

UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK DENGAN PERMAINAN ULAR TANGGA DI KB ABC BLORONG

Sri Yuliati, Sri Hartini

Universitas Slamet Riyadi

Jl Sumpah Pemuda No.18 Kadipiro, Surakarta

Email: sriyuli@unisri.ac.id

Abstract: The purpose of this classroom action research is 1) To improve the ability of counting through the game of snake ladder in children in ABC Blank Play Group Ngunut, Jumantono, Karanganyar Lesson Year 2016/2017; 2) To find out how the game of snake ladder in improving the ability to count the beginning of the child in the Playing Group ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Lesson 2016/2017. Method of research approach used is descriptive qualitative by using Class Action Research approach (PTK). This action research research is planned to consist of three cycles. Each cycle consists of planning, execution, obseration, reflection. This research took place in ABC Blending Group Ngunut, Jumantono, Karanganyar. The subjects of this study were 24 consisting of 12 boys and 12 girls. Data collection techniques use observation, tests and documentation. While the data analysis techniques use critical analysis and comparative analysis. Based on the results of the study that through the game of snake ladder can improve the ability to count the beginning of the children in the Playing Group ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Lesson 2016/2017 year and the implementation of snake game ladder can improve the ability to count the beginning of the child in the Playing Group ABC Blorong Ngunut, Jumantono , Karanganyar Lesson Year 2016/2017, this is evidenced by the increase in the ability to count children from the initial condition to the first cycle increased by 31.2% with an average of 48.6%, cycle I to cycle II increased by 9% Average of 57.6% and cycle II to cycle III increased by 27.8% with an average of 85.4%. While the group of KKM is expected to be 80%.

Keywords: Early Counting Capability, Snake Game Ladder

Abstrak : Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah 1) Untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017; 2) Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*action research*) ini direncanakan terdiri dari tiga siklus. Tiap-tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, obserasi, refleksi. Penelitian ini mengambil tempat di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar. Subyek penelitian ini adalah 24 yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis kritis dan analisis komparatif. Berdasarkan hasil penelitian bahwa melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 dan pelaksanaan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, hal ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan berhitung anak dari kondisi awal ke siklus I meningkat sebesar 31,2% dengan rata-rata sebesar 48,6%, siklus I ke siklus II meningkat sebesar 9% dengan rata-rata sebesar 57,6% dan siklus II ke siklus III meningkat sebesar 27,8% dengan rata-rata sebesar 85,4%. Sedangkan KKM secara kelompok yang diharapkan adalah 80%.

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung Permulaan, Permainan Ular Tangga*

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar seringkali kurang menarik bagi anak. Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah bahasa tubuh guru yang masih kaku, penyajian yang kurang menarik, dan alat peraga yang sangat minim. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) guru dan anak didik kurang begitu semangat, anak cenderung bosan dengan

tugas yang diberikan dan akhirnya menyepelkan pelajaran akibatnya proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) terhambat dan kurang maksimal. Karena minimnya alat peraga di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar kegiatan belajar berhitung hanya menggunakan media papan tulis dan pohon hitung saja. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat belajar, semangat dan kemampuan anak dalam pembelajaran berhitung. Ini dibuktikan

Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Dengan Permainan Ular.... dengan hasil pekerjaan anak pada tiap tengah semester, dari 24 anak hanya 7 anak yang sudah mampu berhitung sebagian lainnya masih perlu bimbingan guru. Pada kenyataannya, pembelajaran berhitung masih terasa sulit terutama bagi anak usia dini. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor permasalahan baik dari guru, siswa maupun sumber belajar sebagai pendukungnya. Oleh karena itu untuk memecahkan permasalahan tersebut di perlukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan pelaksanaan pembelajaran berhitung permulaan untuk anak usia dini, dengan judul "Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak dengan Permainan Ular Tangga di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017".

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Kemampuan berhitung permulaan anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar kurang, sehingga anak mengalami hambatan dalam melakukan perhitungan permulaan di sekolah; 2) Permasalahan tersebut disebabkan karena penerapan media belajar yang kurang pas dan tidak menggunakan alat peraga pembelajaran untuk memperjelas konsep yang diajarkan; 3) Metode yang digunakan dalam kegiatan, kurang menarik dan menyenangkan; 4) Alat peraga dalam pembelajaran masih terbatas.

Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah upaya mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dengan permainan ular tangga di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut: 1) Apakah melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017?; 2) Bagaimanakah pelaksanaan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan

berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017?.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017; 2) Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017.

Manfaat Penelitian

Secara teoritis: Penelitian ini berharap dapat dijadikan referensi bagi peningkatan kualitas dalam penerapan permainan ular tangga sehingga konsep berhitung pada anak meningkat.

Secara praktis

Bagi Anak: Materi pembelajaran lebih menarik, karena contoh-contoh yang diberikan guru bersifat aplikatif, mudah diingat dan dijumpai secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Bagi Guru: 1) Membantu pencapaian tujuan kurikulum yang seimbang dalam aspek akademik, kepribadian dan sosial; 2) Menambah pengetahuan dan mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran berhitung permulaan yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih baik. Bagi Sekolah: Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di KB ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan bulan September - Desember 2016.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B KB ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah anak 24 yang

terdiri dari 12 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

Data dan Sumber Data

Ada dua sumber data yang biasa dipakai dalam penelitian tindakan kelas, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah siswa, guru, orang tua, dan kepala sekolah. Sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang berasal dari pihak yang masih ada kaitannya dengan siswa, tetapi tidak secara langsung melalui hasil observasi dan wawancara. Sumber data penelitian ini adalah: 1) Informan, yaitu guru atau teman sejawat; 2) Tempat dan peristiwa yaitu di KB ABC Blorong Ngunut, Jumantono; 3) Dokumen atau arsip, yaitu daftar nama siswa, nilai prestasi dan foto kegiatan proses belajar mengajar pada siklus I, II dan III.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan antara lain: Observasi, Tes, Catatan Lapangan, Metode Dokumentasi

Teknik Analisis Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2009: 39) analisis data adalah teknik atau cara yang menjelaskan bagaimana data yang diperoleh tersebut dianalisis untuk mengetahui hasil akhir. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah berhasil dikumpulkan antara lain dengan teknik deskriptif komparatif (statistik deskriptif komparatif) dan teknik analisis kritis. Teknik statistik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yakni dengan membandingkan hasil antar siklus. Teknik analisis kritis berkaitan dengan data kualitatif. Teknik analisis kritis mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses belajar mengajar berdasarkan kriteria normatif yang diturunkan dari kajian teoretis maupun dari ketentuan yang ada. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Analisis data dilakukan bersamaan dan/atau setelah pengumpulan data.

Indikator Kinerja

Menurut Suharsimi Arikunto (2009: 34) indikator penelitian adalah tolok ukur keberhasilan dalam penelitian. Sebagai

indikator yang dijadikan tolok ukur suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil jika: 1) Kemampuan berhitung permulaan anak yang semula kurang setelah diterapkan permainan ular tangga menjadi meningkat menjadi 80%; 2) Variasi metode dalam pembelajaran yang semula kurang menarik menjadi menarik sehingga kemampuan berhitung permulaan meningkat menjadi 80%.

Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan Penelitian: 1) Persiapan Pelaksanaan: peneliti melakukan pengurusan perijinan untuk melakukan penelitian di tempat yang direncanakan; 2) Pembuatan media pembelajaran dan instrument : peneliti membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian dan membuat butir amatan yang akan diamati dalam observasi.
2. Tahap Pelaksanaan: Menentukan tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan pada setiap siklus. Tahapan tindakan pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap:
 - a. Perencanaan Tindakan : 1) 1) Menyusun rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran dengan bermain ular tangga; 2) Menyiapkan alat bantu mengajar yaitu papan ular tangga; 3) Menyusun latihan evaluasi, yaitu anak berlatih memainkan permainan ular tangga.
 - b. Tindakan dan Observasi: peneliti berkolaborasi dengan guru di KB ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar.
 - c. Pengamatan: Peneliti melakukan pengamatan terhadap setiap proses dan hasil tindakan serta mencatat semua respon yang muncul pada setiap siklus yang dilaksanakan.
 - d. Refleksi: Refleksi dilaksanakan bersama antara peneliti dengan kolaborator pada setiap akhir suatu siklus, untuk mengetahui kesesuaian rencana putaran tersebut dengan mengkaji hasil tindakan dan masalah yang dihadapi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Hasil Penelitian

Deskripsi Pra Siklus

Kondisi awal kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar adalah sebagai berikut :

No	Aspek Indikator	Penilaian		
		○	√	●
1	Membilang / menyebut urutan lambang bilangan dari 1-20	45,8%	33,3%	20,8%
2	Membilang (menenal) konsep bilangan dari 1-20	41,7%	33,3%	25%
3	Membuat urutan lambang bilangan dari 1-20 dengan benda	50%	29,2%	20,8%
4	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-20	66,7%	16,7%	16,7%
5	Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit	37,5%	50%	12,5%
6	Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1-20	16,7%	75%	8,3%
Total		258,4%	237,5%	104,1%
Rata-rata		43%	39,6%	17,4%

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan berhitung permulaan dengan kategori kurang sebesar 43%, cukup sebesar 39,6%, dan baik sebesar 17,4%. Berdasarkan kondisi awal kemampuan berhitung permulaan di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Siklus I

Kemampuan berhitung permulaan melalui metode bermain ular tangga pada siklus I dapat kita lihat dalam tabel berikut ini:

No	Aspek Indikator	Penilaian		
		○	√	●
1	Membilang / menyebut urutan lambang bilangan dari 1-20	0	45,8%	54,2%
2	Membilang (menenal) konsep bilangan dari 1-20	0	41,7%	58,3%
3	Membuat urutan lambang bilangan dari 1-20 dengan benda	0	50%	50%
4	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-20	0	54,2%	45,8%
5	Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit	0	37,5%	62,5%
6	Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1-20	0	79,2%	20,8%
Total		0	308,4%	291,6%
Rata-rata		0	51,4%	48,6%

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan berhitung permulaan pada siklus I dengan kategori kurang sebesar tidak ada, dengan kategori cukup sebesar 51,4%, dan baik sebesar 48,6%. Berdasarkan siklus I kemampuan berhitung permulaan di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar sudah ada peningkatan dari kondisi awal ke siklus I dengan rata-rata 48,6%, hasil ini belum memenuhi kriteria ketuntasan di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas selanjutnya.

Siklus II

Penelitian pada siklus ke II ini guru berupaya untuk lebih aktif lagi untuk menerapkan permainan ular tangga yang ditunjang dengan metode kontekstual. Kemampuan berhitung melalui metode bermain ular tangga pada siklus II dapat kita lihat dalam tabel berikut ini:

No	Aspek Indikator	Penilaian		
		○	√	●
1	Membilang/menyebut urutan lambang bilangan dari 1-20	0	41,7%	58,3%
2	Membilang (menenal) konsep bilangan dari 1-20	0	29,2%	70,8%
3	Membuat urutan lambang bilangan dari 1-20 dengan benda	0	45,8%	54,2%
4	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-20	0	54,2%	45,8%
5	Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit	0	29,2%	70,8%
6	Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1-20	0	54,2%	45,8%
Total		0	254,3%	345,7%
Rata-rata		0	42,4%	57,6%

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan berhitung permulaan pada siklus II dengan kategori kurang tidak ada, dengan kategori cukup sebesar 42,4%, dan kemampuan berhitung dengan kategori baik sebesar 57,6%. Berdasarkan siklus II kemampuan berhitung permulaan di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar ada peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan rata-rata 57,6%, namun hasil ini belum memenuhi kriteria ketuntasan di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono,

Karanganyar maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas selanjutnya.

Siklus III

Penelitian pada siklus ke III ini guru berupaya untuk lebih aktif lagi untuk menerapkan metode bermain ular tangga yang ditunjang dengan metode kontekstual. Kemampuan berhitung melalui metode bermain ular tangga pada siklus III dapat kita lihat dalam tabel berikut ini:

No	Aspek Indikator	Penilaian		
		○	√	●
1	Membilang/menyebut urutan lambang bilangan dari 1-20	0	33,3%	66,7%
2	Membilang (menenal) konsep bilangan dari 1-20	0	12,5%	87,5%
3	Membuat urutan lambang bilangan dari 1-20 dengan benda	0	16,7%	83,3%
4	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-20	0	16,7%	83,3%
5	Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit	0	4,2%	95,8%
6	Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1-20	0	4,2%	95,8%
Total		0	87,6%	512,4%
Rata-rata		0	14,6%	85,4%

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan berhitung dengan kategori kurang tidak ada, kategori sedang sebesar 14,6%, dan kategori baik sebesar 85,4%. Hasil tersebut sudah mencapai kinerja di Kelompok

Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Dengan Permainan Ular...
Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar.

Pembahasan Hasil Penelitian

Siklus I

Pada siklus I anak didik kurang bisa memahami materi sesuai dengan konsep hitungan. Dalam penelitian ini indikator keberhasilan yang dicapai hanya 48,6%. Anak yang tidak memahami materi disebabkan karena: 1) Anak didik tidak merespon ketika guru menyampaikan materi; 2) Anak didik banyak yang tidak konsentrasi ketika guru menyampaikan materi sehingga kurang bisa memahami apa yang disampaikan guru; 3) Anak didik mengerjakan tugas sesuai dengan keinginannya sendiri; 4) Dalam penelitian ini guru berupaya memanfaatkan metode bermain ular tangga dengan baik, guru memilih materi ular tangga lebih sederhana. Dalam pelaksanaan ini guru menyelengi dengan memberikan pertanyaan pada anak didik. Anak didik memperhatikan dan mendengarkan arahan dari guru dan merespon pertanyaan dari guru. Ketika menggunakan metode ini kurang memberi hasil namun anak terlihat sudah mulai dapat berhitung walaupun masih belum sesuai dengan konsep yang diharapkan. Namun dalam siklus I ini kemampuan berhitung anak sudah meningkat walaupun tidak maksimal, adapun aspek indikator yang diperoleh pada siklus I sebesar 48,6%

Siklus II

Hal-hal yang dilakukan oleh Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siklus II ini adalah: 1) Meningkatkan kemampuan guru untuk dapat mencari materi ular tangga yang lebih merangsang daya kognitif anak, sehingga anak lebih termotivasi dalam mengingat hitungan sehingga anak mudah menerima materi sesuai pesan yang disampaikan; 2) Menambah permainan ular tangga yang lebih menarik. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan refleksi sebagai berikut: Nilai rata-rata kemampuan berhitung permulaan anak sudah meningkat dengan nilai ketuntasan yaitu B atau (●) sebesar 57,6%. Rata-rata tersebut mengalami peningkatan dibandingkan dengan

rata-rata sebelum mengadakan tindakan, akan tetapi rata-rata tersebut dikatakan masih kurang maksimal. Hal tersebut dikarenakan pemahaman anak mengenai konsep berhitung melalui permainan ular tangga juga masih kurang maksimal, hal ini disebabkan karena anak cenderung hanya ikut bermain namun kurang konsentrasi dalam memperhatikan arahan guru.

Siklus III

Hal-hal yang dilakukan oleh Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siklus II ini adalah: 1) Meningkatkan kemampuan guru untuk dapat mencari materi ular tangga yang lebih merangsang daya kreativitas anak, sehingga anak lebih termotivasi dalam mengingat hitungan sehingga anak mudah menerima materi sesuai pesan yang disampaikan; 2) Menambah permainan ular tangga yang lebih menarik. Berkaitan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa indikator penelitian ini sudah banyak tercapai, peneliti telah berhasil upayanya menggali faktor penyebab fenomena tersebut. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus III bahwa kemampuan berhitung dengan kategori kurang tidak ada, kategori sedang sebesar 14,6%, dan kategori baik sebesar 85,4%. Hasil tersebut sudah mencapai kinerja di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar, karena indikator kinerja pada siklus III telah tercapai sebesar 85,4%. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat dari (Depdiknas, 2007, 1) yang menyatakan bahwa berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Metode berhitung merupakan bagian dari matematika, hal ini diperlukan untuk menumbuhkembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Mayesti (2010:196)

bahwa bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Sehingga dengan adanya permainan ular tangga ini anak merasa hidup. Berdasarkan penelitian di atas maka dapat dilihat tabel perbandingan kemampuan berhitung anak antara kondisi awal, siklus I, siklus II, dan siklus III yaitu:

	o	√	•
Kondisi Awal	43%	39,60%	17,40%
Siklus I	0	51,40%	48,60%
Siklus II	0	42,40%	57,60%
Siklus III	0	14,60%	85,40%

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan berhitung anak dari kondisi awal ke siklus I meningkat sebesar 31,2% dengan rata-rata sebesar 48,6%, siklus I ke siklus II meningkat sebesar 9% dengan rata-rata sebesar 57,6% dan siklus II ke siklus III meningkat sebesar 27,8% dengan rata-rata sebesar 85,4%. Dalam penelitian ini guru berupaya memanfaatkan metode bermain ular tangga dengan baik guru memilih permainan ular tangga yang lebih bersemangat atau lebih variatif. Dengan bermain ular tangga dapat merangsang daya pikir anak membuat anak lebih konsentrasi pada materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian bahwa melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, hal

ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan berhitung anak dari kondisi awal ke siklus I meningkat sebesar 31,2% dengan rata-rata sebesar 48,6%, siklus I ke siklus II meningkat sebesar 9% dengan rata-rata sebesar 57,6% dan siklus II ke siklus III meningkat sebesar 27,8% dengan rata-rata sebesar 85,4%. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, terbukti kebenarannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 dan pelaksanaan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak di Kelompok Bermain ABC Blorong Ngunut, Jumantono, Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017, hal ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan berhitung anak dari kondisi awal ke siklus I meningkat sebesar 31,2% dengan rata-rata sebesar 48,6%, siklus I ke siklus II meningkat sebesar 9% dengan rata-rata sebesar 57,6% dan siklus II ke siklus III meningkat sebesar 27,8% dengan rata-rata sebesar 85,4%. Sedangkan KKM secara kelompok yang diharapkan adalah 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung Permulaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayesti. 2010. *Kajian Software*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.