Suminah, Nugraha, & Lestari, 2015).

Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TKIT) Insan Madani kota Palopo, diperoleh gambaran bahwa secara umum 80% peserta didik umur 5-6 tahun baru memiliki kemampuan menyebutkan bilangan 1-10, untuk kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 masih ada yang mengalami kesulitan, sedangkan untuk kemampuan menulis lambang bilangan, sebagian besar baru mampu menuliskan lambang bilangan 1-5. Dengan demikian penulis memandang perlu dilakukan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media dan strategi yang lebih variatif, sehingga kemampuan anak dalam aspek kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan bisa meningkat.

Salah satu strategi yang dianggap menarik adalah digunakannya strategi dan media Ular Tangga Raksasa (UTR), yang dapat merangsang minat belajar anak karena dengan strategi dan media tersebut, anak bisa lebih aktif dan bergembira dalam belajar. Penelitian akan menglaborasi cara yang tepat menyangkut penggunaan ular tangga raksasa untuk digunakan dalam pembelajaran kognitif yang berfokus pada kemampuan mengenal lambang bilangan, sehingga kedepannya dapat dijadikan rujukan yang dapat digunakan di kelas-kelas TK ataupun di lembaga-lembaga lainnya.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang sudah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya dapat diidentifikasi masalah dalam dua bagian pokok sebagai berikut.

### **1.2.1. Peserta Didik**

1. Anak berumur 5-6 tahun belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20
2. Anak berumur 5-6 belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20
3. Anak berumur 5-6 belum mampu menuliskan lambang bilangan 1-20

### **1.2.2. Pendidik**

1. Para pendidik masih memiliki keterbatasan dalam hal media dan strategi pembelajaran.
2. Para pendidik masih memerlukan kreatifitas untuk menghasilkan strategi pengajaran yang bervariasi dan lebih menarik.

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengacu pada masalah tersebut di atas, penelitian ini akan dibatasi pada upaya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan strategi dan media ular tangga raksasa.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Mengacu pada penjelasan di atas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TKIT Insan Madani Kota Palopo?

2. Bagaimana cara terbaik dari strategi ular tangga raksasa untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TKIT Insan Madani Kota Palopo?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai:

1. Apakah dengan menggunakan Permainan Ular tangga Raksasa dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TKIT Insan Madani Kota Palopo.
2. Cara terbaik dari strategi ular tangga raksasa untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TKIT Insan Madani Kota Palopo.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dalam hal strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media ular tangga raksasa.

#### **1.6.2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Peserta Didik:**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan secara optimal.

##### **b. Bagi Pendidik**



Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan salah satu alternatif bagi pengajar agar dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang kreatif serta menyenangkan dalam memilih kegiatan belajar sambil bermain, salah satunya seperti bermain ular tangga raksasa yang dapat digunakan untuk menstimulus perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan.

#### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Dapat mengembangkan kreatifitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik, serta dalam memfasilitasi dan inovasi untuk mencari permainan - permainan yang unik dan baru agar pembelajaran untuk anak menjadi lebih efektif.

#### **d. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memilih permainan pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan pada anak.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Hasil penelitian ini akan disusun dalam lima bab, yang terdiri atas Bab I sampai dengan Bab V. Pada Bab I akan diuraikan tentang latar belakang mengapa penelitian ini dilakukan serta permasalahan dan tujuan penelitian.

Pada Bab II, akan diuraikan tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan tema penelitian tersebut yang terdiri atas pengembangan kognitif di PAUD, pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di PAUD, teori tentang bermain dan strategi Ular tangga. Selain landasan teori, juga akan dipaparkan hasil penelitian yang relevan dengan tema yang diteliti.

Pada Bab III, akan diuraikan tentang metode penelitian yang memberikan penjelasan tentang subjek penelitian, desain penelitian, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Selanjutnya, di Bab IV akan dipaparkan data yang telah ditemukan serta analisis data yang telah diuraikan. Pada bab ini akan digambarkan secara rinci dan sistematis data serta hasil analisisnya sesuai dengan instrumen dan teknik yang telah dijelaskan pada Bab III.

Pada Bab akhir yaitu Bab V, peneliti akan memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran yang diajukan berdasarkan pada hasil kesimpulan yang diperoleh pada penelitian tersebut.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**

###### **2.1.1.1. Pengertian**

Kata “*kognitif*” berasal dari kata *cognition* artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Dengan demikian *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan otak untuk memecahkan suatu masalah (Santrok, 2012). Kognitif adalah proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011). Kognitif dan pengetahuan disebut intelegensi, jadi kognitif bagian dari intelegensi apabila kognitif tinggi maka intelegensi juga akan tinggi.

Teori perkembangan kognitif Piaget sebagaimana dalam (Jahja, 2011) adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan dengan objek dan kejadian-kejadian sekitarnya. Jean piaget mengkalasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan:

- a. Tahapan *sensory motorik*, yakni perkembangan ranah kognitif terjadi pada usia 0-2 tahun
- b. Tahapan *pra-operational* yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 2-7 tahun.
- c. Tahapan *congkret operational* yaitu yang terjadi pada usia 7-11 tahun

- d. Tahapan *formal operational* yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 11-15 tahun.

Menurut teori Piaget dikategorikan dalam usia pra-operasional dan akan memasuki tahapan operasional konkrit (Jahja, 2011). Tahapan ini ditandai dengan beberapa perilaku di bawah ini :

- a. Anak biasanya menggunakan simbol / atau bahasa tanda, misalnya anak mulai senang bermain mobil-mobilan atau boneka
- b. Anak mulai senang menggambar yang dilihatnya.
- c. Anak mulai aktif meniru yang dilihatnya.
- d. Anak sudah mampu mengingat/menggambarkan kejadian yang terjadi sebelumnya.
- e. Anak biasanya sudah bisa berbicara dan dapat menggunakan tata bahasa ibu.
- f. Anak mulai melakukan kontak dengan orang lain meskipun masih egosentris.
- g. Anak sudah mulai bercerita sepotong sepotong
- h. Anak mulai bertindak spontan, tanpa berfikir panjang atau hal ini biasanya dikenal dengan istilah intuitif
- i. Anak bersifat egosentris, dimana anak belum mampu berfikir bahwa setiap orang berbeda, biasanya anak menganggap dirinya paling benar.
- j. Pemikiran masih bersifat sangat konkrit belum dapat menggambarkan sesuatu yang abstrak. Anak akan mulai belajar mengenai penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Menurut Piaget dalam (Widiawati, 2014), tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun.

Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Tahap pra-operasional Pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasikan. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol.

### **2.1.1.2. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak**

Salah satu aspek penting dalam mengembangkan kognitif anak adalah memahami karakteristik dari perkembangan kognitif anak (Sriani, Surani, & Ujianti, 2014). Upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan kognitif yang ada pada anak. Menurut Rahma yang dikutip oleh (Sriani, Surani, & Ujianti, 2014), pada fase perkembangan kognitif ini, banyak hal yang dapat dikembangkan seperti lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran pola dan sebagainya.

Jean Piaget dalam (Jahja, 2011) membagi karakteristik perkembangan kognitif ke dalam 4 (empat) tahapan perkembangan kognitif yaitu:

#### **a. Tahap Sensorimotor (usia 0 – 2 tahun)**

Tahap sensorimotor adalah tahap pertama dari empat tahapan. Piaget berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spesial penting dalam enam sub-tahapan :

- 1) Sub tahapan *skema refleks*, muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleks.

- 2) Sub tahapan *fase reaksi sirkular primer*, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan.
- 3) Sub tahapan *fase reaksi sirkular sekunder*, muncul antara usia empat sampai sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
- 4) Sub tahapan *koordinasi reaksi sirkular sekunder*, muncul dari usia 9-12 bulan, saat kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda (permanen objek).
- 5) Sub tahapan *fase reaksi sirkular tersier*, muncul dalam usia 12-18 bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.
- 6) Sub tahapan *awal representasi simbolis*, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreatif.

#### **b. Tahap Pra-operasional (usia 2 – 7 tahun)**

Menurut Piaget, tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua tahun sampai tujuh tahun (Jahja, 2011). Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai mempresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar dan mereka masih menggunakan pemikiran atau penalaran yang bukan logis. Pada permulaan tahap ini mereka cenderung egosentris yaitu mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan dengan satu sama lainnya. Anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif pada masa ini dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan (dianggap benda itu hidup). Serta

pada tahap ini pula anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis.

### **c. Tahap Operasional Konkrit (usia 7 – 11 tahun)**

Tahap ini merupakan tahap ketiga dari empat tahapan yang ada. Tahap ini berlangsung sekitaran umur 7 tahun sampai dengan 11 tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Proses-proses penting selama tahapan ini antara lain :

- 1) Pengurutan, kemampuan untuk mengurutkan objek menurut ukuran, bentuk, atau ciri lainnya. Contohnya bila diberi benda berbeda ukuran, mereka dapat mengurutkannya dari benda yang paling besar dan paling kecil maupun sebaliknya.
- 2) Klasifikasi, kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, ukurannya, atau karakteristik lainnya, termasuk gagasan bahwa serangkaian benda-benda dapat menyertakan benda lainnya kedalam rangkaian ini. Anak tidak lagi memiliki keterbatasan logika berupa animisme.
- 3) Decentering, anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya.
- 4) Reversibility, anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah, kemudian kembali ke keadaan awal.
- 5) Konservasi, memahami bahwa, kuantitas, panjang, atau jumlah benda-benda ialah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dari objek atau benda-benda ini.

6) Penghilangan sifat egosentrisme, kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain.

#### **d. Tahap Operasional Formal (11 tahun – dewasa)**

Tahap operasi formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget (Santrok, 2007). Tahapan ini mulai dialami anak dalam usia 11 tahun (saat pubertas dan terus berlanjut sampai dewasa). Karakter tahap ini ialah diperolehnya kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Banyak faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif dijelaskan sebagai berikut (Susanto, 2011) :

##### 1. Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

##### 2. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Meskipun teorinya masih berada dalam perdebatan, namun teorinya yang disebut dengan teori tabularasa ini belum dapat sepenuhnya dipatahkan. Lebih lanjut, Ki Hajar Dewantoro melengkapi pendapat ini dengan menyebutkan bahwa seseorang



dibentuk oleh perpaduan dari dasar dan ajar. Artinya bahwa seorang anak yang sudah memiliki dasar potensi bawaan akan menjadi siapa dan seperti apakah dia juga dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa ajar atau penagajaran yang diperolehnya dari lingkungan.

### 3. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

### 4. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

### 5. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud (Susanto, 2011). Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat memperlajarnya.

### 6. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya. Pengembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran (mind).

### **2.1.2. Kajian Tentang Lambang Bilangan**

Pengenalan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini, dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak (Sudaryanti, 2006). 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.

#### **2.1.2.1. Pengertian Lambang Bilangan**

Menurut (Sudaryanti, 2006) 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. Bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik.

Menurut (Tadkiroatun, 2012) 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 mengenal lambang bilangan pada anak-anak PAUD dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang tidak terbatas.

#### **2.1.2.2. 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 (Sudaryanti, 2006). 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) dalam (Helmiyati, 2016), bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak pada (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 memasang 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. Kemampuan mengenal lambang bilangan sudah selayaknya diberikan terhadap anak sesuai dengan perkembangannya.

Menurut (Depdiknas, 2007) 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.

### **2.1.3. Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini**

#### **2.1.3.1. Pengertian Strategi**

Pada awalnya, istilah strategi dikenal dalam dunia militer terutama terkait dengan perang, yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Namun demikian, makna itu telah meluas tidak hanya dalam kondisi perang, tetapi juga dipakai, dan dalam berbagai bidang antara lain ekonomi, sosial, dan pendidikan (Khadijah, 2016). Dalam konteks ini, istilah strategi digunakan dengan tujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan.

Strategi berasal dari kata bahasa Inggris *strategy* yang berarti langkah-langkah yang dipersiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Bila dihubungkan dengan pendidikan, strategi adalah cara guru dalam rangka mengembangkan sikap mental dan kepribadian agar peserta didik menerima pelajaran dengan mudah, efektif, dan dapat dicerna dengan baik.

#### **2.1.3.2. Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini**

Strategi pembelajaran dapat diartikan perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu (Khadijah, 2016). Dalam hal ini, adalah tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum sekolah untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal dengan memilih pendekatan, metode, media, dan keterampilan tertentu misalnya membelajarkan, bertanya, dan berkomunikasi.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapatlah disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru untuk siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dilain pihak mengatakan, bahwa strategi pembelajaran adalah suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

#### **2.1.4. Bermain Ular Tangga**

##### **2.1.4.1. Pengertian Bermain**

Menurut (Mashitoh, 2008) bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap pada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini dibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik,

intelektual, emosional dan sosial. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang.

Bermain juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini dan hakiki pada masa prasekolah (Mashitoh, 2008). Berkaitan dengan hal itu Hurlock mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu: “Bermain aktif dan bermain pasif, bermain aktif yaitu kesenangan yang dilakukan individu seperti berlari sedangkan bermain pasif yaitu tidak melakukan kegiatan secara langsung seperti menonton tv”.

Dikemukakan oleh Piaget dalam (Fadhillah, 2017) menekankan bahwa “Bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar dan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan”. Sedangkan menurut (Mashitoh, 2008) bahwa “Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK”. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

#### **2.1.4.2. Karakteristik bermain Anak Usia Dini**

Menurut (Fadhillah, 2017) Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi enam, yaitu: (1). Bermain muncul dari dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak

dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. (2). Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri. (3). Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, maksudnya pada saat bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. (4). Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya, pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa. (5). Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

#### **2.1.4.3. Pengertian Ular Tangga**

Merujuk pada (Tilong, 2014) ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil dengan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Bagaimana mekanisme permainannya, cara memainkan permainan ini diawali dari bidak kotak pertama (kotak angka 1) yang terdapat di sudut kiri bawah. Untuk memulainya anak-anak yang memainkannya secara bergiliran harus melempar dadu terlebih dahulu untuk menjalankan bidak mereka masing-masing. Apabila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari hasil lemparan dadu gilirannya, maka pemain tersebut mendapatkan giliran melempar dadu sekali lagi. Jika selain mendapatkan angka 6 maka giliran jatuh ke pemain berikutnya.

Permainan ular tangga ini sangatlah menunjang perkembangan otak kanan dan otak kiri si anak (Tilong, 2014). Dengan permainan ini si kecil berkenalan dengan sebuah kemenangan dan kekalahan dalam hidup. Dalam



permainan ini pula si kecil belajar mengatasi ketegangan, akankah ia menang atau kalah.

Permainan ular tangga adalah permainan (games) adanya kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama bilangan, langkah permainan diatas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “Finish”.

#### **2.1.4.4. Karakteristik Permainan Ular Tangga**

Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman dalam (Istiqamah, 2018) menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain-pemain.
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- c. Adanya aturan-aturan main.
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga (Istiqamah, 2018).

#### **2.1.4.5. Manfaat Permainan Ular Tangga**

Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Rejeki, 2012) manfaat dari permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.

b. Mengembangkan intelektual, kognitif, moral, sosial, maupun emosional anak.

Selain terkait dengan pembelajaran, permainan juga terkait dengan perkembangan siswa, antara lain:

a. Melatih kemampuan motorik

b. Melatih konsentrasi

c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi)

d. Melatih keterampilan berbahasa

e. Menambah wawasan

f. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving

g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan

h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai

i. Meningkatkan rasa percaya diri.

#### **2.1.4.6. Keunggulan Permainan Ular Tangga**

Menurut Mulyati dalam (Rejeki, 2012) keunggulan permainan ular tangga antara lain: Menciptakan suasana pembelajaran yang fun, lebih merangsang anak dalam melakukan aktifitas belajar individual atau kelompok, dapat mengembangkan kreatifitas kemandirian anak, menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat memberi rasa tanggung jawab.

#### **2.1.4.7. Aturan Dan Langkah-Langkah Bermain Ular Tangga**

Aturan dan langkah-langkah bermain ular tangga sebagaimana dijelaskan oleh (Indriani, 2018) adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan alat permainan yaitu papan permainan ular tangga dan dadu
- b. Semua pemain berada pada petak yang biasa terdapat pada kotak nomor
- c. Pemain menentukan urutan bermain, pemain yang melempar dadu dengan nilai tertinggi maka ia akan maju pertama
- d. Pemain memajukan bidak atau pion sesuai dengan angka hasil lemparan dadu
- e. Angka tertinggi pada dadu adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada lemparannya maka pemain tersebut mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain memajukan bidak / pion nya sesuai angka perolehan terakhir Jika pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka
- f. Jika pemain berakhir di petak yang mengandung mulut ular / kepala ular maka pemain harus turun petak mengikuti ekor ular di petak mana akan berhenti
- g. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang terlebih dahulu finis pada angka 100.

#### **2.1.4.8. Permainan Ular Tangga Raksasa**

Seperti kita tahu bersama bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang sudah sangat populer dan familiar di tengah-tengah masyarakat (Rejeki, 2012). Permainan ini juga sering menjadi sarana media pembelajaran bagi banyak jenjang. Namun, dalam penelitian ini ada sedikit hal yang berbeda. Dalam penelitian ini, permainan ular tangga yang digunakan adalah permainan ular tangga yang berukuran raksasa atau besar sehingga yang menjadi bidak permainannya adalah peserta didik /anak sendiri.

Peraturan secara umum yang diberlakukan dalam permainan ini adalah setiap anak akan berjalan di dalam kotak yang sudah disediakan hingga mencapai kotak utama dan akan melewati kotak dengan gambar ular dan tangga. Saat anak berhenti di kotak tangga, anak akan langsung naik ke kotak berikutnya melalui jalan pintas tangga tersebut. Namun, saat anak berhenti di kotak ular maka anak akan merosot turun ke kotak sebelumnya. Dalam melangkah, jumlah langkah ditentukan dengan dadu dan tugas dari guru.

Secara teoretis, permainan ini diharapkan akan menjadi sarana/media yang menyenangkan sehingga dapat mendongkrak minat anak dalam bermain dan sekaligus belajar. Inilah yang melatar belakangi pemilihan permainan ini sebagai objek penelitian dan menjadikannya sebagai unsur utama dalam judul penelitian.

## **2.2. Penelitian Yang Relevan**

Sejumlah penelitian yang berfokus pada penggunaan ular tangga sebagai strategi pengajaran juga telah dilakukan oleh Ira Sri Redjeki (2012) dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan enam kali pertemuan. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung pada anak didik kelompok B TK Pertiwi Kepoh, Sambu, Boyolali tahun ajaran 2012/2013. Sementara hasil penelitian yang dilakukan oleh Nanik Handayani (2015) menunjukkan bahwa dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam penambahan dan pengurangan pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Istiqomah (2018) menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kognitif anak PAUD dan

menyimpulkan bahwa langkah-langkah dan aturan dalam pembelajaran dengan bermain melalui ular tangga yang dilakukan di PAUD Sriwijaya adalah sebagai berikut: (i) Siapkan alat permainan yaitu papan permainan ular tangga dan dadu, (ii) Semua pemain berada pada petak yang biasa terdapat pada kotak nomor; (iii) Pemain menentukan urutan bermain, pemain yang melempar dadu dengan nilai tertinggi maka ia akan maju pertama, (iv) Pemain memajukan bidak atau pion sesuai dengan angka hasil lemparan dadu, (v) Angka tertinggi pada dadu adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada lemparannya maka pemain tersebut mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain memajukan bidak / pion nya sesuai angka perolehan terakhir (vi) Jika pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka, (vii) Jika pemain berakhir di petak yang mengandung mulut ular / kepala ular maka pemain harus turun petak mengikuti ekor ular di petak mana akan berhenti, (viii) Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang terlebih dahulu finis pada angka 100.

## **BAB III**

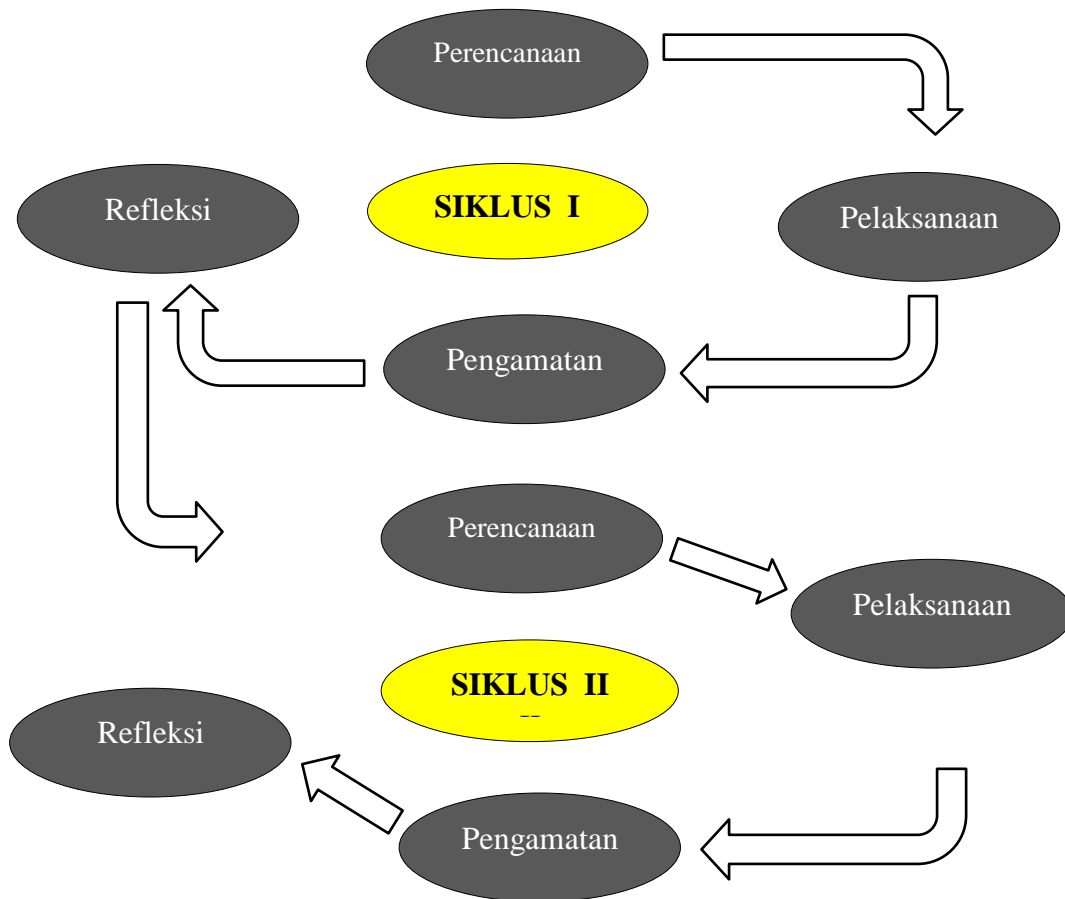
### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TKIT) Insan Madani kota Palopo ini, berawal dari hasil pra penelitian yang menunjukkan bahwa sejumlah anak di TKIT tersebut masih kurang dalam hal menyebut dan mengenal simbol/lambang bilangan. Penelitian ini akan dilakukan dengan desain Penelitian Tindakan kelas atau PTK, yang dimaksudkan untuk menemukan satu formulasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran bilangan di Taman Kanak-Kanak atau PAUD. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif karena: (1) menggunakan latar belakang alami sebagai sumber data langsung dan penelitian merupakan alat pengumpul data utama, (2) analisis data secara induktif, (3) bersifat deskriptif, karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati sehingga yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti, (4) adanya kriteria untuk keabsahan data.

Dengan desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan jenis PTK (*Classroom Action Research*), maka peneliti terlibat langsung dan sudah merupakan tugas peneliti sebagai pendidik yang harus selalu berusaha meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan

yang dilakukan. Serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut



**Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Kelas Model Suharsimi Arikunto**  
(Arikunto, 2009)

Menurut Arikunto Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut (Arikunto, 2009). Dalam penelitian ini prosedur penelitian akan dimulai dengan siklus I setelah

dilaksanakan tes awal. Hasil tes awal diteliti dan diketahui kesulitan peserta didik dalam memahami simbol/lambang bilangan. Penelitian ini akan mengungkap persoalan yang terjadi dalam pembelajaran kognitif dengan media dan strategi ular tangga raksasa untuk materi kemampuan mengenal nama dan simbol/lambang bilangan.

### **3.2. Subjek Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di TKIT Insan Madani Kota palopo, dengan subjek penelitian adalah terdiri atas 12 peserta didik di kelas B umur 5-6 tahun, tahun ajaran 2019-2020.

### **3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa penelitian ini direncanakan dilakukan di TKIT Insan Madani kota Palopo. Penelitian ini akan dilakukan pada tahun ajaran 2019-2020, selama bulan Desember 2019 dan bulan Januari 2020.

### **3.4. Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 tahap. Secara rinci langkah-langkah penelitian tindakan ini sebagai berikut:

#### **3.4.1. Pra Siklus**

Pada pelaksanaan pra siklus ini peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah dan tanya jawab. Pada kegiatan tersebut peneliti akan melihat sejauh mana kemampuan kognitif peserta didik dalam hal mengenal nama bilangan dan simbol bilangan.



### **3.4.2. Siklus I**

#### **3.4.2.1. Perencanaan:**

1. Menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)
2. Menyusun Lembar Observasi Anak/PD.
3. Menyusun lembar wawancara

#### **3.4.2.2. Pelaksanaan**

Kegiatan belajar menggunakan ular tangga raksasa direncanakan sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan media yang akan digunakan yang terdiri atas media ular tangga raksasa berukuran 2400 cm x 300 cm
2. Guru menjelaskan cara bermain ular tangga raksasa tersebut
3. Secara bergilir peserta didik melemparkan dadu raksasa, dan memasuki area ular tangga dari awal star.
4. Peserta didik berperan sebagai bidak dan melangkah sesuai dengan jumlah yang tertera pada dadu
5. Peserta didik yang finish duluan adalah sebagai pemenang.

#### **3.4.2.3. Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengamati tingkat semangat dan keaktifan peserta didik selama proses kegiatan bermain ular tangga raksasa dengan menggunakan instrumen observasi.

#### **3.4.2.4. Refleksi**

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan mengacu pada hasil observasi dan wawancara. Hasil dari refleksi tersebut akan menjadi acuan dalam menyusun perencanaan pada siklus II.

#### **3.4.3. Siklus II**

Setelah melakukan evaluasi tindakan pada siklus I, maka dilakukan tindakan siklus II. Peneliti mengamati proses penerapan strategi ular tangga raksasa pada pengembangan kognitif di TKIT Insan Madani sebagaimana yang berlangsung di dalam atau diluar kelas. Langkah-langkah siklus II adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan.
2. Mengidentifikasi masalah yang ada di siklus I.
3. Menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH).
4. Menyusun Lembar Observasi Anak/PD.

##### **3.4.3.1. Pelaksanaan tindakan**

pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pengembangan rencana tindakan II yaitu upaya agar lebih meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam proses pelaksanaan strategi ular tangga raksasa pada pengembangan kognitif kemampuan mengenal lambang bilangan di TKIT Insan Madani Kota Palopo yang telah direncanakan. Pelaksanaan dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada hasil tes kemampuan setiap peserta didik dan Lembar Observasi Anak/PD.

##### **3.4.3.2. Observasi**

Peneliti mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan model pembelajaran. mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat kelemahan baik ketidaksesuaian antara skenario dengan respon dari peserta didik yang mungkin tidak diharapkan.

#### **3.4.3.3. Refleksi**

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap proses pelaksanaan strategi ular tangga raksasa pada pengembangan kognitif di TKIT Insan Madani Kota Palopo. Untuk itu dilakukan analisis terhadap hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan serta hal apa saja yang perlu diperbaiki sebagai kendala ataupun hambatan sehingga diperoleh hasil refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

#### **3.4.4 Siklus III**

Siklus III terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus III akan dilanjutkan apabila hasil refleksi pada siklus II belum mencapai target pada indikator keberhasilan.

#### **3.5. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, penugasan (tes), wawancara, dan dokumentasi. Adapun kegiatan yang diamati yaitu, menyebutkan, menunjukkan, menuliskan. Setiap pertemuan peserta didik akan di beri materi tentang pengenalan lambang bilangan. Di bawah ini adalah beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, sebagai berikut:

### **3.5.1. Lembar Observasi**

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan, dengan menggunakan instrumen observasi. Instrumen ini terdiri atas kriteria menyangkut perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan yang terdiri atas menunjuk, menyebut dan menulis lambang bilangan.

### **3.5.2. Wawancara**

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung kepada responden. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari guru serta kegiatan pembelajaran dan kendala-kendala yang dihadapi peserta didik pada saat pembelajaran.

### **3.5.3. Dokumentasi**

Dokumen-dokumen yang ada di sekolah meliputi portofolio peserta didik, raport dan hasil evaluasi akan menjadi data yang akan digunakan sebagai data awal, pembandingan dan pelengkap data yang telah dikumpulkan saat observasi dan wawancara.

### **3.5.4. Tes atau Penugasan**

Tes atau penugasan akan diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah tindakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam hal kemampuan mengenal lambang bilangan 1 s.d. 20.

## **3.6. Teknik Analisis Data**

Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan analisis data yang akan dianalisis secara deskriptif. Data menyangkut kemampuan lambang bilangan

akan ditabulasi dan dipaparkan dalam bentuk tabel frekuensi, sedangkan data menyangkut hasil observasi menyangkut keaktifan peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran juga akan ditabulasi dan dianalisa secara deskriptif.

### **3.7. Jadwal Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Desember 2019 s.d Januari 2020 di TKIT Insan Madani Kota Palopo.

### **3.8. Indikator Keberhasilan**

Penelitian ini akan dianggap berhasil jika memenuhi dua indikator sebagai berikut:

- 1) Mayoritas anak didik atau sekitar 80% (10 peserta didik) memperoleh nilai keberhasilan mengenal bilangan (Menyebut, Menunjuk dan Menulis) 1 s.d 20 minimal nilai 80.
- 2) Hasil pengamatan menunjukkan minimal 80% anak berkembang sesuai harapan (BSH)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada salah satu TK di Kota Palopo. TK tersebut adalah TKIT Insan Madani yang berada di bagian selatan kota Palopo, yang bangunannya berada di kawasan perumahan yang cukup padat. Keberadaan TKIT tersebut dianggap cukup strategis karena ada cukup banyak keluarga di sekitar TK yang butuh untuk menyekolahkan anak-anak mereka di tingkatan taman kanak-kanak.

Tk tersebut memiliki 2 Gedung dengan 4 ruangan. Ukuran keseluruhan bangunan adalah 80 m<sup>2</sup>. Setiap ruangan berukuran 20m<sup>2</sup>. Selain Gedung TK tersebut juga memiliki ruang untuk bermain berupa halaman dengan ukuran 42m<sup>2</sup> yang dilengkapi dengan alat permainan seperti ayunan, luncuran, jungkitan dan sebagainya.

##### **2. Gambaran Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian adalah peserta didik TKIT insan Madani Kota Palopo yang terdiri atas 12 orang anak kelompok B yang berusia 6-5 tahun.

##### **3. Data siklus 1**

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab III, bahwa penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus yang masing-masing siklus terdiri atas 4 bagian yaitu, Perencanaan, pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi.

#### a. Perencanaan

Langkah awal dari siklus 1 yaitu perencanaan, ada tiga kegiatan inti yang dilakukan yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Menyusun Lembar Observasi Anak/Peserta Didik.
- 3) Menyusun lembar wawancara

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun adalah mengacu pada RPPH yang telah dibuat oleh TKIT Insan Madani yang kemudian disesuaikan dengan media yang digunakan. Tema yang dipilih adalah yang muatannya menyangkut lambang bilangan. RPPH yang dimaksud terlampir (lihat lampiran 7)

Adapun Lembar Observasi Peserta Didik yang telah dibuat adalah sebagaimana terlampir pada lampiran 3. Lembar lainnya yang dibuat pada tahapan perencanaan adalah lembar wawancara sebagaimana pada lampiran 4.

#### **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dengan tema kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan strategi Ular Tangga Raksasa di TKIT Insan Madani Kota Palopo, dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan Peneliti yang juga sebagai guru pada kegiatan penelitian ini mengacu pada RPPH yang telah dibuat dan menggunakan Ular tangga Raksasa sebagai strategi dan media pembelajaran.

### (1) Pra siklus

Pada kegiatan pra siklus, peneliti melakukan pretes kemampuan peserta didik menyebut, menunjuk dan menulis bilangan 1 s.d. 20 terhadap 12 peserta didik yang menjadi subjek penelitian tersebut. Test yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik menyebut nama bilangan, menunjukkan gambar bilangan serta menuliskan gambar bilangan 1 sampai dengan 20. Dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebagaimana bisa dilihat pada gambar 4.1 di atas, dan lampiran 1, peserta diminta untuk menyebutkan angka secara acak sebagaimana yang ditunjuk oleh peneliti (test menyebut bilangan), selanjutnya peserta didik juga diminta menunjukkan angka pada instrumen yang digunakan sebagaimana yang disebutkan oleh guru (test menunjukkan Gambar Bilangan).

Pretes dan Post Test					
Instrumen Test menunjuk dan menyebut Bilangan					
1	2	9	10	17	18
3	4	11	12	19	20
5	6	13	14	21	22
7	8	15	16	23	24

**Gambar 4.1.** Model Instrumen Pretes dan post menyebut dan menunjukkan bilangan (lampiran 1)

Selanjutnya pada pertemuan pra siklus ini juga dilakukan test kemampuan menuliskan Gambar bilangan, dengan menggunakan instrumen test sebagaimana terlampir (lihat Lampiran 2). Pada test tersebut peserta didik diberikan gambar buah, selanjutnya mereka menghitung jumlah buah yang ada dan menuliskan gambar bilangan pada kotak di samping kanan yang telah disediakan (lihat Lampiran 6)



Adapun hasil test pra siklus adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1. : Hasil Pre Test Kemampuan Menyebut, Menunjuk dan Menulis Lambang Bilangan (pra siklus)**

No	Subjek (Samaran)	Jenis kelamin	Kemampuan			Total	Rata-rata	Nilai Konversi 1-100)
			Menyebut	Menunjuk	Menulis			
1	Nadia	P	20	20	20	60	20	100
2	Airani	P	12	10	10	32	10,67	53,33
3	Adinah	P	10	7	3	20	6,67	33,33
4	Asmar	L	20	6	5	31	10,33	51,67
5	Afransel	L	15	15	10	40	13,33	66,67
6	Hatinah	P	20	20	10	50	16,67	83,33
7	Audhy	L	10	2	5	17	5,67	28,33
8	Arwan	L	13	15	10	38	12,67	63,33
9	Alfarizi	L	15	15	10	40	13,33	66,67
10	Reymon	L	6	2	0	8	2,67	13,33
11	Zahra	P	20	20	20	60	20	100
12	Zady	L	20	20	8	48	16	80

. Hasil pre test tersebut secara umum menunjukkan masih kurangnya kemampuan menyebut, menunjukkan dan menuliskan gambar bilangan para peserta didik TKIT Insan Madani

## **(2) Pertemuan 1 siklus 1**

Pada Pertemuan pertama, Peneliti melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan, untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyebut, menunjukkan dan menuliskan lambang bilangan. Pada Pertemuan ini peneliti juga mengacu pada RPPH yang telah dibuat sebelumnya.

Pada pertemuan ini peserta didik diajarkan menyebut, menunjuk dan menuliskan lambang bilangan dengan menggunakan media Ular Tangga Raksasa. Setelah dilakukan *warming up* dan pembukaan pembelajaran sebagaimana biasanya dengan berdoa, bernyanyi dan bergembira, serta dilakukan tanya jawab sederhana dengan peserta didik, Peserta didik diajak bermain Ular Tangga Raksasa. Permainan ini terdiri atas papan ular tangga berukuran besar (raksasa) 240cm x 300 cm, beserta dadu dengan ukuran kubus 15cm x 15cm x 15cm. sebagaimana gambar berikut:



**Gambar 4.2. Media Ular Tangga Raksasa**

Dalam melakukan pembelajaran menggunakan Ular Tangga Raksasa peneliti yang bertindak sekaligus sebagai guru pada kegiatan tersebut melakukan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar.
2. Guru mengajak anak berhitung hingga angka 20, menggunakan papan angka.
3. Guru mengajak peserta didik bermain Ular Tangga Raksasa
  - Tiga peserta didik bertindak sebagai pemain, lainnya duduk di samping ular tangga memberikan support

- Pemain pertama melemparkan dadu, dan melangkah sesuai jumlah angka pada dadu;
  - Diikuti pemain kedua dan ketiga;
  - Jika akhir langkah jatuh pada tangga, maka pemain melangkah sesuai tangga, sebaliknya jika berada pada ular, maka akan turun sesuai dengan arah ular;
  - Guru bertanya tentang angka berapa sesuai dengan akhir langkah peserta didik;
  - Jika sudah ada juara, selanjutnya diganti dengan 3 pemain lainnya.
4. Setelah bermain, pesertadidik diminta duduk melingkar dipinggir ular tangga sambil belajar angka. Guru berdiri pada kotak angka, dan meminta peserta didik menyebutkan nama angka, secara bersama atau secara bergilir.

### **(3) Pertemuan 2 (siklus 1)**

Pada Pertemuan ke 2, Peneliti melanjutkan pembelajaran mengenal lambang bilangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyebut, menunjukkan dan menulis lambang bilangan. Pada pertemuan tersebut peserta didik kembali diajak bermain ular tangga raksasa dengan prosedur yang masih sama. Media yang digunakan juga masih sama Papan Ular Tangga Raksasa dan Dadu Raksasa. Selanjutnya setelah melakukan permainan peserta didik diajak untuk bersama-sama menyebutkan angka dan latihan menuliskan gambar bilangan dengan LKA yang sudah disiapkan. Berdasarkan pada hasil kerja peserta didik pada lembar kerja yang disiapkan peserta didik sudah mulai menunjukkan

Nama: <u>HAQHI</u>									
LKA: Menulis Lambang Bilangan									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Gambar 4.3.: Hasil LKA Anak Menulis Bilangan

peningkatan kemampuan pada mengenal lambang bilangan, mereka pun menunjukkan semangat belajar yang baik dengan menggunakan Ular Tangga Raksasa.

**c. Pengamatan**

Dalam melakukan pengamatan, peneliti menggunakan instrumen lembar pengamatan yang telah dibuat (Lihat lampiran 3), adapun hasil dari pengamatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2. : Hasil Pengamatan Kemampuan Menyebut, Menunjuk dan Menulis Lambang Bilangan Peserta Didik (Siklus 1)**

No	Nama Anak*	Kriteria				Ket
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1	Nadia				√	
2	Airani		√			
3	Adinah				√	
4	Asmar		√			
5	Afransel		√			
6	Hatinah			√		
7	Audhy	√				
8	Arwan		√			
9	Alfarizi	√				
10	Reymon		√			
11	Zahra				√	
12	Zady		√			
	Jumlah	2	6	1	3	
	Persentase	16,66%	50%	8,33%	25%	

\* Demi privasi anak, nama yang digunakan adalah nama samaran

Adapun hasil kemampuan menyebut, menunjukkan dan menulis bilangan setelah siklus 1 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3. : kemampuan Menyebut, Menunjuk dan Menulis Lambang Bilangan Peserta didik setelah siklus 1**

No	Subjek (Samaran)	Jenis kelamin	Kemampuan			Total	Rata-rata	Nilai Konversi (1-100)
			Menyebut	Menunjuk	Menulis			
1	Nadia	P	20	20	20	60	20	100
2	Airani	P	15	15	15	45	15	75
3	Adinah	P	20	20	20	60	20	100
4	Asmar	L	20	15	10	45	15	75
5	Afransel	L	20	15	10	45	15	75
6	Hatinah	P	20	20	10	50	16,66	83,33
7	Audhy	L	10	5	6	21	7	35
8	Arwan	L	15	12	6	33	11	55
9	Alfarizi	L	20	15	10	45	15	75
10	Reymon	L	10	5	3	18	6	30
11	Zahra	P	20	20	20	60	20	100
12	Zady	L	20	20	8	48	16	80

#### **d. Refleksi**

Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus 1 dengan tema kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan menggunakan Ular Tangga Raksasa menunjukkan peningkatan yang cukup baik namun masih menunjukkan beberapa hal yang perlu perbaikan dengan hasil refleksi sebagai berikut:

1. Sejumlah peserta didik masih ada yang kurang aktif diakibatkan kurangnya kesempatan yang diberikan.
2. Jumlah peserta didik sebanyak 12 orang cukup banyak sehingga saat mengantri bermain nampak ada peserta didik yang justru mengganggu dengan membuat keributan,

3. Ukuran Ular Tangga Raksasa yang terlalu besar menyulitkan peserta didik sehingga terasa mereka nampak sulit melangkah dan kurang semangat, demikian pula ukuran dadu terlalu besar sehingga sulit untuk dipegang dan dilemparkan oleh peserta didik.
4. Jumlah Gambar ular terlalu banyak (tiga ekor) sehingga peserta didik terlalu sering kembali ke langkah sebelumnya dan menyulitkan tiba ke garis finish, akibatnya peserta didik menjadi bosan.

Berdasarkan pada hasil refleksi tersebut dilakukan beberapa langkah-langkah perbaikan sebagai berikut:

1. Perlu menambah jumlah ular tangga menjadi 2 sehingga semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk bermain;
2. Ukuran permainan ular tangga yang terlalu besar menyebabkan peserta didik nampak kelelahan dan mengambil cukup banyak ruang yaitu 2,4m x 3m (setiap kotak berukuran 60cm x 60cm) , selanjutnya diganti menjadi ukuran 1,6m x 2m (setiap kotak berukuran 40cm x 40cm).
3. Ukuran dadu yang terlalu besar (20cm x 20cm x 20cm) diperkecil menjadi hanya (15cm x 15cm x 15cm)
4. Peserta didik dibagi dalam dua tahap dengan dua kegiatan. Saat 6 orang peserta didik bermain ular tangga Raksasa, 6 peserta didik lainnya diberikan kegiatan lain yang berhubungan dengan mengenal lambang bilangan, seperti mewarnai dan lain-lain.
5. Jumlah ular dikurangi menjadi hanya 1 ekor untuk mengurangi seringnya anak kembali ke kotak awal.

## **4. Data Siklus 2**

### **a. Perencanaan**

Berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus 1, dengan memperhatikan hasil observasi dan hasil wawancara dengan peserta didik dan hasil diskusi dengan kolaborator dalam penelitian ini, penulis melakukan beberapa perbaikan dan dibuat dalam perencanaan siklus 2 sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Menyiapkan Lembar Observasi Anak;
- 3) Menyiapkan lembar wawancara;
- 4) Menyusun perbaikan prosedur kegiatan dalam menerapkan Ular Tangga Raksasa;
- 5) Menyiapkan media untuk kegiatan kelompok lain, saat peserta didik dibagi dalam pembelajaran dua kelompok dan dua tahap;
- 6) Adapun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun adalah mengacu pada RPPH yang telah dibuat oleh TKIT Insan Madani yang kemudian disesuaikan dengan media yang digunakan. Tema yang dipilih adalah yang muatannya menyangkut lambang bilangan. RPPH yang dimaksud terlampir (lihat lampiran 7)

### **b. Pelaksanaan**

#### **Pertemuan 1 siklus 2**

Pada Pertemuan Pertama siklus 2, Peneliti melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan, untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyebutkan, menunjukkan dan menuliskan gambar bilangan. Pada



Pertemuan kedua peneliti juga mengacu pada RPPH yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan siklus 2 adalah mengacu pada RPPH yang dibuat sebagai hasil refleksi dari siklus 1.

Pada pertemuan ini peserta didik diajarkan menyebutkan, menunjuk dan menuliskan gambar lambang bilangan dengan menggunakan media Ular Tangga Raksasa dengan media Ular Tangga Raksasa yang ukurannya lebih kecil (160cm x 200cm). Selain dengan ukuran yang lebih kecil, media juga dibuat menjadi dua agar jumlah peserta didik yang banyak bisa bermain bersamaan tanpa menimbulkan antri yang lama sehingga peserta didik tidak bosan. Setelah dilakukan *warming up* dan pembukaan pembelajaran sebagaimana biasanya dengan berdoa, bernyanyi dan bergembira, serta dilakukan tanya jawab sederhana dengan peserta didik, Peserta didik diajak bermain Ular Tangga Raksasa. Permainan ini terdiri atas Papan Ular Tangga berukuran besar (raksasa), namun lebih kecil dari yang dibuat pada siklus 1, yaitu 160cm x 200 cm. sebagaimana gambar berikut:



**Gambar 4.4. Media Ular Tangga ukuran lebih kecil**

Dalam melakukan pembelajaran menggunakan Ular Tangga Raksasa peneliti yang bertindak sekaligus sebagai guru pada kegiatan tersebut melakukan pembelajaran dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa dan memberikan motivasi belajar
2. Guru mengajak peserta didik berhitung hingga angka 20, menggunakan papan angka.
3. Guru mengajak peserta didik bermain Ular Tangga Raksasa
  - Ada dua ular tangga disiapkan, sehingga ada 6 peserta didik yang bisa bermain bersamaan, masing-masing 3 pemain untuk satu media ular tangga raksasa.
  - Pada masing-masing kelompok (media 1 dan media 2) Pemain pertama melemparkan dadu, dan melangkah sesuai jumlah angka pada dadu
  - Diikuti pemain kedua dan ketiga
  - Jika akhir langkah jatuh pada tangga, maka pemain melangkah sesuai tangga, sebaliknya jika berada pada ular, maka akan turun sesuai dengan arah ular
  - Guru bertanya tentang angka berapa sesuai dengan akhir langkah pemain.
  - Jika sudah ada juara, selanjutnya diganti dengan 3 pemain lainnya
4. Setelah bermain, peserta didik diminta duduk melingkar dipinggir ular tangga sambil belajar angka. Guru berdiri pada kotak angka, dan meminta anak menyebutkan nama angka, secara bersama atau secara bergilir.

## **Pertemuan 2 siklus 2**

Pada Pertemuan ke 2, pembelajaran mengenal lambang bilangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang terdiri atas menyebut, menunjukkan

dan menulis gambar bilangan dilanjutkan sebagaimana yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan tersebut peserta didik kembali diajak bermain Ular Tangga Raksasa dengan prosedur yang masih sama. Media yang digunakan juga masih sama yaitu 2 papan permainan Ular Tangga Raksasa dan dadu raksasa yang ukurannya lebih kecil dari pada yang ada di siklus 1.

### **Pertemuan 3 siklus 2**

Pada Pertemuan ke 3, Peneliti melanjutkan pembelajaran mengenal lambang bilangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyebut, menunjukkan dan menulis gambar bilangan. Pada pertemuan tersebut peserta didik kembali diajak bermain Ular Tangga Raksasa dengan prosedur yang masih sama. Media yang digunakan juga masih sama Papan ular tangga raksasa dan dadu raksasa.

Selanjutnya setelah melakukan permainan peserta didik diajak untuk bersama-sama menyebutkan angka dan latihan menuliskan gambar bilangan dengan LKA yang sudah disiapkan. Berdasarkan pada hasil kerja peserta didik pada lembar kerja yang disiapkan, peserta didik sudah mulai menunjukkan peningkatan kemampuan pada mengenal lambang bilangan, mereka pun menunjukkan semangat belajar yang baik dengan menggunakan media Ular Tangga Raksasa.

#### **c. Pengamatan**

Sebagaimana pada siklus 1, pada pengamatan siklus 2, peneliti juga masih menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan (Lihat lampiran 3), adapun hasil dari pengamatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4. : Hasil Pengamatan Kemampuan Menyebut, Menunjuk dan Menulis**

<b>Lambang Bilangan Peserta Didik pada Siklus 2</b>						
<b>No</b>	<b>Nama Anak*</b>	<b>Kriteria</b>				<b>Ket</b>
		<b>BB 1</b>	<b>MB 2</b>	<b>BSH 3</b>	<b>BSB 4</b>	
1	Nadia				√	
2	Airani			√		
3	Adinah				√	
4	Asmar				√	
5	Afransel				√	
6	Hatinah				√	
7	Audhy			√		
8	Arwan				√	
9	Alfarizi				√	
10	Reymon		√			
11	Zahra			√		
12	Zady			√		
	<b>Jumlah</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	
	<b>persentase</b>	<b>0%</b>	<b>8,33 %</b>	<b>33,33%</b>	<b>58,33%</b>	

\* Demi privasi anak, nama yang digunakan adalah nama samaran

Selanjutnya pada akhir pelaksanaan pembelajaran pertemuan ketiga siklus 2, peneliti melakukan post test dengan menggunakan instrumen test (lihat lampiran 1) dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.5. : Hasil Post Test Kemampuan Menyebut, Menunjuk dan Menulis Bilangan Peserta didik TKIT Insan Madani Tahun 2019/2020 (Siklus 2)**

No	Subjek (Samaran)	JK	Kemampuan			Total	Rata-rata	Nilai Konversi
			Menyebut	Menunjuk	Menulis			
1	Nadia	P	20	20	20	60	20	100
2	Airani	P	20	15	15	50	16,67	83,33
3	Adinah	P	20	20	20	60	20	100
4	Asmar	L	20	20	20	60	20	100
5	Afransel	L	20	20	20	60	20	100
6	Hatinah	P	20	20	20	60	20	100
7	Audhy	L	15	12	12	39	13	65
8	Arwan	L	20	20	20	60	20	100
9	Alfarizi	L	20	20	20	60	20	100
10	Reymon	L	12	12	10	34	11,33	56,67
11	Zahra	P	20	20	20	60	20	100
12	Zady	L	20	20	20	60	20	100

#### **d. Refleksi**

Setelah pelaksanaan pertemuan ketiga di siklus 2, peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi, dengan menganalisis hasil pencapaian pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2. Berdasarkan pada hasil post yang dilakukan juga merujuk pada hasil pengamatan dan wawancara dengan peserta didik dan guru, peneliti melakukan refleksi yang menunjukkan bahwa indikator pencapaian pembelajaran sudah tercapai yaitu nilai rata-rata setiap peserta didik minimal nilai 80, dan sebagian besar atau 83 % peserta didik sudah mencapai nilai minimum tersebut. Data hasil pengamatan (lihat Tabel 4.4) juga

menunjukkan bahwa 33,33% peserta didik sudah berkembang sesuai harapan (BSH), dan 58,33% yang masuk kategori BSB, sehingga total keseluruhan mencapai 91,66% persen yang sesuai dengan indikator keberhasilan sebagaimana dijelaskan di bab III.

Hasil ini juga sebagai petunjuk bahwa siklus 3 tidak lagi diperlukan karena model pembelajaran yang dirancang sudah menunjukkan pencapaian yang baik dengan mencapai standar minimal.

## **B. PEMBAHASAN**

Pada pembahasan ini Peneliti selanjutnya melakukan analisis terhadap data yang sudah disajikan pada bagian awal bab IV ini. Data utama adalah sebagaimana yang ditunjukkan pada pretest peserta didik, hasil pengamatan, hasil wawancara dan nilai posttest peserta didik.

Sebagaimana yang disajikan pada data di awal Bab IV, data menunjukkan bahwa peserta didik sebagian besar masih kurang dalam kemampuan mengenal lambang bilangan, yaitu menyebut, menunjukkan dan menuliskan lambang bilangan 1 sampai dengan 20, sebagaimana tergambar pada tabel berikut:

**Tabel 4.6: Persentase kemampuan peserta didik Menyebut, menunjuk dan menulis Lambang bilangan pada Pretest (Pra siklus)**

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentasi
BSB (80-100)	4	33,33 %
BSH (70 – 79)	0	0 %
MB (60 -69)	3	25 %
BB (0-59)	5	41,66%

Berdasarkan pada Tabel 4.6 tersebut di atas , kemampuan mengenal lambang bilangan peserta didik di TKIT tersebut menunjukkan bahwa masih sekitar 41,66% peserta didik masuk dalam kategori belum berkembang (BB) dan 25% masuk kategori mulai berkembang, sementara hanya 33.33 % yang sudah bagus (BSB) dalam kemampuan menyebutkan, menunjuk dan menulis lambang bilangan.

Berdasarkan pada hasil pretest (pada pra siklus) tersebut, dilakukanlah pembelajaran dengan menggunakan strategi dan media Ular Tangga Raksasa. Pembelajaran dilakukan dengan awalnya direncanakan beberapa siklus hingga peserta didik mampu menunjukkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan lebih baik.

Pelaksanaan siklus 1 yang menggunakan satu media Ular Tangga Raksasa dengan ukuran 240cm x 300 cm, dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Setelah dilakukan refleksi ternyata masih ditemukan sejumlah kendala yang harus diatasi demi peningkatan kualitas pembelajaran dan untuk pencapaian hasil pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan data yang ada (lihat Tabel 4.2) dengan mengacu pada hasil observasi hanya 8,33 % yang bisa meraih BSH, dan 25% yang BSB atau total 33,33% yang sesuai dengan indikator pencapaian. Hal ini juga sejalan dengan hasil test siklus satu yang menunjukkan bahwa indikator pencapaian pembelajaran belum tercapai berdasarkan pada nilai kemampuan mengenal lambang bilangan yang terdiri atas menyebut, menunjuk dan menulis lambang bilangan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 4.7: Persentase Kemampuan Peserta Didik Menyebut, Menunjuk dan Menulis Lambang Bilangan Pada Siklus 1**

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentasi
BSB (80-100)	5	41,66%
BSH (70 – 79)	4	33,33%
MB (60 -69)	0	0%
BB (0-59)	3	25%
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Data di atas menunjukkan bahwa 33,33% atau 4 dari 12 peserta didik yang mencapai BSH dan 41,66% yang mencapai BSB, sehingga total yang dianggap mencapai indikator keberhasilan baru 75%, sementara indikator yang ingin dicapai adalah minimal 80%. Dari keseluruhan peserta didik, setelah siklus 1 masih ada 3 orang anak yang belum mencapai minimal 80, atau hanya 75% yang berhasil mencapai nilai minimum 80, dan 25% masih di bawah indikator yang ingin dicapai.

Hasil refleksi siklus satu tersebut selanjutnya dilanjutkan dengan melakukan siklus 2 dengan 3 kali pertemuan. Perbedaan utama adalah (1) pada siklus 2 digunakan dua media Ular Tangga Raksasa sebagai upaya memberikan kesempatan secara merata kepada semua peserta didik untuk bermain ular tangga raksasa (2) pada siklus 2 ukuran ular tangga diperkecil menjadi 160cm x 200 cm sehingga sesuai dengan ukuran fisik peserta didik (3) Jumlah gambar ular dikurangi agar peserta didik terhindar dari rasa bosan dan bisa mencapai garis finish lebih cepat, (4) jumlah gambar ular juga dikurangi menjadi hanya satu.



Berdasarkan pada data yang ada, setelah siklus 2 dilakukan hasil test menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik sudah mengalami peningkatan. Sebagaimana pada tabel berikut

**Tabel 4.8: Persentase Kemampuan Peserta Didik Menyebut, Menunjuk dan Menulis Lambang Bilangan Pada Siklus 2**

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentasi
BSB (80-100)	10	83,33%
BSH (70 – 79)	0	0%
MB (60 -69)	1	8,33%
BB (0-59)	1	8,33%
<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Data menunjukkan bahwa 83,33% atau 10 dari 12 peserta didik sudah menunjukkan BSB untuk kemampuan mengenal lambang bilangan, sehingga demikian indikator kesuksesan minimal 80% yang mampu meraih minimal nilai 80 sudah tercapai. Hal ini juga didukung dengan hasil pengamatan yang mencapai 33,33% yang mampu meraih BSH dan 58,33 yang meraih BSB, sehingga total 91,66% yang memenuhi kriteria indikator pencapaian (lihat tabel 4.4).

Peningkatan dan perbaikan perbaikan pengajaran tersebut bisa terwujud setelah dilakukan penambahan jumlah media serta perbaikan media tersebut dengan pengurangan jumlah ular pada media, yang semula berjumlah 3 menjadi hanya 1, hal ini dilakukan agar pemain tidak berulang-ulang turun kembali ke kotak bawah, yang menyebabkan pemain menjadi lelah dan bosan sebagaimana sebelumnya terjadi di siklus 1. Perbaikan ini penting sebagaimana ini merupakan salah tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas (Ginancar, 2020). Juga

sebagaimana Arikunto mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut (Arikunto, 2009)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Mengacu pada hasil pembahasan sebagaimana yang telah secara mendalam dijelaskan pada bab IV serta hubungannya dengan sejumlah data yang ada, maka penelitian ini dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media Permainan Ular Tangga Raksasa dalam pembelajaran tentang kemampuan mengenal lambang bilangan pada Pendidikan Anak Usia Dini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal lambang bilangan.
2. Penggunaan Ular Tangga Raksasa sebagai strategi dalam pengajaran Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan harus dilakukan dengan prosedur yang tepat sebagaimana telah dilakukan dalam penelitian tersebut. Prosedur yang dimaksud adalah sebagai berikut:
  - a. Guru menyiapkan media yang akan digunakan dan sebaiknya yang sesuai dengan ukuran fisik peserta didik, ukuran yang sesuai adalah 160cm x 200cm
  - b. Jumlah media yang digunakan dan disiapkan sebaiknya sesuai dengan jumlah peserta didik yang akan bermain, agar tidak terjadi antrian panjang dan setiap peserta didik bisa berkesempatan bermain
  - c. Sebaiknya disiapkan kegiatan tambahan bagi peserta didik lain yang tidak bermain agar tidak terjadi keributan (kegaduhan)

- d. Setelah bermain ular tangga, guru memberikan penguatan dengan mengulang angka-angka yang ada pada media bermain, dan melatih peserta didik menyebut dan menunjukkan angka yang ada pada media

## **B. Saran**

Setelah melakukan penelitian dengan menguji bagaimana penggunaan Ular Tangga Raksasa di TKIT Insan Madani Kota Palopo, maka penulis memberikan beberapa saran. Kepada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, sebaiknya lembaga menyiapkan media pembelajaran yang fariatif dalam pengajaran dan salah satu yang bisa disiapkan adalah media ular tangga. Selain itu setiap lembaga sebaiknya memotivasi para guru untuk menyiapkan media pembelajaran yang lebih bagus dan menggunakan strategi yang tepat dalam pembelajarannya.

Bagi para Guru di lembaga Taman Kanak-kanak, penulis memberikan saran kiranya dapat menyiapkan media pembelajaran yang lebih baik dalam pengajaran di TK atau PAUD, dan untuk pembelajaran kemampuan mengenal lambang bilangan media yang dapat digunakan adalah Ular Tangga Raksasa. Dalam Penggunaan media Ular Tangga Raksasa, guru sebaiknya menggunakan strategi yang tepat dengan memperhatikan prosedur dan langkah-langkah yang telah teruji, dan salah satu prosedur yang bisa digunakan adalah sebagaimana yang telah diterapkan dalam penelitian ini.

Bagi para peneliti lainnya, penulis menyarankan agar strategi dan media ular tangga bisa diujikan untuk diterapkan di sekolah lain dalam jumlah peserta didik

yang lebih banyak. Media ini juga bisa dikembangkan untuk upaya peningkatan karakter peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Aksara.
- Atkinson, R. L. (2005). *Pengantar Psikologi*. Batam: pustaka setia.
- Depdiknas. (2007). *Pendoman pembelajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Pendasmen.
- Depdiknas. (2015). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Apa, Mengapa, Dan Bagaimana*.
- Fadhillah, M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Ginanjari, A. (2020, Februari). *Triven*. Dipetik Juli 7, 2020, dari Triven: [https://www.tripven.com/penelitian-tindakan-kelas/#Tujuan\\_Dilakukannya\\_Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas](https://www.tripven.com/penelitian-tindakan-kelas/#Tujuan_Dilakukannya_Penelitian_Tindakan_Kelas)
- Handayani. (2015). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A Tk Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar. *Skripsi*. Kediri, Jawa Timur, Indonesia: Prodi PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI.
- Helmiyati. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga di PAUD Tunas jaya kemiling. *Skripsi*. Bandar Lampung.
- Hudsi, H. (2010). Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini Yang berbasis Perkembangan Otak. *Journal Bulletin Psikologi*, Vol 18.
- Indriani, S. P. (2018, April 2018 17). Permainan Ular Tangga. *Skripsi*. Indonesia: [www.tinta.pendidikan.com/2016/12/ulartangga.html.ml](http://www.tinta.pendidikan.com/2016/12/ulartangga.html.ml).
- Istiqamah, S. (2018). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur. *Skripsi*. Lampung, Indonesia: Unpublished.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta, Indonesia: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya.
- Kholis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan kognitif dan kreatifitas anak usia dini. *journal pendidikan universitas Garut*, Nomor 01.

- Kuntjojo. (2010). Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. <https://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/strategi-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini/>.
- Martinis, Y., & Sanan, J. S. (2013). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Mashitoh. (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maslahah, U. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran*. Semarang.
- Muhlisah, A. (2015). Pengembangan kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Islam UIN Sunan Ampel*, Volume 6 Nomor 2.
- Nurani, Y. (2013). *Metode Pengembangan Kognitif*. Banten: Universitas Terbuka.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rejeki, I. S. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Kelompok B TK Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Surakarta, Indonesia: Prodi PAUD Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Santrok, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Santrok, J. W. (2012). *Live Span Human Development*. Jakarta: Erlangga.
- Srianis, K., Surani, N. K., & Ujianti, P. R. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perekembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *Ejournal PG PAUD Universitas Pendidikan Jurusan PAUD*, Vo.2.No.1.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak usia Sini*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiwati. (2011). Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok A di TK Ria Bunuk Utara. *Journal PG PAUD Unesha*, 05.
- Sumanto. (2013). *Teori Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta: Caps.
- Suminah, E., Nugraha, A., & Lestari, G. D. (2015). *Kurikulum 2013, Apa, Bagaimana dan Mengapa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Tadkiroatun, M. (2012). *Pengembangan kecerdasan majemuk*. Tangerang selatan: Universitas terbuka.
- Tilong. (2014). *Aktifitas Perangsang Otak Kanan dan Kiri*. Jogjakarta: Diva Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia, No 20 tahun 2003 tentang System Pendidikan Nasional. (2003). *Diunduh dari ontent/uplouds/2012/10/uu20-2003-sisdiknas*. Indonesia.
- Walujo, D. A., & Listyowati, A. (2017). *Kompedium Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok: Prenada Media Group.
- Widiawati, w. (2014). Belajar dan Pembelajaran Perspektif Teori Kognitivisme. *Jurnal Biologi, Science dan Education. FKIP UNIDAR*, Volume 11 edisi nomor 1.