

**Table Of Content**

<b>Journal Cover</b> .....	2
<b>Author[s] Statement</b> .....	3
<b>Editorial Team</b> .....	4
<b>Article information</b> .....	5
Check this article update (crossmark) .....	5
Check this article impact .....	5
Cite this article .....	5
<b>Title page</b> .....	6
Article Title .....	6
Author information .....	6
Abstract .....	6
<b>Article content</b> .....	7

---

# Academia Open



*By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*

---

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

## EDITORIAL TEAM

### Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

### Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

### Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

**Article information**

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact (\*)**



**Save this article to Mendeley**



(\*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

**Increasing The Ability To Recognize Number Symbols Through The Activities Of Playing Snakes And Stairs For Children Of Group A In Tk Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Candi**

*Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Anak Kelompok A Di Tk Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Candi*

**Retno Nur Hardani, retnonurhardani@gmail.com, (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Luluk Iffatur Rocmah, luluk.iffatur@umsida.ac.id, (1)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

<sup>(1)</sup> Corresponding author

**Abstract**

This research is motivated by the lack of ability of group A children in Kindergarten Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Candi in recognizing the symbol of numbers. Based on a preliminary study in Kindergarten Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Temple found that 70.59% of 17 Kindergarten A children were still wrong in recognizing good symbols when asked to say by sorting number cards, dancing lines according to the number of drawings, counting many marbles and pasting numbers right. These problems are caused by the introduction of non-matching number symbols, and non-concrete learning media (using worksheets). The solution provided is the introduction of the number symbol by playing snakes and ladders with steps to recognize the symbol number. This research is a classroom action research (CAR) that uses Kemmis and Mc. Taggart. The subject of the action was the children of group A "Kindergarten Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Candi, totaling 17 children, each with 13 boys and 4 girls. In this study using three stages, namely pre cycle, cycle I, and cycle II. The results of this study that have been carried out to improve the ability to recognize child group A symbols in Aisyiyah Busthanul Athfal 6 Kindergarten Temple show that the ability to recognize child number symbols from pre-cycle, cycle I, and cycle II has increased. In the pre-cycle completeness the overall value of group A was 29.41%, the first cycle completeness the overall value of group A was 52.94%, and in the second cycle the completeness value of group A was 82.35%. This proves that there is an increase in the ability to recognize child number symbols after a study using a snake ladder game in learning material.

Published date: 2021-08-23 00:00:00

## I. PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, mereka seolah-olah tidak pernah berhenti belajar dan bereksplorasi. Anak bukanlah orang dewasa dengan tubuh yang kecil. Namun anak merupakan manusia kecil yang setiap individu mempunyai karakter yang berbeda-beda dan unik. Anak juga membutuhkan perhatian dari

lingkungan tempat ia tumbuh dan berkembang baik dari lingkungan rumah maupun sekolah. Terutama di lingkungan rumah yaitu orang tua.

Anak usia dini adalah individu yang sedang melalui sebuah proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada dalam rentan usia 0-8 tahun [1]. Sedangkan menurut Bienchler dan Snowman yang merupakan anak usia dini adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari perkembangan jasmani, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial emosional. Semua aspek perkembangan tersebut mempunyai ciri tahapan perkembangan, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif.

Ciri tahapan perkembangan berdasarkan aspek perkembangan kognitif menurut Piaget terbagi menjadi 3 tahap yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasional, dan tahapan konkret operasional. Tahapan-tahapan ini mengembangkan anak untuk tumbuh kearah kedewasaan dan juga pengalaman. Pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun), anak memasuki tahapan praoperasional. Permulaan dari tahapan ini ditandai oleh adanya kemampuan dalam menghadirkan objek dan pengetahuan melalui imitasi, permainan simbolis, mengenal lambang, menggambar, menggambar mental, dan bahasa lisan. Salah satu karakteristik yang terkemuka tentang tahapan ini adalah kurangnya konservasi. Konservasi digambarkan sebagai pengetahuan mengenai nomor, jumlah, masa, panjang, berat, dan volume dari objek yang tidak berubah secara fisik. Salah satu kemampuan pada tahap praoperasional adalah kemampuan mengenal lambang. Kemampuan mengenal lambang dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengenal atau mengetahui simbol atau lambang. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan seseorang dalam mengenal atau mengetahui simbol atau lambang yang mewakili sejumlah benda yang dapat dihitung [2].

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (usia 4-6 tahun) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan TK adalah meningkatkan daya cipta anak-anak dan memacunya untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik, motorik, bahasa, seni, dan kemandirian. Semua dirancang sebagai upaya mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya, kegiatan belajar ini dikemas dalam model belajar sambil bermain.

Anak usia 3-5 tahun adalah masa bermain, bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak satu tahun pertama dan mengalami puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika, dalam tahap ini anak mulai belajar matematika sederhana. Misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan walaupun masih keliru urutannya, dan menguasai sejumlah kecil benda-benda yang ada di sekitar anak. Oleh karena itu memahami konsep bilangan melalui permainan sangat penting, karena dengan permainan anak akan cepat memahami maksud dari pembelajaran tersebut [3].

Seiring dengan perkembangan pemahaman bilangan permulaan ini menyatakan bahwa konsep yang mulai dipahami anak sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami oleh anak, diantaranya konsep bilangan. Pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak. Anak usia dini sebaiknya diberikan pengalaman langsung baik secara kelompok maupun secara individu, sehingga anak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang nyata [4].

TK 'Aisyiyah 6 Candi adalah lembaga pendidikan pra sekolah yang bertugas mempersiapkan anak dengan memperkenalkan pengetahuan, sikap/ perilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. TK merupakan lembaga pendidikan pra-akademik yang artinya TK tidak mengemban tanggung jawab utama untuk membelajarkan keterampilan berhitung, namun yang menjadi dasar anak untuk mempunyai konsep bilangan/ angka yang benar itulah yang dikembangkan.

Pada awal tahun pelajaran semester 1 peneliti telah mengenalkan angka dengan menggunakan metode

Tanya jawab dan pemberian tugas menuliskan bentuk angka. Ternyata sebagian besar anak kelompok A di TK

'Aisyiyah 6 Candi yang berjumlah 17 anak masih ada 12 anak yang kurang paham angka 1-10. Namun anak sudah bisa menyebutkan urutan bilangan 1-10, hal ini disebabkan karena anak-anak yang menyebutkan bilangan tersebut tanpa melihat bagaimana bentuk lambang bilangannya.

Masalah yang terbanyak dialami anak adalah kebanyakan mereka belum memahami bentuk-bentuk lambang bilangan, sehingga kondisi tersebut berdampak pada mereka dalam mengurutkan angka 1 - 10 dan jumlah bendanya berdasarkan perenungan terhadap proses pembelajaran selama ini yang disebabkan belum maksimal guru dalam memberi bimbingan dan pendekatan secara persuasive terhadap anak-anak, dan masih cenderung menggunakan cara klasikal. Upaya yang telah dilakukan guru belumlah cukup untuk memberikan pemahaman konsep bilangan/angka, karena masih banyak yang salah dalam pemahaman lambang bilangan seperti angka 6 dan

9.

Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 4-5 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan bahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik turun, maju mundur, ke atas ke bawah, dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih pada permainan ini diantaranya kemampuan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu dengan menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang terdiri atas papan permainan, dadu, dan bidak yang dimainkan dua orang atau lebih. Bagi anak-anak permainan ular tangga dapat menjadi permainan yang menyenangkan, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya untuk mengenal lambang bilangan [5].

Dengan permasalahan yang ada maka penulis akan mencoba menggunakan permainan ular tangga untuk

mengenalkan lambang bilangan/ angka pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah 6 Candi, karena kelebihan yang terdapat pada permainan ular tangga. Dengan mempertimbangkan hasil refleksi, keadaan anak dan kelebihan dari permainan ular tangga, diharapkan hasil kajian empiris terhadap penelitian terdahulu yang relevan, maka akan dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang diberi judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Kelompok A di TK 'Aisyiyah 6 Candi".

## A . P e n d e k a t a n P e n e l i t i a n

## II.METODEPENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah sebuah

bentuk kegiatan refleksi yang di lakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas keadilan tentang : praktek-praktek kependidikan mereka, pemahaman mereka tentang praktek-praktek tersebut, dan situasi dimana praktek-praktek tersebut dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu tujuan ilmu social dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama [6]. Sedangkan PTK menurut Arikunto merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas [7]. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat.

Dalam jenis penelitian melalui PTK ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart ini didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

### 1. Penyusunan Perencanaan

Dalam tahap menyusun perencanaan peneliti membuat instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung, mempersiapkan alat peraga yang sesuai dengan tema dan pedoman penilain peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan.

### 2. Tindakan (*acting*)

Tindakan yaitu penerapan isi rancangan perencanaan yang sudah di buat.Tindakan yang dilakukan pada komponen ini adalah mengikuti pembelajaran di kelas dari awal kegiatan sampai kegiatan penutup.

### 3. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti sebagai wali kelas.Dengan menggunakan lembar observasi sebagai acuan dari hasil penelitian yang akurat untuk dijadikan acuan untuk tindakan selanjutnya.

### 4. Refleksi



Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali dari apa yang dilakukan. Kegiatan tersebut juga digunakan untuk evaluasi peneliti sesudah melakukan tindakan.

Dilihat dari hubungan keempat komponen tersebut menunjukkan bahwa sebuah siklus atau bentuk kegiatan berulang. "Siklus" inilah yang sebenarnya menjadi salah satu ciri utama dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu bahwa Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus dan kegiatan berulang, dan bukan hanya satu kali intervensi saja [8].

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah menyusun rencana, melaksanakan tindakan melakukan observasi mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, dan seterusnya. Secara utuh, tindakan yang di terapkan dalam Penelitian Tindakan

Kelas mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

Siklus I

1. Tahap perencanaan (planning)
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan
3. Tahap Pengamatan
4. Tahap Refleksi

Siklus II

1. Tahapan Perencanaan
2. Tahapan Melakukan Tindakan
3. Tahap mengamati
4. Tahap Refleksi

## **B. Ke h a d i r a n d a n P e r a n P e n e l i t i**

Rancangan PTK ini menggunakan jenis model kolaboratif. Dimana peneliti bekerjasama dengan guru kelas untuk melaksanakan prosedur penelitian serta mengatasi masalah-masalah pembelajaran untuk mencapai tujuan

pembelajaran yang baik. Peneliti mempunyai peran sebagai pengamat, perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data, serta perancang tindakan. Selama penelitian berlangsung sesuai dengan target penelitian yang telah ditentukan, peneliti bersama guru kelas bekerjasama menyusun RPPM, RPPH yang sesuai dengan kurikulum yang ada, serta melakukan proses pengamatan pembelajaran yang berlangsung.

## **C . L o k a s i P e n e l i t i a n**

Lokasi penelitian ini dilakukan di sekolah Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak'Aisyiyah Bustanul

Athfal Durung Bedug.Bertempat di Jalan Pesantren RT.14 RW.03 Durung Bedug Candi Sidoarjo. Pemilihan sekolah Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal VI sebagai lokasi penelitian dikarenakan di sekolah tersebut belum pernah diterapkan bermain ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

## **D . S u b j e k P e n e l i t i a n**

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal

VI Durung Bedug Candi Sidoarjo. Dengan jumlah 17 anak yang terdiri atas 13 laki-laki dan 4 perempuan, pada semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020.

## **E. D a t a d a n S u m b e r D a t a**

Data yang telah dikumpulkan dalam hasil penelitian tindakan kelas ini adalah proses pembelajaran yang

dilakukan oleh anak, termasuk interaksi guru dan peserta didik yang relevan sebelum dan sesudah diberi tindakan dan data dari hasil kegiatan belajar anak, sedangkan sumber data yang utama dan merupakan objek penelitian yaitu anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI DurungBedug Candi.

## F . P e n g u m p u l a n D a t a

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan 3 (tiga) macam prosedur sebagai berikut :

### 1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan lisan kepada subjek yang diteliti [9]. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui apakah permainan ular tangga ini ada pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara langsung bersama guru kelas yang membicarakan tentang kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A sesaat setelah dilakukan penelitian oleh peneliti, mencari permasalahan serta kelanjutan program untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di kelompok A.

### 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Dalam kegiatan observasi peneliti menggunakan pedoman penilaian dalam bentuk check list untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain ular tangga.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi, yaitu pencarian data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Pada penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa catatan administrasi sekolah tentang sejarah berdirinya, jumlah pendidik dan siswa serta mengumpulkan foto-foto selama tindakan untuk memperkuat hasil penelitian dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain ular tangga

## G . A n a l i s i s D a t a

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan

berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian PTK ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru.

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, dirumuskan indikator penilaian yang digunakan sebagai acuan keberhasilan penerapan bermain ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Berikut indikator-indikator yang akan dinilai :

**Tabel1**Indikator kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun

Aspek Penilaian Indikator Penilaian

Kemampuan mengenal lambang bilangan

1. Anak mampu memahami konsep lambang bilangan
2. Anak mampu menghubungkan antara benda dengan lambang bilangan
3. Anak mampu menghubungkan banyaknya benda dengan simbol angka yang dapat melambangkannya

Penilaian yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan yang telah disepakati oleh peneliti dan guru kelas, berikut adalah penilaiannya:

Nilai 1 menunjukkan anak kurang mampu

Nilai 2 menunjukkan anak mampu dengan bantuan Nilai 3 menunjukkan anak mampu sesuai harapan Nilai 4 menunjukkan anak mampu sangat baik

Target keberhasilan dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A

melalui permainan ular tangga dapat diringkas dalam tabel berikut :

**Tabel2**Target keberhasilan kemampuan anak 4-5 tahun

Taraf Penguasaan atau Kemampuan (%) Klasifikasi Nilai Angka Keterangan

75% - 100%	Sangat Baik	9 - 12	Berhasil
40% - 75%	Baik	5 - 8	Kurang Berhasil
0% - 40%	Kurang	0 - 4	Tidak berhasil

## A . P e n y a j i a n D a t a

### 1. L o k a s i P e n e l i t i a n

## III.HASILPENELITIANDANPEMBAHASAN

Lokasi penelitian ini dilakukan di sekolah PG 'Aisyiyah Bustanul Athfal Durung Bedug. Bertempat di Jalan Pesantren RT.14 RW.03 Durung Bedug Candi Sidoarjo. Pemilihan sekolah PG 'Aisyiyah Bustanul Athfal VI sebagai lokasi penelitian dikarenakan di sekolah tersebut belum pernah diterapkan bermain ular tangga

sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

### 2. P e l a k s a n a a n P e n e r a p a n B e r m a i n P e r m a i n a n U l a r T a n g g a u n t u k M e n i n g k a t k a n K e m a m p u a n M e n g e n a l

#### L a m b a n g B i l a n g a n A n a k K e l o m p o k A d i P G A i s y i y a h V I C a n d i

Pada pertemuan pertama di siklus I ini, guru memberikan penjelasan cara bermain ular tangga yaitu

dengan melempar dadu, membilang banyak titik pada dadu, dan melangkah maju sesuai dengan titik dadu. Kemudian guru membagi anak-anak menjadi 3 kelompok dan bermain ular tangga secara bergantian. Pada pertemuan kedua, kegiatan yang dilakukan yaitu guru meminta kepada anak-anak di kelompoknya masing-masing untuk melempar dadu, membilang banyak titik pada dadu, dan melangkah maju sesuai dengan titik dadu, kemudian menghitung banyak gambar yang ada dan menempelkan lambang bilangan yang sesuai.

Pertemuan yang ketiga, kegiatan yang dilakukan yaitu guru meminta kepada anak-anak di kelompoknya masing-masing untuk melempar dadu, membilang banyak titik pada dadu dan melangkah maju sesuai dengan titik dadu, kemudian menghitung banyak batu dan menempelkan lambang bilangan yang tepat. Pada pertemuan pertama di diklus II ini, guru menjelaskan cara bermain permainan ular tangga dengan melempar dadu, membilang banyak titik pada dadu, dan melangkah maju sesuai dengan titik dadu. Pada pertemuan kedua, kegiatan yang dilakukan yaitu guru meminta kepada anak-anak di kelompoknya masing-masing untuk melempar dadu, membilang banyak titik pada dadu, dan melangkah maju sesuai dengan titik dadu, kemudian menghitung banyak gambar yang ada dan menempelkan lambang bilangan yang sesuai.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan yang dilakukan yaitu guru meminta anak-anak untuk melempar dadu, membilang banyak titik pada dadu, dan melangkah maju sesuai dengan titik dadu. Kemudian guru meminta anak-anak menghitung banyak batu dan menancapkan bendera bergambar lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah batu.

### 3. HasilPenerapan KegiatanBermain PermainanUlarTanggauntukMeningkatkanKemampuan

#### M e n g e n a l L a m b a n g B i l a n g a n A n a k K e l o m p o k A d i P G A i s y i y a h V I C a n d i

Hasil penilaian kegiatan bermain permainan ular tangga yang telah dilakukan menunjukkan bahwa

mengenal lambang bilangan anak kelompok A usia 4-5 tahun dari pra siklus, siklus I, siklus II mengalami perubahan. Pada pra siklus ketuntasan nilai keseluruhan anak kelompok A adalah 29.41%, siklus I ketuntasan

nilai keseluruhan anak kelompok A adalah 52,94%, siklus II ketuntasan nilai keseluruhan anak kelompok A adalah 85,35%. Hal ini membuktikan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah dilakukan kegiatan bermain permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Berikut ini rekapitulasi perolehan nilai dari penerapan kegiatan bermain permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dari mulai pra siklus, siklus I, siklus II.

**Tabel3.**Rekapitulasi Hasil Penerapan Kegiatan Bermain Permain Ular Tangga untuk Meningkatkan

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

#### PraSiklus SiklusI SiklusII

**No Nama**

**Jumlah**

**KatuntasanNilai**

**Jumlah**

**KatuntasanNilai**

**Jumlah**

**Katuntasan**

**Nilai Individu Nilai Individu Nilai Nilai Individu**

1	ASY	6	50%	9	75%	12	100%
2	FIN	3	25%	6	50%	9	75%
3	QOL	4	33,33%	9	75%	11	91,66%
4	FAR	3	25%	7	58,33%	11	91,66%
5	RAY	9	75%	12	100%	12	100%
6	QOW	4	33,33%	9	75%	12	100%
7	YAF	3	25%	7	58,33%	11	91,66%
8	IR	12	100%	12	100%	12	100%
9	TA	3	25%	6	50%	9	75%
10	AL	9	75%	10	83,33%	12	100%
11	RAF	3	25%	7	58,33%	9	75%
12	NAB	3	25%	7	58,33%	8	66,66%
13	CIT	9	75%	12	100%	12	100%
14	FAT	3	25%	6	50%	8	66,66%
15	DAN	5	41,66%	9	75%	11	91,66%
16	GAZ	4	33,33%	7	58,33%	10	83,33%

17 QU 12 100% 12 100% 12 100%

**Ke t u n t a s a n N i l a i**

**K e s e l u r u h a n**

**29 , 4 1 %**

**KetuntasanNilai**

**K e s e l u r u h a n**

**52,94%**

**KetuntasanNilai**

**Keseluruhan**

**82 , 3 5 %**

Tabel diatas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di PG Aisyiyah VI Candi sebelum dilakukan tindakan relatif rendah, hanya mencapai 29,41% dari jumlah anak sebanyak 17 anak. Dan mulai nampak peningkatan ketika dilakukan kegiatan bermain permainan ular tangga. Dari siklus I target keberhasilannya mencapai 52,94% dari jumlah 17 anak,. Siklus II dapat dikatakan baik dan sudah memenuhi target pencapaian yaitu 82,35%.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Hayati dalam penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Ular Tangga pada Anak

Kelompok A TK Seruni Carangwulung” [10]. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, teknik pengumpulan data dari hasil observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil yang diperoleh informasi bahwa pada siklus I baru

9 orang (52,42%) yang mampu mengenal lambang bilangan 1-10. Pada siklus II mengalami peningkatan, anak yang memperoleh nilai baik meningkat menjadi 15 orang (88,24%). Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media permainan ular tangga melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A TK Seruni Carangwulung

#### IV . K E S I M P U L A N

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan kegiatan bermain ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI Candi adalah dengan mengajak anak-anak bermain ular tangga. Menunjukkan cara bermain ular tangga yaitu dengan melempar dadu, membilang banyak titik pada dadu, dan melangkah maju sesuai dengan titik dadu. Menghitung banyak gambar yang ada dan menempelkan lambang bilangan yang sesuai, dan menghitung banyak batu dan menempelkan lambang bilangan yang tepat.

2. Hasil peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain ular tangga pada anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI Candi sebagai berikut : pada pra siklus ketuntasan nilai keseluruhan

kelompok A adalah 29,41%, siklus I ketuntasan nilai keseluruhan kelompok A adalah 52,94%, dan siklus II

ketuntasan nilai keseluruhan kelompok A adalah 82.35%..

#### U C A P A N T E R I M A K A S I H

Atas terselesaikannya penulisan skripsi penelitian ini saya sangat mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Seluruh Ibu/Bapak Dosen Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang turut memberikan bimbingan serta

pengarahan selama penulis sedang melakukan penelitian skripsi dan menuntut ilmu di Universitas

Muhammadiyah Sidoarjo.

2. Kepala sekolah dan seluruh dewan guru “TK Aisyiyah Busthanul Athfal 6” Candi Sidoarjo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan skripsi ini

3. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang telah memberikan doa, nasihat serta memberikan dukungan terhadap penulis.

## References

1. Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. Konsep Dasar Anak Usia Dini (Jakarta, PT Indeks [www.naeyc.org](http://www.naeyc.org))
2. Djamarah, Bahri. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: RinekaCipta
3. Hurlock, Elizabeth. 2011. Psikologi Perkembangan (terjemahan) Jakarta, PT. Kencana Prenada Media Group
4. Masitoh, dkk. 2005. Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
5. Sriningsih, Nining. 2008. Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini. Bandung : Pustaka
6. Sebelas.
7. Kunandar. 2012 . Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Rajawali Pers. [7] Arikunto, Suharsimi. 2006. Metodologi Penelitian. Jakarta: RinekaCipta
8. Sanjaya, Wina. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Kencana
9. Kusuma, Wijaya. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks.
10. Nurhayati. 2013. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Ular Ular Tangga Pada Anak Kelompok A TK Seruni Carangwulung <http://ejournal.unesa.ac.id/article/11838/19/article.pdf>