**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Usia taman kanak-kanak adalah usia dimana anak senang bermain. Bermain bagi anak-anak bukanlah sekedar bermain saja tapi banyak aspek yang dapat dikembangkan pada diri anak taman kanak-kanak usia 4-6 tahun. Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Bermain merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak usia dini dengan atau tanpa alat permainan. Bagi anak, bermain dijadikan sebagai kesempatan yang menyenangkan karena anak melakukannya dengan sukarela, spontan dan tanpa beban. Ketika bermain anak bereksplorasi menemukan sendiri hal yang sangat menyenangkan .

Mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik dan intelektualnya. Melalui permainan anak-anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik motorik, kecerdasan dan sosial emosianal. Ketiga aspek tersebut saling menunjang satu sama lain yang tak dapat dipisahkan. Dengan kegiatan bermain anak dapat belajar berbagai keterampilan dengan senang hati tanpa merasa terpaksa atau dipaksa mempelajarinya.

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk melalui kegiatan bermain berhitung. Kegiatan bermain berhitung di Taman Kanak-Kanak tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif anak saja, tetapi kesiapan mental sosial anak. Karena dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Bermain berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama berhitung bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti kemampuan dasar. Bagaimana dinyatakan dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 29 ayat 3 menyatakan bahwa :

1

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, nilai-nilai agama, social, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik, dan untuk siap memasuki sekolah dasar.

Dunia anak adalah dunia bermain maka sebaiknya dalam segala hal yang menyangkut cara mengembangkan potensi yang ada pada anak usia dini di TK sebaiknya dilakukan dengan cara yang menarik yaitu bermain seraya belajar, begitu pula untuk pengenalan atau pembelajaran berhitung atau matematika pada anak usia dini sebaiknya dilakukan sambil bermain agar anak merasa tertarik dengan apa yang guru sajikan tentang matematika.

Upaya-upaya pengenalan atau pembelajaran matematika yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode. Materi/bahan dan media yang menarik dan mudah diikuti oleh anak. Dikatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung dalam perkembangan kognitif anak melalui simbol-simbol yang merupakan bagian penting dalam pengembangan berfikir abstrak pada diri anak.

Berdasarkan hasil observasi awal pada 08 April 2013 sampai pada tanggal 13 April 2013, di kelompok B1 menjelaskan fenomena yang terjadi yakni apabila anak-anak diperkenalkan dengan kegiatan berhitung anak kurang tertarik sehingga banyaknya anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung tidak sesuai dengan urutan dalam menyebutkan bilangan seperti, 1, 2, 3, 4,6,8,7,9,10 kadang juga 1, 4, 7, 8, 5 dan ada juga anak yang tidak dapat membedakan jumlah banyak dengan tidak banyak yang di hubungkan dengan jumlah angka pada dadu.

Fenomena yang terjadi pada guru yaitu media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan berhitung tidak sesuai dengan materi pembelajaran, cara guru mengajar dengan monoton, pembelajaran yang dilakukan tidak dalam suasana yang santai dan menyenangkan, dan guru kurang kreatif dalam menyajikan media pembelajaran dalam kegiatan berhitung tersebut. Dan apabila hal ini dibiarkan maka kemampuan anak di Taman Kanak-kanak Alfatihah Makassar akan mengalami kesulitan dalam beberapa hal misal, menyebutkan urutan bilangan 1-20 dan menyebutkan dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama. Oleh karena itu anak harus memiliki kesempatan untuk memahami angka sehingga dalam kegiatan berhitung anak tidak mengalami kesulitan. Jadi dalam kegiatan berhitung anak harus disediakan dadu dan papan permainan yang beraneka warna yang menarik perhatian sehingga anak tertarik untuk belajar berhitung yang terdapat pada papan permainan.

Hal ini tidak pernah disadari oleh orang tua bahwa dengan bermain seperti ular tangga menyebabkan anak mereka bisa berkembang dari aspek kognitif. Selain itu permainan seperti ini lebih murah dan terjangkau dibandingkan permainan modern, bisa juga dibuat sendiri dan hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak meningkat.

Adanya kendala-kendala yang menyebabkan kurang berminatnya anak terhadap pelajaran berhitung dan kurangnya pengetahuan anak tentang permainan tersebut menuntut guru cerdik dan kreatif dalam mencari strategi belajar yang cocok di terapkan sesuai dengan kondisi dan minat anak. Kemampuan menerapkan metode yang baik dan dapat memilih jenis permainan yang cocok. Alat dan bahan yang akan digunakan dalam pengenalan berhitung yang akan disajikan pada anak agar anak tertarik dengan apa yang kita ajarkan adalah salah satu jenis kemampuan yang perlu dimiliki oleh seorang pendidik anak usia dini.

Kemampuan ini merupakan kunci yang dapat memudahkan anak didik dalam menerima setiap materi yang dibawakan oleh guru. Metode mengajar yang dalam proses belajar - mengajar merupakan faktor penentu yang sangat penting dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran bagi anak didik. Seorang guru hendaknya memiliki keterampilan dalam memilih metode mengajar yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi.

Mencermati fenomena diatas sangatlah diharapkan seorang guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membantu dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak didik. Dan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya peningkatan kemampuan berhitung anak adalah dengan bermain ular tangga. Kemampuan seorang guru mengamati anak didiknya merupakan solusi terbaik dalam menerapkan metode dan cara mengenalkan anak usia dini dalam sistem berhitung menggunakan permainan ular tangga.

Berdasarkan pemikiran dan pernyataan diatas, penulis tertarik untuk meneliti penggunaan bermain dengan menggunakan media ular tangga di TK tersebut sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Alfatihah Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas. Maka penulis mengangkat masalah yaitu “Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain ular tangga di Taman Kanak-Kanak Alfatihah” ?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain ular tangga di Taman Kanak-Kanak Alfatihah.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penulisan karya tulis ini adalah

1. Bagi lembaga pendidikan sebagai bahan bacaan (*referensi*) bagi pengembangan pendidikan di Taman Kanak-Kanak.
2. Bagi peneliti selanjutnya menjadi masukan dalam meneliti dan mengambangkan penelitian yang berkaitan dengan penelitian dengan bermain ular tangga dan kemampuan berhitung anak.
3. Manfaat Praktis
4. Bagi sekolah dapat memberikan masukan dalam kualitas pembelajaran khususnya dalam peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain ular tangga
5. Bagi guru dapat menjadi pedoman dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain ular tangga
6. Bagi anak didik, dapat meningkatkan kemampuan berhitung sebagai dasar kelak anak tidak mengalami kesulitan dalam hal berhitung pada jenjang pendidikan selanjutnya.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Konsep Berhitung**
3. **Pengertian Kemampuan Berhitung**

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika, sedangkan untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak digunakan metode tes.

Menurut Susanto (2011:99 ) bahwa kemampuan berhitung ialah

kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dari dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Kemampuan berhitung sangat penting bagi manusia, kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak merusak pola perkembangan anak. Dalam kegiatan berhitung anak harus dilakukan dengan suasana yang kondusif dan menyenangkan, sehingga otak anak akan terlatih untuk terus berkembang dapat menguasai dan bahkan menyenangi kegitan berhitung tersebut.

7

Andri saleh 2009 (Namriah, 2013:8) menjelaskan bahwa:

Berhitung adalah sebuah konsep dengan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyak suatu benda, misalnya setelah satu adalah dua, setelah dua adalah tiga, setelah tiga adalah empat dan seterusnya. Pemikiran yang dimaksudkan adalah lambang bilangan.

Kemampuan berhitung dapat memberikan pengembangan daya pikir terutama kegiatan persiapan pengenalan lambang bilangan. Maka dari itu hendaknya guru memperhatikan masa peka anak dan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki yaitu dengan cara mengenalkan lambang bilangan dengan menghubungkan konsep bilangan.

1. **Tahapan dan Prinsip Kemampuan Berhitung**

Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung, tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya: tahapan penguasaan konsep, tahapan transisi dan tahapan pengenalan lambang.

Menurut Depdiknas, 2000 (Susanto, 2011:100) bahwa:

*Pertama*, tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan. *Kedua*, tahap transisi merupakan peralihan dari pemahaman secara kongkret dengan menggunakan benda-benda yang menuju kearah pemahaman secara abstrak. Adapun *ketiga*, tahap pengenalan lambang adalah dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

Penguasaan konsep berkaitan dengan pemikiran tentang “Berapa banyak” suatu benda. Penguasaan konsep juga meliputi kegiatan berhitung. Satu per satu dan yang paling penting adalah memahami angka yang dipelajari. Belajar memahami angka merupakan keterampilan yang sangat mendasar bagi anak yang melakukan kegiatan yang bertalian dengan angka. Kegiatan berhitung berkaitan dengan pembelajaran urutan nama angka yang digunakan untuk menamakan jumlah dari suatu benda.

Prinsip-prinsip dalam berhitung untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dikenalkan melalui kegiatan berhitung. Menurut Susanto (2011:102) ada beberapa prinsip yang mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan bermain berhitung, yaitu:

(1) Dimulai dari menghitung benda (2) berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit (3) anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri (4) suasana yang menyenangkan (5) bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh (6) anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan perhitungannya (7) evaluasi dari awal sampai akhir kegiatan (8) prinsip-prinsip hitung ini penting diperhatikan agar anak dapat dengan mudah memahami konsep berhitung dengan baik.

Diungkapkan pula oleh Yew 2002 ( Susanto, 2011:103) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak di antaranya: “(1) buat pembelajaran mengasyikkan (2) ajak anak terlibat secara langsung (3) bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung (4) hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya (5) fokus pada apa yang anak capai”.

Dari prinsip-prinsip tersebut dapat dikemukakan bahwa kegiatan berhitung bukansesuatu yang menakutkan, tetapi merupakan pengajaran yang disenangi dinilai dari hati nuraninya sehingga anak akan merasa membutuhkan karena mengasyikkan dan cara mengajarkannya pun harus tepat.

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan anak berhitung yaitu kepandaian anak sudah lebih meningkat. Namun proses intelektualnya masih sempit dan cara berpikirnya masih belum terarah, dan harus diingat pula anak usia enam tahun sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana, seperti telah dapat berhitung 1-10

1. **Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Kemampuan Berhitung**

Menurut Widayati dan Widijayati 2008 (Namriah, 2013:17). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan kemampuan berhitung antara lain:

1. Faktor *Hereditas*/Keturunan

Teori *hereditas* pertama kali dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopemhoper, dia berpendapat “manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan, berdasarkan teorinya, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan, faktor lingkungan tak berarti pengaruhnya”. Para ahli psikologi Loehin berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

1. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan/*empirisme* dipelopori Jonh Locke, dia berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci/tabularasi. Menurut pendapatnya, perkembangan manusia sangat ditentukan oleh pengalamna dan pengatahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

1. Kematangan

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

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak adalah faktor *internal* dan *eksternal.* Faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung lainnya yaitu kekhasan gaya belajar masing-masing anak, namun pada kenyataanya pada proses pembelajaran yang dilaksanakan belum banyak yang memfasilitasi gaya belajar yang dimiliki anak. Perkembangan kemampuan anak tentunya berberbeda saat anak diberikan fasilitas yang sama atau perlakuan yang sama dan tidak memperhatikan kebutuhan pribadi anak. Sehingga perkembangan anak cenderung lambat atau tidak sesuai dengan tahapan perkembangan yang ada.

1. **Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung**

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa metode. Metode yang dikembangkan dalam mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung misalnya: adalah metode ceramah, Tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain, atau pemberian tugas.

Metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan, dapat membuat anak akan belajar berhitung dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan-tahapan tertentu. Metode yang digunakan dapat menumbuhkan kemampauan berfikir anak serta mampu memecahkan masalah.

Gordon & Browne 1999 (Susanto, 2011:104) mengemukakan tiga macam pola kegiatan yang dapat dilakukan agar tujuan dari metode yang diterapkan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapakan. Ketiga macam pola kegiatan tersebut adalah: “(1) kegiatan dengan pengarahan langsung dari guru; (2) kegiatan berpola semi kreatif; (3) kegiatan berpola kreatif. Kegiatan dengan pengarahan oleh guru yaitu kondisi dan lingkungannya berada dalam jangka waktu tertentu”. Kegiatan berpola semi kreatif, yaitu guru memberi kebebasan kepada anak untuk membuat sesuatu dan kegiatan berpola kreatif, yaitu dengan cara menghadapkan anak pada berbagai masalah yang harus dipecahkan. Pola ini harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak agar metode tersebut dapat terlaksana dengan baik.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, penerapan metode pembelajaran ini dapat dikombinasikan dengan metode lainnya, metode yang dimaksud diantaranya: pemberian tugas, demonstrasi, Tanya jawab, mengucapkan syair, percobaan atau eksperimen, bercakap-cakap, bercerita, praktik langsung. Motode-metode ini dapat dipilih kemudian dikombinasikan dengan metode lainnya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak pada saat itu diberi pelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran berlangsung.

Metode yang dipilih disesuaikan dengan tahapan dan prinsip perkembangan berhitung bilangan pada anak, metode yang dikombinasikan dengan media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan, seperti dengan kegiatan bermain ular tangga untuk mengenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan.

1. **Indikator kemampuan berhitung**

Indikator pembelajaran yang akan dicapai oleh anak didik dalam kemampuan berhitung bilangan mengacu pada Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA. Indikator pembelajaran yakni: “1.Menyebut urutan bilangan dari 1-20 2. Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10”.

1. **Konsep Bermain**
2. **Pengertian Bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain, pelaksanaan pembelajaran dengan bermain bagi anak-anak akan memperlihatkan kematangan otak, perkembangan kapabilitas rasional yang membantu memperoleh pengetahuan, memperoleh pengalaman-pengalaman melalui aktivitas dinamis, spontan, dan memikat serta menyenangkan. Menurut Gordon,dkk 1985 (Yuliyanti, 2010:31) bahwa “bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak”. Sedangkan menurut Piaget 1976 (Yulianti, 2010:32) “bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognisi yang baru dikuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif”. Bermain itu alamia dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain mereka bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya. Maka dari itu bermain sering diartikan sebagai sarana bagi anak untuk berlatih, mengeksploitasi dan hal yang dilakukan secara berulang-ulang dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat untuk memperoleh informasi, kesenangan dan mengembangkan daya imajinasinya.

Menurut Montolalu, dkk (2005:1.3) berdasarkan pengamatan, dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut.

1. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (*psikososia*l serta *emosiona*l).
4. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik.
5. Secara alamiah memotifasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Dengan demikian, aktivitas bermain tidak sama dengan aktivitas lain seperti belajar. Walaupun sebenarnya dengan bermain anak telah mengemukakan pembelajaran yang hakiki karena melalui aktivitas bermain juga telah melakukan aktivitas belajar yang menyenangkan. Yang perlu diperhatikan tidak ada pemaksaan terhadap anak dan kadang-kadang aktivitas bermain dapat dilakukan secara spontan.

Bermain sering dikatakan sebagai suatu *fenomena* yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Menurut Yamin (2010:285) ada 5 pengertian sehubungan dengan bermain yaitu:

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bersifat spontan dan suka rela
4. Melibatkan peran serta aktif anak.
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain misalnya, kemampuan kreativitas, kemampuan memcahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi dan sebagainya.

Bermain secara tidak langsung akan mengembangkan kreativitas anak serta anak sering kali menemukan pengalaman atau hal-hal baru. Hal-hal baru itu kemudian akan diaplikasikan di luar dunia bermainnya, melalui kegiatan bermain anak juga dapat memuaskan rasa ingin tahunya terhadap hal-hal yang terjadi disekitarnya, misalnya ingin mengetahui berapa lebar ruang kelasnya, berapa tinggi tubuhnya, berapa panjang sepatunya dan sebagainya

Maka dari itu, bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-Kanak, kegiatan bermain dirancang sebagai kegiatan kreatif, menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya. Dengan bermain, anak-anak dapat menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar menggunakan keahlian tersebut pada saat yang tepat serta dapat memenuhi segala tuntutan dan kebutuhan, baik kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat *esensial.*

1. **Manfaat Bermain Bagi Anak**

Bermain bagi anak merupakan proses kreatif, anak memerlukan waktu yang cukup untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Bagi anak usia dini bermain mempunyai arti yang sangat penting karena anak dapat menyalurkan segala keinginan, kepuasan, kreativitas dan imajinasinya.

Montolalu, dkk (2005:1.19) mengemukakan manfaat bermain bagi anak.

Manfaat bermain memicu kreativitas, bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik, bermain bermanfaat untuk melatih empati, bermain bermanfaat mengasah pancaindra, bermain sebagai media terapi (pengobatan), bermain itu melakukan penemuan.

Bermain memicu kreativitas. Dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menggunakan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Hasil penelitian mendukung dugaan bahwa bermain dan kreativitas saling berkaitan karena baik bermain maupun kreativitas mengandalkan kemampuan anak menggunakan simbol-simbol. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanpa alat mereka akan lebih kreatif.

Bermain bermanfaat mencerdasarkan otak. Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual dan atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara pikir mereka.

Bermain bermanfaat menanggulangi konflik. Pada anak usia dini tingkah laku yang sering muncul ke permukaan adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois, simpatik, marah, ngambek dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka. Taman Kanak-Kanak memberikan peluang bagi anak melalui bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil untuk mengatasi konflik yang terjadi.

Bermain bermanfaat untuk melatih empati. Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain. Dengan mengembangkan empati, anak akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa.

Bermain bermanfaat mengasah pancaindra. Tujuannya tentu saja agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Ketajaman pengelihatan dan pendengaran sangat penting dan sangat dibutuhkan anak usia TK sehingga perlu segera dikembangkan karena akan membantu anak lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk symbol tulisan.

Bermain sebagai media *terapi* (pengobatan). *Sigmund Freud* mengemukakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasannya. Berawal dari teori ini para ahli ilmu jiwa mendapat ilham untuk menggunakan bermain sebagai alat diagnosis mengobati anak yang bermasalah yang dikelangan para ahli dengan terapi bermain.

Bermain itu melakukan penemuan. Bermain dapat menghasilkan ciptaan baru, anak manapun, usia berapapun saat bermain sedang menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah diciptakan sebelumnya. Anak akan bertanya jika ada sesuatu yang ia butuhkan/pahami saat bermain. penemuan baru itu sangat menyenangkan bagi anak.

1. **Karakteristik Bermain Anak**

Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya.

Menurut Montolalu (2005:1.2) beberapa pakar pendidikan menyebutkan beberapa karakteristik bermain anak yaitu:

1. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan kecuali anak membuat aturan mereka sendiri.
2. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama).
3. Bermain lebih menfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya.
4. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Pada umumnya dari kegiatan bermain ini muncul perilaku-perilaku yang dapat diarahkan melalui kegiatan bermain dengan program pengembangan seluruh aspek perkembangan anak baik fisik, intelektual dan bahasa serta emosional. Melalui bermain anak dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya, setidaknya akan membuat anak lega dan *relaks* akan mengubah perilaku yang negatif menjadi positif.

Maka dari itu kegiatan bermain dipandang sebagai salah satu cara belajar anak memiliki ciri-ciri *simbolik*, bermakna, aktif, menyenangkan, suka rela, ditentukan oleh aturan, dan *episodik*.

Para ahli teori *konstruktivisme* mempunyai pandangan tentang cara belajar anak yaitu bahwa anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengeksplorasi objek-objek dan peristiwa yang ada di lingkungannya dan melalui interaksi sosial dan pembelajaran dengan orang dewasa.

1. **Peran dan Kiat-Kiat Guru dalam Kegiatan Bermain**

Menurut Montolalu (2010:27) Guru mempunyai peran serta kiat-kiat yang cukup besar terhadap kegiatan bermain anak, yaitu:

1. Peran guru dalam kegiatan bermain yang baik
2. Pengamatan guru terhadap kegiatan bermain
3. Cara memainkan alat bermain/mainan
4. Sikap anak waktu bermain, aktif atau diam saja
5. Bermain ikut-ikutan teman atau mengatur/memerintah teman
6. Berapa waktu digunakan menekuni 1 jenis kegiatan bermain
7. Jenis bermain yang sering dipilih atau lebih diminati anak
8. Anak bermain sendiri atau bersama teman
9. Anak mandiri melakukan kegiatan bermain atau tidak
10. Selalu mengalah atau mau menang sendiri.
11. Kiat-kiat guru dalam kegiatan bermain yang baik
12. Anak-anak diberikan kesempatan yang melimpah dan berkesinambungan. Mereka juga hendaknya mendapat banyak kesempatan yang menurut perasaanya aman.
13. Berbagai perbedaan dapat *diakomodasikan*. Tantangan yang bersifat positif dapat disertakan guna memungkinkan setiap anak untuk turut berpartisipasi.
14. Berbagai hal yang menyangkut kemungkinan timbulnya masalah emosi, sosial dan fisik sudah diperhitungkan.
15. Tujuan jelas, konsisten dan memungkinkan untuk dicapai
16. Evaluasi dilakukan baik secara formal maupun informal dengan pemahaman bahwa akan ada *trial and error* atau mencoba-coba dan membuat kesalahan.
17. Kemungkinan adanya kesalahan diakui dan dapat dimaafkan serta ada kesempatan untuk mencoba lagi.
18. Pengalaman diberikan dalam hal pengendalian diri akan rasa *frustasi* sementara.
19. Semua komponen permainan menumbuhkan kemampuan berinteraksi sosial secara positif.

Guru sering mengalami kesulitan bila harus menilai permainan dengan karakteristik permainan yang baik dimana setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda. Guru harus memperhatikan perbedaan tersebut agar dapat memberikan dan meyediakan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan diri secara optimal.

1. **Konsep Ular Tangga**
2. **Pengertian Bermain Ular tangga**

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. (www.id.wikipedia.org)

    Media permainan Ular Tangga tampaknya hingga saat ini masih dianggap sebagai sebuah mainan belaka. Belum diupayakan menjadi bahan belajar secara formal. Bahkan penelitian tentang *efektivitas* bermain Ular Tangga dalam pembelajaran nilai-nilai moral belum banyak dilakukan.

Bermain ular tangga adalah permainan hindu yang berasal dari India. Bermain ular tangga adalah permainan yang mengajarkan moralitas melalui gambar yang ada di papan permainan ular tangga. Tangga dianggap mewakili berbagai jenis sifat kebaikan, sedangkan ular mewakili jenis sifat kejahatan. Kotak-kotak yang ada dipermainan ular tangga pun mempunyai pesan kebaikan dan kejahatan, secara tidak langsung gambar yang ada di kotak-kotak permainan ini mengajarkan kepada para pemain tentang ajaran agama dan kebaikan. Kebaikan akan membawa pemain ke lebih tinggi, sedangkan kejahatan akan membawa pemain turun ketingkat yang rendah dalam kehidupan. Kotak yang berjumlah 100 mewakili tingkat nirwana.

  Metode belajar sambil bermain merupakan cara yang menyenangkan bagi anak didik. Mereka akan mendapatkan rasa kebebasan tanpa ada tekanan. Ada beberapa manfaat belajar sambil bermain bagi anak didik, di antaranya menghilangkan stres dalam lingkungan belajar sehingga anak bisa lebih *rileks*, membangun kreativitas diri karena terlibat dalam mekanisme permainan, dan meraih makna belajar melalui pengalaman, yaitu dari sebuah kekalahan dan kesalahan dari permainan-permainan sebelumnya.

1. **Aturan dan Persiapan Dalam Bermain Ular Tangga**

Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai kapan munculnya permainan tersebut. Pada zaman dulu, banyaknya anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat. Permainan ini ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat berinteraktif jika dimainkan bersama – sama.

Permainan sederhana namun mengasyikkan ini tersebar di seluruh dunia dan umumnya memiliki ciri yang sama dengan nama yang umumnya merupakan terjemahan dari kata ular dan tangga dalam bahasa masing-masing. Dalam bahasa Inggris misalnya dinamakan *Snakes-and-Ladders*. Tidak ada bentuk standar dari papan ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan sendiri papan mereka dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan Posisi ular dan tangga, serta jumlahnya bisa berbeda antara satu dengan yang lain. Bahkan ular tangga ini bisa dibuat ukuran raksasa dan kita sebagai pemain aslinya. Tapi pada prinsipnya sama yaitu ketika pemain kita berada di bawah tangga maka dia bisa naik dan ketika pemain kita berada di ekor ular maka dia bisa turun. Di bawah ini adalah gambar dari salah satu papan ular tangga.



Gambar 1.1 : papan ular tangga dengan dadu dan bidaknya.

Menurut Rahman 2010 (Jeonen Lulu' Imnida*. Net* ) Ada beberapa aturan dalam penggunaan media bermain ular tangga diantaranya adalah:

1. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
2. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
3. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.
4. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
5. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang. Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
6. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
7. Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
8. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
9. Bila pemain mendapat anggka 6 dari pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai dengan angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir.
10. Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak.
11. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
12. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
13. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100.

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan [dadu](http://id.wikipedia.org/wiki/Dadu). Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir.

Menurut Lilis Madyawati (2012: 23) persiapan guru dalam bermain ular tangga diantaranya ialah:

Mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain. Menyiapkan alat yang digunakan seperti dadu, bidak dan papan bidak. Menyampaikan maksud dan tujuan dalam kegiatan bermain ular tangga. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga dengan arahan: membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang, membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu, membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang di lakukan anak selama permainan berlangsung.

Persiapan dalam bermain ular tangga sebaiknya dipersiapkan dengan sebaik mungkin agar selama kegiatan bermain ular tangga berlangsung tidak terjadi keributan antara anak didik. Selain itu persiapan sebelum melakukan kegiatan bermain ular tangga membantu guru untuk lebih dapat mengarahkan anak didik selama bermain.

1. **Keunggulan dan Kelemahan Bermain Ular Tangga**

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang  atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidak jujuran) (Jannah,2009). Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan tema kegiatan.

1. Keunggulannya antara lain:
2. Media bermain ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
3. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
4. Media bermain ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika.
5. Media bermain ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
6. Penggunaan media bermain ular tangga dapat dilakukan baik di dalam  kelas maupun di luar kelas.
7. Kelemahannya antara lain:
8. Penggunaan media bermain ular tangga memerlukan banyak waktu untuk  menjelaskan kepada anak.
9. Bermain ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
10. Kurangnya pemahaman aturan bermain oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.
11. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami  kesulitan dalam bermain.
12. **Tujuan dan Manfaat Bermain Ular Tangga**

Tujuan utama bermain ular tangga ialah bisa mengajarkan nilai-nilai moral. Selain itu dapat memberikan motivasi belajar kepada anak didik agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sehingga terasa menyenangkan bagi anak. Penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan alat permainan yang dipersiapkan oleh guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka.

Menurut Sriningsih (2008) adapun manfaat dari bermain ular tangga diantaranya adalah:

1. Mengenal kalah dan menang.
2. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.
3. Mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan.
4. Merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.
5. Belajar memecahkan masalah.

Kegiatan bermain ular tangga juga mengajarkan moralitas dan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diajarkan kepada peserta didik atau anak. Nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam bermain ular tangga antara lain:

(1) kesabaran, (2) ketelatenan, (3) keuletan, (4) menjadikan mental tangguh, (5) merangsang kreativitas, (6) tanggung jawab, (7) melatih ketangkasan, (8) disiplin, (9) percaya diri, (10) menghargai, (11) santun, (12) peduli dengan teman, (13) bersosialisasi dengan orang lain, (14) kejujuran.

Bermain ular tangga membentuk karakter anak dan peserta didik secara tidak langsung. Sehingga perlu dikembangkan yaitu melalui pengarahan yang dilakukan oleh orang tua. Bermain ular tangga ini dapat dimainkan oleh orang tua bersama anaknya atau guru bersama muridnya di waktu senggang. Melalui bermain ular tangga ini diharapkan komunikasi dan keakraban bisa dibangun. Saat bermain bersama anak atau peserta didik diajarkan apa maksud dan tujuan dari bermain ular tangga.

Anak akan lebih mudah mengingat saat masih kecil dari pada saat dia dewasa. Sehingga dengan bermain ular tangga ini anak diharapkan mempunyai memori tentang pelajaran moral dan pendidikan karakter yang ada di dalam permainan ular tangga. Bermain Ular Tangga sangat tepat untuk media pembelajaran nilai-nilai kejujuran. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (nilai kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (nilai ketidakjujuran). ([Lia Nur Atiqoh Bela Dina. *Ne*t)](http://www.blogger.com/profile/08731049353494834026)

1. **Kerangka Pikir**

Mengenai konsep bilangan 1-20 sangatlah penting bagi Taman Kanak-Kanak dalam mengembangkan berhitung pada anak merupakan salah satu perkembangan yang perlu diterapkan di Taman Kanak-Kanak, akan tetapi kita sadari bahwa mengajarkan kepada anak berhitung belum diwajibkan sepenuhnya oleh karena itu kurikulum dan pendekatan mengajar di Taman Kanak-Kanak perlu ditingkatkan agar dapat menunjang perkembangan kemampuan berhitung pada anak tanpa adanya paksaan yang akan mengakibatkan anak menjadi bosan dan jenuh untuk belajar berhitung.

Pengembangan bilangan merupakan salah pengembangan bagi anak yang sangat penting dimana anak diharapkan mampu melakukan kegiatan menyebut urutan bilangan dari 1-20, dan menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10.

Secara sederhana, guru memberikan pelajaran dengan memberikan kegiatan bermain ular tangga sebagai media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami dengan memberikan kegiatan bermain ular tangga yang menarik akan mempermudah pemahaman bagi anak, mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan dan anak akan termotivasi untuk belajar khususnya dalam perkembangan kemampuan berhitung anak.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan kerangka pikir dibawah ini:

Kemampuan berhitung anak belum meningkat

Indikator Kemampuan Berhitung

1. Menyebut urutan bilangan dari 1-20
2. Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10

Langkah-Langkah Penggunaan Media Ular Tangga

1. Mengatur ruang kelas
2. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga
3. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga
4. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga. Dengan arahan:
5. Membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang.
6. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama.
7. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu.
8. Membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh
9. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak

Kemampuan berhitung anak meningkat

1. Anak sudah mampu menyebutkan urutan bilangan dari 1-20
2. Anak sudah mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10

Gamba 2.1. Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika metode kegiatan bermain ular tangga diterapkan, kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Alfatihah Makassar akan meningkat.

**BAB III**

**METODOLOGI PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan jenis penelitian**
2. **Pendekatan penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau status fenomena. Dalam hal ini penelitian hanya ingin mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak didik di Taman Kanak-kanak Alfatihah Makassar

1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan alasan untuk berusaha mengkaji dan merefleksikan secara mendalam beberapa aspek dalam kegiatan belajar mengajar, interaksi guru dan anak, interaksi antara anak untuk menjawab permasalahan penelitian dalam berupaya melakukan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain ular tangga lebih meningkat. Jhon Elliot 1982 (Paizaluddin, 2013:20) menjelaskan:

PTK bertujuan untuk mengkaji situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Seluruh prosesnya, telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh menciptakan hubungan yang diperlukan antara evaluasi diri dan perkembangan professional.

PTK merupakan proses yang mengevaluasi kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara sistematik dan menggunakan teknik-teknik yang relevan dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang teridentifikasi.

31

1. **Fokus penelitian**

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain ular tangga di Taman Kanak-Kanak Alfatihah Makassar. Untuk mengetahui hal tersebut, maka ada beberapa fokus yang ingin diteliti dalam penelitian tindakan kelas hal ini diuraikan sebagai berikut:

1. Ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, kotak tersebut betuliskan angka dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular. Selain papan permainan terdapat pula dadu sebagai pelengkap alat bermain ular tangga. Kotak yang bertuliskan angka serta dadu tersebut merupakan alat utama dalam penelitian ini. Dengan penggunaan media ular tangga ini, peningkatan kemampuan berhitung anak dapat diketahui.
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak setelah diterapkannya proses pembelajaran melalui kegiatan bermain ular tangga.
3. **Setting penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Alfatihah Makassar yang beralamat di Jl.Enrekang Bumi Sudiang Permai Blok G No.11 Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Di Taman Kanak-Kanak Alfatihah, terdiri dari 1 kelas untuk Kelompok A, dan 2 kelas untuk Kelompok B. TK ini memiliki 3 orang guru dengan jumlah anak didik sebanyak 37 orang.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B1 pada semester I, tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah anak sebanyak 12 orang yang terdiri dari 7 anak laki-laki, 5 anak perempuan dan 1 orang guru.

1. **Rancangan tindakan**

Penelitian tindakan kelas umumnya diarahkan pada kebutuhan praktis dalam kependidikan. Dalam penelitian tindakan kelas, guru dan peneliti berupaya memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif terhadap pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, baik dilihat dari interaksi anak didik dalam pembelajaran atau hasil pembelajaran secara *reflektif* sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang-ulang dengan revisi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Penelitian ini dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan menggunakan siklus, dimana dalam satu siklus terdiri dari tahapan perencanaan *(planning),* tindakan *(action),* pengamatan *(observation),* dan refleksi *(reflection).* Hal ini disesuaikan dengan model PTK yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto (2006).

Tahapan tindakan model PTK oleh Suharsimi Arikunto dapat digambarkan sebagai berikut:

Perencanaan

Pelaksanaan

Refleksi

*SIKLUS I*

Pengamatan

Perencanaan

Refleksi

Pelaksanaan

*SIKLUS II*

Pengamatan

n

Gambar 2.1Alur PTK oleh Suharsimi Arikunto, (Paizaluddin, dkk.2013:34)

Adapun langkah-langkah umum untuk setiap siklus adalah:

1. Perencanaan

Langkah-langkah perencanaan yang dilakukan untuk mengadakan tindakan terdiri dari:

1. Menyusun rencana pembelajaran (RKH)
2. Merancang skenario penggunaan media dengan menggunakan media ular tangga
3. Mempersiapkan media yang akan di gunakan dalam pembelajaran.
4. Mempersiapkan lembar observasi.
5. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dimaksudkan adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana dengan dilandasi niat untuk memperbaiki keadaan agar hasil yang diperoleh berupa peningkatan pembelajaran yang optimal. Tindakan dilaksanakan berdasarkan kolaborasi antara guru dan peneliti dalam melaksanakan tindakan yang telah direncanakan.

Penelitian ini direncanakan akan melalui dua siklus. Siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan. Tindakan tidak mutlak dikendalikan oleh rencana, hal ini mengandung resiko karena terjadi dalam kondisi nyata. Karena itu, rencana tindakan harus bersifat sementara, *fleksibel*, dan siap diubah sesuai dengan kondisi yang ada sebagai usaha ke arah perbaikan.

Adapun proses tindakannya meliputi:

1. Mengatur ruang kelas
2. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga.
3. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga.
4. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga. Dengan arahan: membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari 4 orang anak, membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu, membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh.
5. Diakhir kegiatan, peneliti melakukan review kegiatan anak selama proses kegiatan berlangsung. Peneliti melakukan tahap observasi untuk melihat sejauh mana peningkatan berhitung anak selama melakukan kegiatan bermain ular tangga dengan dibantu oleh guru.
6. Observasi

Observasi dilakukan selama proses tindakan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pengamatan dilakukan terhadap perilaku dan *aktivitas* anak selama proses pembelajaran berlangsung dan respon anak selama proses pembelajaran terhadap kegiatan bermain ular tangga. Pelaksanaan observasi dibantu oleh guru.

1. Refleksi

Refleksi dilakukan pada saat berakhirnya semua kegiatan yang dilakukan. Refleksi pada siklus I ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi dengan guru mengenai: (1) analisi tindakan yang baru dilakukan, (2) mengulas dan menjelaskan intervensi, dan penyimpulan data yang diperoleh.

Berdasarkan hasil refleksi tindakan yang dilaksanakan pada siklus sebelumnya, dilakukan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya disesuaikan dengan perubahan yang ingin dicapai. Hasil yang dicapai pada siklus ini dikumpulkan serta dianalisis untuk menentukan suatu kesimpulan.

1. **Teknik dan prosedur pengumpulan data**

Pegumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi

1. Observasi

Kegiatan observasi dimaksudkan untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga dan peningkatan kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak Alfatihah Makassar. Adapun pelaksanaan kegiatan observasi dilaksanakan setiap pertemuan guna memperoleh gambaran tentang perilaku anak didik dalam mengikuti pelajaran.

1. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Dalam penelitian ini tes digunakan sebagai alat pengumpul data untuk mengukur atau mengetahui kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain ular tangga.

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dimaksud untuk memperoleh data tentang jumlah anak didik di Taman Kanak-Kanak Alfatihah Makassar kelompok B dan data lain yang terkait dengan peningkatan kemampuan berhitung anak.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**
2. **Teknik analisis data**

Teknik analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan dan disimpulkan sebagai jawaban atas masalah yang dikaji dalam penelitian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain ular tangga pada Taman Kanak-kanak Alfatihah kelompok B. dengan demikian semua data yang diperoleh berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan 2 kali pertemuan setiap siklus dianalisi melalui langkah-langkah pengumpulan data, mereduksi data dan menarik kesimpulan.

Teknik analisis data ini dilakukan dengan beberapa tahapan, seperti menurut Miles dan Huberman (Kunandar, 2008:101) yaitu:

1. Mereduksi data

Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh, mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.

1. Menyajikan data

Menyajikan data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi, sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

1. Menarik kesimpulan

Menarik kesimpulan adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran. Kegiatan ini mencakup pencarian makna data serta memberi penjelasan.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi dan pencacatan lapangan. Semua data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalis melalui analisis deskriptif. Analisis didasarkan pada aktivitas belajar yang didasarkan pada buku pedoman penilaian Taman Kanak-Kanak (Dirjen PAUD,2007) jenis penilaian yang dipergunakan ada tiga macam, yaitu:

**Tabel 3.1 Pedoman Penilaian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Kategori** | **Kemampuan** | **Simbol** |
| 1. | Baik | Anak didik mampu melaksanakan kegiatan dengan benar. |  |
| 2. | Cukup | Anak didik mampu melaksanakan kegiatan, namun masih perlu bimbingan dari guru. |  |
| 3. | Kurang | Anak didik tidak mampu melaksanakan kegiatan dengan benar. |  |

1. **Indikator keberhasilan**
2. Proses

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung disediakan papan bidak ular tangga yang sudah bertuliskan urutan bilangan 1-25 secara urut dan dadu. Media papan bidak ular tangga serta dadu dapat menarik perhatian anak untuk dapat mengenal bilangan terutama dalam berhitung bilangan. Dalam penelitian ini media ular tangga yakni papan bidak ular tangga dan dadu dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

1. Hasil

Indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah apabila 70% anak didik telah berhasil mencapai kategori baik dalam hal peningkatan kemampuan berhitung anak.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **HASIL PENELITIAN**
2. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

TK Alfatihah Makassar adalah lembaga pendidikan pra sekolah dibawah Yayasan Nurhayati S.Pd yang resmi berdiri pada 1 Maret tahun 2004. Sekolah ini beralamat di jl.Enrekang Bumi Sudiang Permai Blok G No.11 Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Adapun fasilitas yang dimiliki oleh sekolah ini yaitu kantor, ruang kelas, perpustakaan, dapur, gudang, dan kamar mandi.

1. Keadaan Guru

TK Alfatihah Makassar memiliki 3 guru kelas yaitu kelompok A, kelompok B1, dan B2.

**Tabel 4.1 Profil Guru TK. Alfatihah Makassar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NAMA** | **PENDIDIKAN TERAKHIR** | **JABATAN** | **MENGAJAR** |
| Patmawati, S.Pd | S1 | Guru | Kelompok B1 |
| Salma, S.Pd | S1 | Guru | Kelompok B2 |
| Sutrawati, S.Pd | S1 | Guru | Kelompok A |

1. Keadaan Anak didik

Kelas yang dijadikan dalam penelitian ini yaitu kelompok B1 dengan jumlah anak 12 orang, terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan. Untuk lebih jelasnya mengenai profil anak kelompok B1 tahun ajaran 2013/2014, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

41

**Tabel 4.2 Profil Anak Kelompok B1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **NAMA** | **JENIS KELAMIN** |
| 1. | Iksan | Laki-laki |
| 2. | Farah Nafisah | Perempuan |
| 3. | Arya | Laki-laki |
| 4. | Afgan | Laki-laki |
| 5. | Akil | Laki-laki |
| 6. | Erlangga | Laki-laki |
| 7. | Putri | Perempuan |
| 8. | M.Farel | Laki-laki |
| 9. | Tasya | Perempuan |
| 10. | Rezka | Laki-laki |
| 11. | Nadia | Perempuan |
| 12. | Aska | Perempuan |

1. **Pembahasan Siklus I Dan Siklus II**
2. **Hasil Penelitian Siklus I**

**1). Perencanaan**

Berdasarkan pembahasan identifikasi masalah yang telah dibahas sebagai upaya peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Alfatihah Makassar, peneliti bersama guru pendamping sebelum memulai kegiatan terlebih dahulu berdiskusi untuk menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang tepat. Peneliti berperan sebagai observer dan guru pendamping sebagai pelaksana kegiatan dimana peneliti memberikan gambaran tentang bermain ular tangga dengan menggunakan dadu, bidak, dan papan bidak sebagai kegiatan yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B kepada guru pendamping. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Menyusun rencana pembelajaran (RKH)

Pada kegiatan ini, guru dan peneliti membuat atau menyusun rencana kegiatan harian yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran nantinya. Perencanaan kegiatan harian ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup). Tema yang dipakai yaitu tema Binatang. Pertemuan I dimulai pada tanggal 26 November 2013 dan pertemuan ke II dilaksanakan pada tanggal 28 November 2013.

1. Merancang skenario penggunaan media dengan menggunakan media ular tangga.

Peneliti dan guru mempersiapkan skenario penggunaan media dengan menggunakan media ular tangga. Skenario ini berisi mengenai tata cara penggunaan media ular tangga yaitu papan bidak, bidak dan dadu dalam pembelajaran berhitung. Sehingga nantinya pada saat pembelajaran baik itu guru maupun peneliti tidak melakukan kesalahan dalam pelaksanaannya.

1. Mempersiapkan media yang akan di gunakan dalam pembelajaran.

Peneliti dan guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran nantinya yaitu media ular tangga yang terdiri dari papan bidak yang bewarna-warni yang sudah betuliskan urutan bilangan 1-25 tiap kotak bidak terdapat gambar binatang, bidak yang bewarna-warni, dan dadu. Guru terlebih dahulu memberi contoh cara bermain ular tangga. Guru memperlihatkan cara menjalankan bidak sesuai dengan hasil lemparan dadu yang diperoleh dan memberi contoh cara mengocok dadu. Sehingga anak-anak juga dapat melihat cara bermain ular tangga.

1. Mempersiapkan lembar observasi.

Dalam kegiatan ini guru dan peneliti terlebih dahulu mempersiapkan lembar observasi. Yang dimana peneliti sebagai observer dan guru menjadi pengajar. Format observasi ini berisi hal-hal yang akan diamati pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dalam hal ini peningkatan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak serta aktivitas yang dilakukan oleh guru di Taman Kanak-Kanak Alfatihah Makassar.

**2). Pelaksanaan**

**Pertemuan I**

Pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I kegiatan yang dilakukan oleh guru sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan bersama guru pendamping. Pada tahap ini peneliti mengamati langsung proses peningkatan kemampuan berhitung anak. Kegiatan pertemuan I dilaksanakan pada hari selasa tanggal 26 November 2013. Pelaksanaan pertemuan I di mulai pada pukul 08.00 sampai dengan 11.00 WITA. Pada tahap ini terbagi atas empat kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, itirahat, dan kegiatan akhir (penutup), dengan uraian sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
2. Berbaris masuk kelas

Pada kegiatan ini, guru mengarahkan anak untuk berbaris di depan kelas dengan tertib dan baris rapi sambil menyanyikan lagu “Ular Naga”. Setelah itu tanya jawab tentang tema hari ini. kemudian masuk ke kelas satu persatu, dimulai dari anak yang barisannya paling rapi dan lurus.

1. Salam dan berdoa

Setelah berbaris guru mengarahkan anak untuk masuk ke dalam kelas. Sebelum kegiatan pembelajaran, guru bersama anak membaca doa sebelum belajar. Setelah itu guru mengajak anak memberi dan membalas salam. Sebelum melaksanakan kegiatan anak diajak bernyanyi “Burung kaka tua”. Setelah itu guru melakukan apersepsi pembelajaran sesuai dengan sub tema hari ini. Guru memulai pembicaraan sesuai dengan tema yang diajarkan binatang khususnya jenis-jenis binatang. Guru mengenalkan langsung jenis-jenis dari binatang dan melakukan tanya jawab sehingga anak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

1. Kegiatan inti

Pertama-tama guru menjelaskan apa yang akan dilaksanakan hari ini. Kegiatan pertama yaitu untuk kognitif anak mengelompokkan gambar ular menurut warna. Kegiatan kedua merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang merupakan fokus pada penelitian ini yaitu bermain ular tangga. Bermain ular tanggauntuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Kegiatan kedua yaitu kognitif guru mengenalkan urutan bilangan kepada anak dengan media ular tangga yakni papan bidak yang tertulis urutan bilangan 1-25. Sebelum memulai permainan guru memerintahkan kepada anak untuk menyebutkan urutan bilangan yang terdapat pada papan bidak ular tangga secara bergantian agar masing-masing anak mendapat giliran. Setelah mengenalkan urutan bilangan pada anak dengan menggunakan papan bidak ular tangga kemudian guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bermain ular tangga dengan menggunakan papan bidak dan dadu yang telah disiapkan. Mereka akan dibagi 3 kelompok. Guru mengarahkan anak untuk masing-masing duduk dikursi sesuai dengan teman kelompoknya. Sebelum memulai kegiatan guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama dan menjelaskan kepada anak yang mencapai angka 25 pertama dialah yang akan menjadi pemenangnya. Kegiatan ketiga yaitu motorik halus. Anak didik menyusun kepingan puzzle gambar ular menjadi bentuk utuh.

1. Istirahat

Anak-anak dipersilahkan mencuci tangan secara bergantian dan mengarahkan anak mengambil bekal didalam tasnya masing-masing. Kemudian membimbing anak membaca doa sebelum makan dan setelah makan anak-anak dipersilahkan untuk bermain di luar maupun di dalam kelas.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru bercakap-cakap dengan anak didik tentang kegiatan yang dilakukan pada hari ini. Guru menyampaikan hasil karya anak agar anak bisa melihat hasil karya temannya. Guru bercerita kepada anak kemudian anak bercerita kembali dalam bercerita anak diharapkan dapat menggunakan kata ganti saya. Guru memberikan pesan moral kepada anak untuk selalu menyayangi binatang dan memotivasi anak untuk belajar lebih giat lagi. Setelah itu anak diarahkan bersama-sama membaca doa sebelum pulang dan mengucapkan syair pulang sekolah.

**Pertemuan II**

Pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II kegiatan yang dilakukan oleh guru sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan bersama guru pendamping. Pada tahap ini peneliti mengamati langsung proses peningkatan kemampuan berhitung anak. Kegiatan pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis tanggal 28 November 2013. Pelaksanaan pertemuan II di mulai pada pukul 08.00 sampai dengan 11.00 WITA. Pada tahap ini terbagi atas empat kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, itirahat, dan kegiatan akhir (penutup), dengan uraian sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
2. Berbaris masuk kelas

Pada kegiatan ini, guru mengarahkan anak untuk berbaris di depan kelas dengan tertib dan baris rapi sambil menyanyikan lagu “Ular Naga”. Setelah itu tanya jawab tentang tema hari ini. kemudian masuk ke kelas satu persatu, dimulai dari anak yang barisannya paling rapi dan lurus.

1. Salam dan berdoa

Setelah berbaris guru mengarahkan anak untuk masuk ke dalam kelas. Sebelum kegiatan pembelajaran, guru bersama anak membaca doa sebelum belajar. Setelah itu guru mengajak anak memberi dan membalas salam. Sebelum melaksanakan kegiatan anak diajak bernyanyi “Potong bebek angsa”. Setelah itu guru melakukan apersepsi pembelajaran sesuai dengan sub tema hari ini. Guru memulai pembicaraan sesuai dengan tema yang diajarkan binatang khususnya binatang buas. Guru menyebutkan langsung binatang yang termasuk binatang buas dan melakukan tanya jawab sehingga anak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

1. Kegiatan inti
2. Pertama-tama guru menjelaskan apa yang akan dilaksanakan hari ini. Kegiatan pertama yaitu untuk kognitif anak menunjuk sebanyak-banyaknya gambar binatang yang termasuk binatang buas yang terdapat pada papan bidak ular tangga. Kegiatan kedua yaitu kognitif anak menyebutkan hasil penambahan kocokan dadu. Selain itu guru mengenalkan urutan bilangan kepada anak dengan media ular tangga yakni papan bidak yang tertulis urutan bilangan 1-25. Guru memperlihatkan dadu kepada anak dadu tersebut mempunyai simbol bilangan 1-6. Guru menjelaskan kepada anak guna dadu untuk menjalankan bidak, namun sebelum menjalankan bidak dadu tersebut harus di kocok. Selama permainan berlangsung anak harus menyebutkan jumlah hasil kocokan dadu yang diperolehnya sambil menjalankan bidak yang dimiliki anak. Selama permainan berlangsung pada saat kocokan dadu yang diperoleh anak akan mengetahui cara berhitung dan dapat membedakan jumlah banyak dan sedikit. Setelah mengenalkan dadu kepada anak guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bermain ular tangga dengan menggunakan papan bidak dan dadu yang telah disiapkan. Mereka akan dibagi 3 kelompok. Guru mengarahkan anak untuk masing-masing duduk dikursi sesuai dengan teman kelompoknya. Sebelum memulai kegiatan guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama dan menjelaskan kepada anak yang mencapai angka 25 pertama dialah yang akan menjadi pemenangnya. Kegiatan ketiga yaitu motorik halus. Anak didik menyusun kepingan puzzle gambar ular menjadi bentuk utuh.
3. Istirahat

Anak-anak dipersilahkan mencuci tangan secara bergantian dan mengarahkan anak mengambil bekal didalam tasnya masing-masing. Kemudian membimbing anak membaca doa sebelum makan dan setelah makan anak-anak dipersilahkan untuk bermain di luar maupun di dalam kelas.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru bercakap-cakap dengan anak didik tentang kegiatan yang dilakukan pada hari ini dan memperlihatkan hasil karya anak. Guru memberikan contoh suara binatang buas seperti suara singa, suara ular, suara serigala yang diikuti oleh anak didik. Guru memberikan pesan moral kepada anak untuk selalu berhati-hati terhadap binatang buas dan memotivasi anak untuk belajar lebih giat lagi. Setelah itu anak diarahkan bersama-sama membaca doa sebelum pulang dan mengucapkan syair pulang sekolah.

**3) Observasi Pada Siklus I**

Pada tahap ini, merupakan tahap dimana peneliti mengamati dengan menggunakan instrumen pedoman observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan berhitung yang dicapai oleh anak didik dan aktivitas mengajar guru.

**Siklus I pertemuan I**, pada hari Selasa, 26 November 2013 dengan anak didik kelompok B1 yang berjumlah 12 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

1. **Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru**
2. Mengatur ruang kelas.

Dalam kegiatan ini guru mengatur ruang kelas, mengatur bangku dan meja sesuai dengan jumlah kelompok dimana tiap kelompok terdiri dari empat orang yang telah di tetapkan dalam kegiatan bermain ular tangga. Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan baik (B).

1. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga

Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam bermain ular tangga dengan menyiapkan dadu, bidak sesuai dengan jumlah anak serta papan bidak yang berwarna warni tiap kotak bidak tersebut terdapat bilangan yang sudah berurut dari angka 1-25. Akan tetapi guru menyiapkan papan bidak yang masih polos tidak menyesuaikan tema sebagaimana bidak tersebut harus terdapat gambar jenis-jenis binatang. Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan cukup (C).

1. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga.

Guru menyampaikan maksud dari permainan ular tangga kepada anak. Maksud dari bermain ular tangga ini yaitu anak diharapkan mampu menghitung urutan bilangan 1-20 dan anak dapat menghitung hasil penambahan dari pelemparan dadu yang diperoleh oleh masing-masing anak. Guru menjelaskan tujuan bermain ular tangga kepada anak di mana anak diharapkan bisa lebih bersabar menunggu giliran dan anak dapat menerima kalah menang dari kegiatan bermain ular tangga Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan baik (B).

1. Membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang.

Guru membagi anak menjadi tiga kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang anak didik. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan baik (B).

1. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama

Guru membantu anak untuk menentukan anak yang mendapat giliran pertama untuk bermain ular tangga dalam menjalankan bidaknya. Akan tetapi guru terlihat kewalahan dalam menentukan anak yang berhak mendapatkan giliran pertama untuk bermain karena suasana kelas yang dilakukan anak menimbulkan keributan karena anak tidak ingin mengalah untuk mendapatkan giliran pertama bermain ular tangga. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan kurang (K).

1. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu

Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu yang diperoleh anak. Hasil pelemparan dadu yang diperoleh masing-masing anak sesuai dengan yang diperoleh pada saat anak mengocok dadunya. Pelemparan dadu dilakukan secara bergilir oleh anak agar selama kegiatan bermain ular tangga berlangsung suasana kelas tidak ribut. Namun guru masih kewalahan saat membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu karena masih banyak anak yang belum bisa berhitung sendiri. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan kurang (K).

1. Membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh

Guru membantu anak untuk menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh. Akan tetapi masih ada beberapa anak yang kurang mengerti dalam bermain ular tangga yang menimbulkan keributan dalam ruangan saat kegiatan berlangsung. Guru kewalahan saat membantu anak menjalankan bidaknya. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan kurang (K).

1. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak

Guru melakukan observasi menganai kegiatan yang di lakukan anak. Guru mengadakan observasi selama kegiatan bermain ular tangga berlangsung agar guru mengetahui tingkat perkembangan anak dalam berhitung bilangan 1-20. Guru juga melakukan observasi agar semua aspek yang akan diamati dalam kegiatan bermain ular tangga dapat dinilai secara langsung. Akan tetapi pada saat guru melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak tidak semua hanya beberapa anak saja yang dapat perhatian dari guru Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan cukup (C).

1. **Hasil Observasi Aktivitas Anak Dalam Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Pada pertemuan I, observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas perkembangan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi diperoleh data bahwa:

1. Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain ular tangga. Dari hasil pengamatan, dalam hal memperhatikan ketika guru menjelaskan cara bermain ular tangga dapat dikatakan berada dalam kategori cukup (C) karena sebagian besar anak sudah memperhatikan guru, hanya sebagian kecil yang tidak memperhatikan karena lebih asyik bermain-main bersama temannya.
2. Anak terlibat dalam kegiatan bermain ular tangga.

Dari hasil pengamatan, dalam hal keterlibatan anak dalam kegiatan bermain ular tangga dapat dikatakan berada dalam kategori kurang (K) karena sebagaian besar anak hanya ingin mengganggu temannya yang sedang bermain ular tangga.

1. Kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan bermain ular tangga.

Dari hasil pengamatan kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan bermain ular tangga berada pada kategori kurang (K) karena hanya beberapa anak yang mampu melaksanakan kegiatan bermain ular tangga sampai selesai, sementara sebagian besar anak belum mampu melaksanakan kegiatan bermain ular tangga sampai selesai.

1. Anak menyelesaikan kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan aturan main sampai selesai.

Sebagian besar anak belum mampu menyelesaikan kegiatan bermain ular tangga sehingga berada dalam kategori kurang (K). Beberapa anak lainnya sudah mampu menyelesaikan kegiatan bermain ular tangga sampai selesai.

1. **Hasil Tes Kemampuan Berhitung Anak.**

Pada pertemuan I, indikator yang ingin dicapai adalah menyebut urutan bilangan dari 1-20. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain ular tangga, Berikut tabel observasi anak pada pertemuan I:

**Tabel 4.3. Hasil Kemampuan Berhitung Pada Anak Pertemuan I Siklus I**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator** | **Penilaian** | | | **Keterangan** |
| ● | √ | ○ |
| 1. Menyebut urutan bilangan dari 1-20 | 4 | 5 | 3 | ● Jika anak mampu menyebut urutan bilangan 1-20 dengan baik.  √ Jika anak mampu menyebut urutan bilangan 1-20 disertai bimbingan guru  ○ Jika anak tidak mampu menyebut urutan bilangan 1-20 |

Pada tabel di atas diperoleh hasil bahwa:

Pada indikator menyebut urutan bilangan 1-20 dari 12 anak didik yang telah diteliti, ada 4 anak yang masuk kategori baik karena 4 anak ini sudah mampu menyebut urutan bilangan dari 1-20 secara urut dengan benar, 5 anak yang masuk kategori cukup karena 5 anak ini sudah mampu menyebut urutan bilangan dari 1-20 secara urut dengan benar tetapi masih dibimbing oleh guru, dan 3 orang anak yang masuk kategori kurang, karena anak ini tidak mampu menyebut urutan bilangan dari 1-20 mereka hanya ingin bermain saja.

**Siklus I pertemuan II** pada hari Kamis, 28 November 2013 dengan anak didik kelompok B1 yang berjumlah 12 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan ini.

1. **Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru**
2. Mengatur ruang kelas.

Dalam kegiatan ini guru mengatur ruang kelas, mengatur bangku dan meja sesuai dengan jumlah kelompok dimana tiap kelompok terdiri dari empat orang yang telah ditetapkan dalam kegiatan bermain ular tangga. Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

1. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga

Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam bermain ular tangga dengan menyiapkan dadu, bidak sesuai dengan jumlah anak serta papan bidak yang berwarna warni tiap kotak bidak tersebut terdapat bilangan yang sudah berurut dari angka 1-25. Guru sudah menyiapkan papan bidak yang bewarna warni. Papan bidak tersebut sudah mempunyai gambar yang sesuai dengan tema pada hari ini. Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan cukup (C).

1. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga.

Guru menyampaikan maksud dari permainan ular tangga kepada anak. Maksud dari bermain ular tangga ini yaitu anak diharapkan mampu menyebutkan hasil penambahan dari pelemparan dadu yang diperoleh oleh masing-masing anak. Guru menjelaskan tujuan bermain ular tangga kepada anak di mana anak diharapkan bisa lebih bersabar menunggu giliran dan anak dapat menerima kalah menang dari kegiatan bermain ular tangga Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

1. Membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang.

Guru membagi anak menjadi tiga kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang anak didik. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

1. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama

Guru membantu anak untuk menentukan anak yang mendapat giliran pertama untuk bermain ular tangga dalam menjalankan bidaknya. Akan tetapi guru masih terlihat kewalahan dalam menentukan anak yang berhak mendapatkan giliran pertama. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan cukup (C).

1. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu

Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu yang diperoleh anak. Hasil pelemparan dadu yang diperoleh masing-masing anak sesuai dengan yang diperoleh pada saat anak mengocok dadunya. Pelemparan dadu dilakukan secara bergilir oleh anak agar selama kegiatan bermain ular tangga berlangsung suasana kelas tidak ribut. Namun guru masih kewalahan saat membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu karena masih banyak anak yang belum bisa berhitung sendiri. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan kurang (K).

1. Membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh

Guru membantu anak untuk menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh. Akan tetapi masih ada beberapa anak yang kurang mengerti dalam bermain ular tangga yang menimbulkan keributan dalam ruangan saat kegiatan berlangsung. Guru kewalahan saat membantu anak menjalankan bidaknya. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II di kategorikan kurang (K).

1. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak

Guru melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak. Guru mengadakan observasi selama kegiatan bermain ular tangga berlangsung agar guru mengetahui tingkat perkembangan anak dalam menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10. Guru juga melakukan observasi agar semua aspek yang akan diamati dalam kegiatan bermain ular tangga dapat di nilai secara langsung. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II di kategorikan baik (B).

1. **Hasil Observasi Aktivitas Anak Dalam Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Pada pertemuan II, observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas perkembangan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi diperoleh data bahwa:

1. Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain ular tangga. Dari hasil pengamatan, dalam hal memperhatikan ketika guru menjelaskan cara bermain ular tangga dapat dikatakan berada dalam kategori baik (B) karena sebagian besar anak sudah memperhatikan guru, hanya sebagian kecil yang tidak memperhatikan karena lebih asyik bermain-main bersama temannya.
2. Anak terlibat dalam kegiatan bermain ular tangga.

Dari hasil pengamatan, dalam hal keterlibatan anak dalam kegiatan bermain ular tangga dapat dikatakan berada dalam kategori cukup (C) karena sebagaian besar anak sudah terlibat dalam kegiatan bermain ular tangga.

1. Kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan bermain ular tangga.

Dari hasil pengamatan kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan bermain ular tangga berada pada kategori cukup (C) beberapa anak yang sudah mampu melaksanakan kegiatan bermain ular tangga sampai selesai.

1. Anak menyelesaikan kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan aturan main sampai selesai.

Beberapa anak sudah mampu menyelesaikan kegiatan bermain ular tangga sehingga berada dalam kategori cukup (C). sebagian kecil anak belum mampu menyelesaikan kegiatan bermain ular tangga.

1. **Hasil Tes Kemampuan Berhitung Anak.**

Pada pertemuan II, indikator yang ingin dicapai adalah menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain ular tangga, Berikut tabel observasi hasil tes anak pada pertemuan II.

**Tabel 4.4. Observasi Kemampuan Berhitung Pada Anak Pertemuan II Siklus I**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator** | **Penilaian** | | | **Keterangan** |
| ● | √ | ○ |
| 1. Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 | 3 | 6 | 3 | ● Jika anak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 secara baik  √ Jika anak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 secara baik dan disertai bimbingan guru  ○ Jika anak tidak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 |

Pada tabel di atas diperoleh hasil bahwa:

Pada indikator Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10, dari 12 anak didik yang telah diteliti, ada 3 anak yang masuk kategori baik karena 3 orang anak ini sudah mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 dengan baik, 6 anak yang masuk kategori cukup karena mereka sudah mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 tetapi masih dibimbing oleh guru dan 3 orang anak yang masuk kategori kurang, karena 3 orang anak ini tidak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10.

**4) Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan belajar mengajar anak yang diperoleh dari siklus I pertemuan I dan II, maka dapat disimpulkan bahwa mengajar guru dan belajar anak masih perlu ditingkatkan.

1. Perencanaan: masih perlu dipersiapkan dan membutuhkan perencanaan yang lebih baik lagi yaitu guru harus merencanakan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran sehingga pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, suasana pembelajaran pada pertemuan pertama menunjukkan di mana anak masih terlihat kurang maksimal sehingga guru harus lebih sering memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak agar anak merasa tidak bosan dan mereka termotivasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan.
2. Pelaksanaan: masih banyak anak yang belum memahami ketika bermain ular tangga dan masih bingung ketika menyebut urutan bilangan secara urut dari 1-20 menyebutkan hasil pelemparan dadu serta masih bingung dalam menjalankan bidaknya.
3. Observasi: masih ada anak yang belum mampu melaksanakan kegiatan dengan baik pada indikator menyebut urutan bilangan dari 1-20 masih terdapat 5 orang anak berada dalam kategori cukup (√) dan 3 orang anak pada kategori kurang (0), pada indikator menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 masih terdapat 6 orang anak pada kategori cukup (√) dan 3 orang anak pada kategori kurang (0).

Dari hasil observasi tersebut, peneliti dan guru berkesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil dan harus dilanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I. Adapun hal yang perlu dilakukan oleh guru untuk memperbaiki hal tersebut, sebagai berikut:

1. Penjelasan dari kegiatan bermain ular tangga harus jelas agar anak tidak mendapatkan kesulitan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.
2. Guru dapat mengarahkan semua anak ketika melaksanakan kegiatan bermain ular tangga.

**b. Hasil Penelitian Siklus II**

**1). Perencanaan**

Berdasarkan pembahasan identifikasi masalah yang telah dibahas sebagai upaya peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Alfatihah Makassar, peneliti bersama guru pendamping sebelum memulai kegiatan terlebih dahulu berdiskusi untuk menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang tepat. Peneliti berperan sebagai observer dan guru pendamping sebagai pelaksana kegiatan dimana peneliti memberikan gambaran tentang bermain ular tangga dengan menggunakan dadu, bidak, dan papan bidak sebagai media kegiatan yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B kepada guru pendamping. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Menyusun rencana pembelajaran (RKH)

Pada kegiatan ini, guru dan peneliti membuat atau menyusun rencana kegiatan harian yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran nantinya. Perencanaan kegiatan harian ini terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup). Tema yang dipakai yaitu tema Tanaman. Pertemuan I dimulai pada tanggal 3 Desember 2013 dan pertemuan ke II dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2013.

1. Merancang skenario penggunaan media dengan menggunakan media ular tangga.

Peneliti dan guru mempersiapkan skenario penggunaan media dengan menggunakan media ular tangga. Skenario ini berisi mengenai tata cara penggunaan media ular tangga yaitu papan bidak, bidak dan dadu dalam pembelajaran berhitung. Sehingga nantinya pada saat pembelajaran baik itu guru maupun peneliti tidak melakukan kesalahan dalam pelaksanaannya.

1. Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti dan guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran nantinya yaitu media ular tangga yang terdiri dari papan bidak yang bewarna-warni yang sudah betuliskan urutan bilangan 1-25 tiap kotak bidak terdapat gambar tanaman, bidak yang bewarna-warni, dan dadu. Guru terlebih dahulu memberi contoh cara bermain ular tangga. Guru memperlihatkan cara menjalankan bidak sesuai dengan hasil lemparan dadu yang diperoleh dan memberi contoh cara mengocok dadu. Sehingga anak-anak juga dapat melihat cara bermain ular tangga.

1. Mempersiapkan lembar observasi.

Dalam kegiatan ini guru dan peneliti terlebih dahulu mempersiapkan lembar observasi. Yang dimana peneliti sebagai observer dan guru menjadi pengajar. Format observasi ini berisi hal-hal yang akan diamati pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dalam hal ini meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak serta aktivitas yang dilakukan oleh guru di Taman Kanak-Kanak Alfatihah Makassar.

**2). Pelaksanaan**

**Pertemuan I**

Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I kegiatan yang dilakukan oleh guru sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan bersama guru pendamping. Pada tahap ini peneliti mengamati langsung proses peningkatan kemampuan berhitung anak. Kegiatan pertemuan I dilaksanakan pada hari selasa tanggal 3 Desember 2013. Pelaksanaan pertemuan I dimulai pada pukul 08.00 sampai dengan 11.00 WITA. Pada tahap ini terbagi atas empat kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir (penutup), dengan uraian sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
2. Berbaris masuk kelas

Pada kegiatan ini, guru mengarahkan anak untuk berbaris di depan kelas dengan tertib dan baris rapi sambil menyanyikan lagu “Lonceng Berbunyi”. Setelah itu tanya jawab tentang tema hari ini. kemudian masuk ke kelas satu persatu, dimulai dari anak yang barisannya paling rapi dan lurus.

1. Salam dan berdoa

Setelah berbaris guru mengarahkan anak untuk masuk ke dalam kelas. Sebelum kegiatan pembelajaran, guru bersama anak membaca doa sebelum belajar. Setelah itu guru mengajak anak memberi dan membalas salam. Sebelum melaksanakan kegiatan anak diajak bernyanyi “Lihat kebunku”. Setelah itu guru melakukan apersepsi pembelajaran sesuai dengan sub tema hari ini. Guru melakukan apersepsi menyampaikan kepada anak untuk tetap berpakaian rapi selama berada di lingkungan sekolah. Guru memulai pembicaraan sesuai dengan tema yang diajarkan yaitu tanaman khususnya bagian-bagian tanaman. Guru mengenalkan langsung bagian-bagian dari tanaman dan melakukan tanya jawab sehingga anak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

1. Kegiatan inti

Pertama-tama guru menjelaskan apa yang akan dilaksanakan hari ini. Kegiatan pertama yaitu untuk motorik halus anak memegang pensil dengan benar kemudian menuliskan bagian-bagian pohon (akar, batang, daun, ranting) yang telah guru tulis di papan tulis. Kegiatan kedua merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang merupakan fokus pada penelitian ini yaitu bermain ular tangga. Bermain ular tanggauntuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Kegiatan kedua yaitu kognitif guru mengenalkan urutan bilangan kepada anak dengan media ular tangga yakni papan bidak yang tertulis urutan bilangan 1-25. Sebelum memulai permainan guru memerintahkan kepada anak untuk menyebutkan urutan bilangan 1-20 yang terdapat pada papan bidak ular tangga secara bergantian agar masing-masing anak mendapat giliran. Setelah mengenalkan urutan bilangan 1-20 pada anak dengan menggunakan papan bidak ular tangga kemudian guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bermain ular tangga dengan menggunakan papan bidak dan dadu yang telah disiapkan. Mereka akan dibagi 3 kelompok. Guru mengarahkan anak untuk masing-masing duduk dikursi sesuai dengan teman kelompoknya. Sebelum memulai kegiatan guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat gilian pertama dan menjelaskan kepada anak yang mencapai angka 25 pertama dialah yang akan menjadi pemenangnya. Kegiatan ketiga yaitu motorik halus. Anak didik mewarnai gambar bunga sesuai dengan warna yang diinginkan anak.

1. Istirahat

Anak-anak dipersilahkan mencuci tangan secara bergantian dan mengarahkan anak mengambil bekal di dalam tasnya masing-masing. Kemudian membimbing anak membaca doa sebelum makan dan setelah makan anak-anak dipersilahkan untuk bermain di luar maupun di dalam kelas.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru bercakap-cakap dengan anak didik tentang kegiatan yang dilakukan pada hari ini. Guru menyampaikan hasil karya anak agar anak bisa melihat hasil karya temannya. Guru bercerita kepada anak cerita tentang “bunga di taman”. Guru memberikan pesan moral kepada anak untuk selalu menyiram tanaman setiap hari dan memotivasi anak untuk belajar lebih giat lagi. Setelah itu anak diarahkan bersama-sama membaca doa sebelum pulang dan mengucapkan syair pulang sekolah.

**Pertemuan II**

Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II kegiatan yang dilakukan oleh guru sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan bersama guru pendamping. Pada tahap ini peneliti mengamati langsung proses peningkatan kemampuan berhitung anak. Kegiatan pertemuan II dilaksanakan pada hari kamis tanggal 5 Desember 2013. Pelaksanaan pertemuan II dimulai pada pukul 08.00 sampai dengan 11.00 WITA. Pada tahap ini terbagi atas empat kegiatan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, itirahat, dan kegiatan akhir (penutup), dengan uraian sebagai berikut:

1. Kegiatan awal
2. Berbaris masuk kelas

Pada kegiatan ini, guru mengarahkan anak untuk berbaris di depan kelas dengan tertib dan baris rapi sambil menyanyikan lagu “Lonceng berbunyi”. Setelah itu tanya jawab tentang tema hari ini. kemudian masuk ke kelas satu persatu, dimulai dari anak yang barisannya paling rapi dan lurus.

1. Salam dan berdoa

Setelah berbaris guru mengarahkan anak untuk masuk ke dalam kelas. Sebelum kegiatan pembelajaran, guru bersama anak membaca doa sebelum belajar. Setelah itu guru mengajak anak memberi dan membalas salam. Setelah itu guru melakukan apersepsi pembelajaran sesuai dengan sub tema hari ini. Guru memulai pembicaraan sesuai dengan tema yang diajarkan yaitu tanaman khususnya bagian-bagian tanaman. Guru menyebutkan langsung bagian-bagaian tanaman dan melakukan tanya jawab sehingga anak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

1. Kegiatan inti
2. Pertama-tama guru menjelaskan apa yang akan dilaksanakan hari ini. Kegiatan pertama yaitu untuk motorik halus anak mencocok gambar bunga. Kegiatan kedua merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang merupakan fokus pada penelitian ini yaitu bermain ular tangga. Bermain ular tanggauntuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Kegiatan kedua yaitu kognitif anak menyebutkan hasil penambahan kocokan dadu. Selain itu guru mengenalkan urutan bilangan kepada anak dengan media ular tangga yakni papan bidak yang tertulis urutan bilangan 1-25. Guru memperlihatkan dadu kepada anak dadu tersebut mempunyai simbol bilangan 1-6. Guru menjelaskan kepada anak guna dadu untuk menjalankan bidak, namun sebelum menjalankan bidak dadu tersebut harus dikocok. Selama permainan berlangsung anak harus menyebutkan jumlah hasil kocokan dadu yang diperolehnya sambil menjalankan bidak yang dimiliki anak. Selama permainan berlangsung pada saat kocokan dadu yang diperoleh anak akan mengetahui cara berhitung dan dapat membedakan jumlah banyak dan sedikit. Setelah mengenalkan dadu kepada anak guru menjelaskan bahwa anak-anak akan bermain ular tangga dengan menggunakan papan bidak dan dadu yang telah disiapkan. Mereka akan dibagi 3 kelompok. Guru mengarahkan anak untuk masing-masing duduk dikursi sesuai dengan teman kelompoknya. Sebelum memulai kegiatan guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama dan menjelaskan kepada anak yang mencapai angka 25 pertama dialah yang akan menjadi pemenangnya. Kegiatan ketiga yaitu kognitif. Anak didik mencari *“maze”* mencari jejak gambar pohon dengan buah apel.
3. Istirahat

Anak-anak dipersilahkan mencuci tangan secara bergantian dan mengarahkan anak mengambil bekal di dalam tasnya masing-masing. Kemudian membimbing anak membaca doa sebelum makan dan setelah makan anak-anak dipersilahkan untuk bermain di luar maupun di dalam kelas.

1. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru bercakap-cakap dengan anak didik tentang kegiatan yang dilakukan pada hari ini dan memperlihatkan hasil karya anak. Guru menyebutkan kata “bunga mawar berwana merah” kemudian anak menirukan dan mengulang kata “bunga mawar berwarna merah”. Guru memberikan pesan moral kepada anak untuk selalu menyiram tanaman setiap hari dan memotivasi anak untuk belajar lebih giat lagi. Setelah itu anak diarahkan bersama-sama membaca doa sebelum pulang dan mengucapkan syair pulang sekolah.

**3) Observasi Pada Siklus II**

Pada tahap ini, merupakan tahap dimana peneliti mengamati dengan menggunakan instrumen pedoman observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan berhitung yang dicapai oleh anak didik dan aktivitas mengajar guru.

**Siklus II pertemuan I**, pada hari Selasa, 3 Desember 2013 dengan anak didik kelompok B1 yang berjumlah 12 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan I adalah sebagai berikut:

1. **Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru**
2. Mengatur ruang kelas.

Dalam kegiatan ini guru mengatur ruang kelas, mengatur bangku dan meja sesuai dengan jumlah kelompok dimana tiap kelompok terdiri dari empat orang yang telah di tetapkan dalam kegiatan bermain ular tangga. Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan baik (B).

1. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga

Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam bermain ular tangga dengan menyiapkan dadu, bidak sesuai dengan jumlah anak serta papan bidak yang berwarna warni tiap kotak bidak tersebut terdapat bilangan yang sudah berurut dari angka 1-25. Guru menyiapkan papan bidak yang sesuai tema sebagaimana bidak tersebut harus terdapat gambar tanaman dan bagian-bagian tanaman. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan baik (B).

1. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga.

Guru menyampaikan maksud dari permainan ular tangga kepada anak. Maksud dari bermain ular tangga ini yaitu anak diharapkan mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20 dan anak dapat menyebutkan hasil penambahan dari pelemparan dadu yang diperoleh oleh masing-masing anak. Guru menjelaskan tujuan bermain ular tangga kepada anak di mana anak diharapkan bisa lebih bersabar menunggu giliran dan anak dapat menerima kalah menang dari kegiatan bermain ular tangga Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan baik (B).

1. Membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang.

Guru membagi anak menjadi tiga kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang anak didik. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

1. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama

Guru membantu anak untuk menentukan anak yang mendapat giliran pertama untuk bermain ular tangga dalam menjalankan bidaknya. Guru membantu anak dengan tidak membeda-bedakan anak sehingga suasana kelas dalam keadaan tenang selama kegiatan belangsung. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan baik (B).

1. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu

Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu yang diperoleh anak. Hasil pelemparan dadu yang diperoleh masing-masing anak sesuai dengan yang diperoleh pada saat anak mengocok dadunya. Pelemparan dadu dilakukan secara bergilir oleh anak agar selama kegiatan bermain ular tangga berlangsung suasana kelas tidak ribut. Namaun guru masih kewalahan saat membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu karena masih ada anak yang melakukan kegaduhan saat kegiatan belangsung. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan I dikategorikan cukup (C).

1. Membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh

Guru membantu anak untuk menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh. Akan tetapi masih ada beberapa anak yang kurang mengerti dalam bermain ular tangga yang menimbulkan keributan dalam ruangan saat kegiatan berlangsung. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan I di kategorikan cukup (C)

1. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak

Guru melakukan observasi menganai kegiatan yang dilakukan anak. Guru mengadakan observasi selama kegiatan bermain ular tangga berlangsung agar guru mengetahui tingkat perkembangan anak dalam menyebutkan bilangan 1-20 dan pekembangan anak dalam menyebutkan hasil penambahan kocokan dadu. Guru juga melakukan observasi agar semua aspek yang akan diamati dalam kegiatan bermain ular tangga dapat dinilai secara langsung. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan I di kategorikan baik (B).

1. **Hasil Observasi Aktivitas Anak Dalam Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Pada pertemuan I, observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas perkembangan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi diperoleh data bahwa:

1. Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain ular tangga. Dari hasil pengamatan, dalam hal memperhatikan ketika guru menjelaskan cara bermain ular tangga dapat dikatakan berada dalam kategori baik (B) karena sebagian besar anak sudah memperhatikan guru, hanya sebagian kecil yang tidak memperhatikan karena lebih asyik bermain-main bersama temannya.
2. Anak terlibat dalam kegiatan bermain ular tangga.

Dari hasil pengamatan, dalam hal keterlibatan anak dalam kegiatan bermain ular tangga dapat dikatakan berada dalam kategori baik (B) karena sebagaian besar anak sudah terlibat dalam kegiatan bermain ular tangga. Hanya beberapa anak yang sibuk bermain sendiri.

1. Kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan bermain ular tangga.

Dari hasil pengamatan kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan bermain ular tangga berada pada kategori baik (B) beberapa anak yang mampu melaksanakan kegiatan bermain ular tangga sampai selesai, sementara sebagian kecil anak belum mampu melaksanakan kegiatan bermain ular tangga sampai selesai.

1. Anak menyelesaikan kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan aturan main sampai selesai.

Sebagian besar anak mampu menyelesaikan kegiatan bermain ular tangga sampai selesai sehingga berada dalam kategori baik (B).

1. **Hasil Tes Kemampuan Berhitung Anak**

Pada pertemuan I, indikator yang ingin dicapai adalah menyebut urutan bilangan dai 1-20. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain ular tangga, Berikut tabel observasi anak pada pertemuan I.

**Tabel 4.5. Hasil Kemampuan Berhitung Pada Anak Pertemuan I Siklus II**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator** | **Penilaian** | | | **Keterangan** |
| ● | √ | ○ |
| 1. Menyebut urutan bilangan dari 1-20 | 10 | 2 | 0 | ● Jika anak mampu menyebut urutan bilangan 1-20 dengan baik.  √ Jika anak mampu menyebut urutan bilangan 1-20 disertai bimbingan guru  ○ Jikan anak tidak mampu menyebut urutan bilangan 1-20 |

Pada tabel di atas diperoleh hasil bahwa:

Pada indikator menyebut urutan bilangan 1-20 dari 12 anak didik yang telah diteliti, ada 10 anak yang masuk kategori baik karena 10 anak ini sudah mampu menyebut urutan bilangan dari 1-20 secara urut dengan benar, 2 anak yang masuk kategori cukup karena 2 anak ini sudah mampu menyebut urutan bilangan dari 1-20 secara urut dengan benar tetapi masih dibimbing oleh guru.

**Siklus II pertemuan II** pada hari Kamis, 5 Desember 2013 dengan anak didik kelompok B1 yang berjumlah 12 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan ini.

1. **Hasil Observasi Aktivitas Guru**
2. Mengatur ruang kelas.

Dalam kegiatan ini guru mengatur ruang kelas, mengatur bangku dan meja sesuai dengan jumlah kelompok dimana tiap kelompok terdiri dari empat orang yang telah ditetapkan dalam kegiatan bermain ular tangga. Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

1. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga

Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam bermain ular tangga dengan menyiapkan dadu, bidak sesuai dengan jumlah anak serta papan bidak yang berwarna warni tiap kotak bidak tersebut terdapat bilangan yang sudah berurut dari angka 1-25. Guru sudah menyiapkan papan bidak yang bewarna warni. Papan bidak tersebut sudah mempunyai gambar yang sesuai dengan tema pada hari ini. Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

1. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga.

Guru menyampaikan maksud dari permainan ular tangga kepada anak. Maksud dari bermain ular tangga ini yaitu anak diharapkan mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20 dan anak dapat menyebutkan hasil penambahan dari pelemparan dadu yang diperoleh oleh masing-masing anak. Guru menjelaskan tujuan bermain ular tangga kepada anak di mana anak diharapkan bisa lebih bersabar menunggu giliran dan anak dapat menerima kalah menang dari kegiatan bermain ular tangga. Dengan demikian, hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

1. Membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang.

Guru membagi anak menjadi tiga kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang anak didik. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

1. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama

Guru membantu anak untuk menentukan anak yang mendapat giliran pertama untuk bermain ular tangga dalam menjalankan bidaknya. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

1. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu

Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu yang diperoleh anak. Hasil pelemparan dadu yang diperoleh masing-masing anak sesuai dengan yang diperoleh pada saat anak mengocok dadunya. Pelemparan dadu dilakukan secara bergilir oleh anak agar selama kegiatan bermain ular tangga berlangsung suasana kelas tidak ribut. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

1. Membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh

Guru membantu anak untuk menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh. Guru membantu anak yang belum bisa menjalankan bidaknya namun keadaan kelas masih dalam suasana tenang. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II di kategorikan baik (B)

1. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak

Guru melakukan observasi menganai kegiatan yang dilakukan anak. Guru mengadakan observasi selama kegiatan bermain ular tangga berlangsung agar guru mengetahui tingkat perkembangan anak dalam menyebutkan bilangan 1-20 dan perkembangan anak dalam menyebutkan hasil penambahan bilangan dengan benda. Guru juga melakukan observasi agar semua aspek yang akan diamati dalam kegiatan bermain ular tangga dapat dinilai secara langsung. Dengan demikian hasil pengamatan pertemuan II dikategorikan baik (B).

**b) Hasil Observasi Aktivitas Anak Dalam Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Pada pertemuan II, observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas perkembangan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi diperoleh data bahwa:

1. Anak memperhatikan guru saat menjelaskan cara bermain ular tangga. Dari hasil pengamatan, dalam hal memperhatikan ketika guru menjelaskan cara bermain ular tangga dapat dikatakan berada dalam kategori baik (B) karena sebagian besar anak sudah memperhatikan guru, hanya sebagian kecil yang tidak memperhatikan karena lebih asyik bermain-main bersama temannya.
2. Anak terlibat dalam kegiatan bermain ular tangga.

Dari hasil pengamatan, dalam hal keterlibatan anak dalam kegiatan bermain ular tangga dapat dikatakan berada dalam kategori baik (B) karena sebagaian besar anak sudah terlibat dalam kegiatan bermain ular tangga. Hanya beberapa anak yang sibuk bermain sendiri.

1. Kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan bermain ular tangga.

Dari hasil pengamatan kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan bermain ular tangga berada pada kategori baik (B) beberapa anak yang mampu melaksanakan kegiatan bermain ular tangga sampai selesai, sementara sebagian kecil anak belum mampu melaksanakan kegiatan bermain ular tangga sampai selesai.

1. Anak menyelesaikan kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan aturan main sampai selesai.

Sebagian besar anak mampu menyelesaikan kegiatan bermain ular tangga sampai selesai sehingga berada dalam kategori baik (B).

**c) Hasil Tes kemampuan berhitung anak.**

Pada pertemuan II, indikator yang ingin dicapai adalah menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain ular tangga, Berikut tabel observasi anak pada pertemuan II.

**Tabel 4.6. Hasil Kemampuan Berhitung Pada Anak Pertemuan II Siklus I**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Indikator** | **Penilaian** | | | **Keterangan** |
| ● | √ | ○ |
| 1. Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 | 3 | 6 | 3 | ● Jika anak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 secara baik  √ Jika anak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 secara baik dan disertai bimbingan guru  ○ Jika anak tidak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 |

Pada tabel di atas diperoleh hasil bahwa:

Pada indikator Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10, dari 12 anak didik yang telah diteliti, ada 10 anak yang masuk kategori baik karena 10 orang anak ini sudah mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 dengan baik, 2 anak yang masuk kategori cukup karena mereka sudah mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 tetapi masih dibimbing oleh guru.

**4). Refleksi siklus II**

Berdasarkan hasil penelitian siklus II, maka pada tahap refleksi dapat diungkap bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bemain ular tangga di Taman Kanak-Kanak Alfatihah Makassar ditemukan bahwa sebagian besar anak didik sudah masuk pada kategori baik, beberapa anak didik masuk kategori cukup dan sudah tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang.

Hal ini berarti bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bemain ular tangga ini telah berhasil. Hal ini terlihat pada observasi pada aktivitas guru yang masuk berada pada kategori baik (B) dalam melaksanakan langkah-langkah dari kegiatan bermain ular tangga. Dalam hal ini ketika guru sudah mampu memberikan penjelasan dengan baik tentang cara pelaksanaan bermain ular tangga kepada anak, sehingga anak yang sudah mengerti dengan pelaksanaan kegiatan tersebut. Selain itu guru juga sudah mampu mengarahkan semua anak untuk melaksanakan kegiatan bermain ular tangga ini. Sedangkan pada hasil kegiatan belajar mengajar pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa indikator pembelajaran sudah sepenuhnya tercapai dengan baik. Pada indikator menyebut urutan bilangan dari 1-20 terdapat 10 anak berada dalam kategori baik dan 2 anak berada pada kategori cukup. Dan pada indikator menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 terdapat 10 anak pada kategori baik dan 2 anak pula pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak sudah sepenuhnya berkembang.

Dengan demikian, berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran siklus II, proses pembelajaran untuk penelitian tindakan kelas ini, aktivitas mengajar guru dan anak serta kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Alfatihah telah meningkat sehingga penelitian ini dihentikan sampai siklus II.

1. **Rekapitulasi Hasil Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan dari dua siklus dengan masing-masing siklus dua kali pertemuan, diperoleh hasil bahwa pada siklus I pertemuan I dan II, masih ada beberapa anak yang belum mampu berhitung menggunakan media ular tangga. Hal ini karena pada saat pelaksanaan kegiatan anak kurang memperhatikan penjelasan dari guru, dan ada pula beberapa anak yang hanya asyik bermain dengan temannya. Selain itu, guru juga kurang memberikan pengarahan yang jelas kepada anak. oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa siklus I pertemuan I dan II dapat dikatakan bahwa kemampuan berhitung anak belum berkembang. Hal ini karena masih ada beberapa anak yang dikategori cukup () dan kurang (0).

Rekapitulasi kemampuan behitung anak pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.7. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Indikator | Penilaian | | | | | |
| Siklus I Pertemuan I | | | Siklus II Pertemuan II | | |
| ● | √ | ○ | ● | √ | ○ |
| 1. Menyebut urutan bilangan 1-20 | 4 | 5 | 3 | 10 | 2 | 0 |
| 1. Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 | 3 | 6 | 3 | 10 | 2 | 0 |

Sumber : Hasil Observasi Siklus I dan siklus II di TK Alfatihah Makassar

Pada siklus II pertemuan I, anak sudah mulai aktif dalam kegiatan bermain ular tangga ini. Karena pada sebagaian besar anak sudah memahami dengan baik kegiatan bermain ular tangga. hanya terdapat 2 orang anak yang masuk dalam kategori cukup. Hal ini dikarenakan anak masih diberikan bimbingan oleh guru. Dan siklus II pertemuan II merupakan pertemuan terakhir untuk melihat hasil akhir dari pelaksanaan tindakan. Dan dapat dilihat pada pertemuan ini sebagian besar anak sudah mampu memenuhi indikator yang ada. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Alfatihah sudah mengalami peningkatan.

1. **Pembahasan**

Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah berhitung. Dalam kegiatan berhitung anak harus dilakukan dengan suasana yang kondusif dan menyenangkan agar anak terus berkembang dan menyenangi kegiatan berhitung. Menurut Andri Saleh 2009 (Namriah,2013:8) menjelaskan bahwa berhitung adalah sebuah konsep dengan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyak suatu benda, misalnya setelah satu adalah dua, setelah dua adalah tiga, setelah tiga adalah empat dan seterusnya. Kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak merusak pola perkembangan anak seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2011:99) bahwa kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dari dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengenal angka-angka. Kemampuan ini dapat ditingkatkan melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara rutin. Salah satu faktor yang menjadi penghambat kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Alfatihah yaitu kurang efesiennya media yang digunakan dalam pembelajaran berhitung pada anak. Hal ini dapat dilihat ketika anak diminta untuk menyebutkan bilangan 1-20 secara urut, dan ketika anak diminta untuk menyebutkan jumlah benda yang lebih banyak dan sedikit anak terlihat masih bingung. Guru hanya memberikan tugas pada anak. Pemberian tugas ini berupa lembar kerja yang berisi angka-angka ataupun menyebutkan bilangan 1-20 secara bersama-sama kemudian anak ditugaskan untuk menulis angka tersebut. Hal ini tentu saja membuat anak cepat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran matematika. Oleh karena itu sebaiknya menggunakan cara atau media yang tepat dalam pembelajarannya.

Seiring dengan kematangan dan pengalaman anak, peningkatan kemampuan berhitung pada anak akan berkembang. Kemampuan berhitung pada anak dipengaruhi oleh banyak hal. Seperti yang diungkapkan oleh Sujiono (Gustina,2013) bahwa ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam berhitung. Salah satunya yaitu cara pelaksanaan guru dalam mengajar. Dalam proses belajar mengajar guru dapat memberikan metode mengajar yang tepat serta tidak membuat anak cepat bosan. Metode yang dapat digunakan yaitu bermain. Menurut Dienes dalam Reis (1998:20) mengemukakan tahapan dalam memahami konsep berhitung yakni melalui permainan bebas. Permainan bebas adalah pemainan yang aktivitasnya tidak berstuktur namun anak dapat belajar konsep bentuk dari konsep yang dibuat.

Kegiatan yang dapat dilakukan peningkatan kemampuan berhitung anak yaitu dengan bermain ular tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil. Tiap kotak mempunyai tulisan bilangan di dalamnya dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Alat pendukung ular tangga ini yakni bidak berwarna serta dadu. ([www.id.wikipedia.ulartangga.org](http://www.id.wikipedia.ulartangga.org)). Kegiatan bermain ular tangga juga diterapkan di Taman Kanak-Kanak Alfatihah. Kegiatan bermain ular tangga ditujukan agar anak dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan tanggal 26-5 Desember 2013 dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Anak-anak bermain ular tangga dengan menggunakan papan bidak ular tangga, bidak dan dadu. Dalam kegiatan ini anak diharapkan dapat menyebutkan urutan bilangan dari 1-20, dan dapat menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10.

Dari hasil observasi yang dilakukan menunjukan bahwa kegiatan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini terbukti ketika anak mampu mencapai indikator-indikator yang terdapat pada kemampuan berhitung. Berikut indikator yang terdapat pada peningkatan kemampuan berhitung anak.

1. Menyebut urutan bilangan dari 1-20

Pada siklus I saat anak melakukan aktivitas menyebutkan urutan bilangan dengan menggunakan papan bidak ular tangga yang bertuliskan bilangan 1-25, terdapat beberapa anak yang kurang mampu dalam menyebutkan urutan bilangan 1-20. Terlebih dahulu guru memberikan kegiatan contoh dalam pelaksanaan kegiatan ini. Guru menyebutkan angka 1 kemudian menunjuk angka 1 pada papan bidak ular tangga. Begitu seterusnya sampai pada urutan angka 20. Hal ini agar anak dapat lebih mengerti dalam pelaksanaannya nanti. Dari kegiatan ini sedikit demi sedikit anak sudah mampu menyebutkan bilangan 1-20 dengan menggunakan papan bidak ular tangga secara berurutan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kemampuan anak pada siklus ke II, hampir semua anak dapat menyebut urutan bilangan dari 1-20 dengan benar.

1. Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada siklus I menunjukan bahwa dari kegiatan menyebutkan hasil penambahan dengan benda yang ada padu dadu saat pelemparan dadu masih ada beberapa anak yang belum mampu melaksanakan kegiatan ini dengan benar. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan baik, kemampuan anak dalam kegiatan menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi anak pada siklus ke II. Hampir semua anak dapat melaksanakan kegiatan ini dengan benar. Hal ini karena guru sudah mampu memberikan penjelasan yang baik kepada anak sehingga anak dapat mengerti pelaksanaan kegiatan bermain ular tangga.

Berdasarkan dari hasil observasi dari beberapa indikator yang bertujuan untuk peningkatan kemampuan berhitung anak dapat disimpulkan bahwa dari indikator tersebut hampir semua anak sudah mengalami peningkatan dengan kategori baik. Selain itu hasil observasi guru termasuk pada kategori baik pula. Hal ini karena guru sudah mampu melaksanakan langkah-langkah kegiatan bermain ular tangga ini dengan baik dan benar.

Dari hasil penelitian ini menunjukan bahwa dengan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-Kanak Alfatihah Makassar. Hal ini berdasarkan dari hasil penelitian pada siklus I dan II. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelompok Taman Kanak-Kanak Alfatihah Kota Makassar meningkat dengan bermain ular tangga. Hal ini dapat dilihat pada siklus I pada awal-awal pertemuan ketertarikan anak masih kurang dan guru masih kurang pula dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran bermain ular tangga. Namun pada siklus II anak sudah meningkat dalam melaksanakan kegiatan bermain ular tangga dan guru sudah meningkat dalam melaksanakan langkah-langkah kegiatan bermain ular tangga. Begitupun dengan pencapaian indikator berhitung mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II yang dimana indikatornya yaitu menyebut urutan bilangan dari 1-20, menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10. Kedua indikator ini mengalami peningkatan yang baik dalam kegiatan bermain ular tangga.

1. **Saran**

Saran yang dapat penulis kemukakan sehubungan dengan hasil penelitian yaitu.

1. Diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat lebih memperluas jangkauan manfaat bermain ular tangga bagi anak usia prasekolah dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak didik

88

1. Bagi para pengajar (guru) dapat dijadikan informasi bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu dengan bermain ular tangga.
2. Diharapkan bagi guru taman kanak-kanak mengetahui tentang peran bermain ular tangga terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak prasekolah itu perlu.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak.* Bandung : Yrama Widya

Departemen Pendidikan Nasional 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak Dan Raudhatul Athfal.* Jakarta

Jeonen Lulu' Imnida*.*2012. *Net* [*file:///G:/New%20folder/makalah-pengembangan- kecerdasan-anak.html*](file:///G:/New%20folder/makalah-pengembangan-%09kecerdasan-anak.html)*.* makalah pengembangan kecerdasan anak. (Diakses 4 juli 2013)

Kunandar. 2008. *langkah mudah* *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada

Lia Nur Atiqoh Bela Dina.2011. Net.file:///G:/New%20folder/permainan-ular-tangga-sebagai-media.html. (Diakses 4 juli 2013)

Madyawati Lilis.2012. *Permainan & Bermain 1 (Untuk Anak).*Jakarta:Prenada Media Group

Montolalu, B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

Namriah. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Bilangan Melalui Penggunaan Kartu Angka Pada Anak Didik Di Taman Kanak-Kanak Al- Masita Kecamatan Malengke Barat Kabupaten Luwu Utara . *Skipsi* FIP UNM. Makassar: tidak diterbitkan

Paizaluddin, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas(Classroom Action Research.* Bandung: Penerbit Alfabeta

Sinring, Abdullah, dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: FIP UNM.

Susanto, Ahmad. 2011. *PerkembanganAnak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prewnada Media Group

Tedjasaputra, Mayke, S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan.* Jakarta : PT Grasindo

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Yogyakarta : Penerbit Pustaka Belajar

Putra, Nusa, dkk. 2005. *Penelitian Kualitatif PAUD.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

(www.id.wikipedia.org).2013. <file:///G:/New%20folder/Ular_tangga.htm>. (Diakses pada 4 juli 2013)

Yulianty, Dwi.2010.*Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta:PT Indeks

**Lampiran 1**

**LEMBAR OBSERVASI GURU**

**Nama Guru : Patmawati,S.Pd**

**Hari/Tanggal : Selasa/ 26 November 2013**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Fokus | Aspek yang diamati | Hasil yang dicapai | | | Ket/cat |
| B | C | K |
| Kegiatan Bermain Ular Tangga | 1. Mengatur ruang kelas 2. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga 3. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga 4. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga.   Dengan arahan:   1. Membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang. 2. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama. 3. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu. 4. Membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang di peroleh. 5. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak |  |  |  |  |

Keterangan:

1. Guru mengatur ruang kelas

B = Apabila Guru mengatur ruang kelas sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru mengatur ruang kelas tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak mengatur ruang kelas sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga

B = Apabila Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga

B = Apabila Guru menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga, dengan arahan sebagai berikut:
2. Membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang

B= Apabila Guru membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga

C= Apabila Guru membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari dua orang sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama

B= Apabila Guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu

B= Apabila Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak menghitung hasil pelemparan dadu sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Mambantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh

B= Apabila Guru membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak

B = Apabila Guru melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

**Observer**

**(ANNUR ASISYAH HAERUDDIN)**

**Lampiran 2**

**LEMBAR OBSERVASI GURU**

**Nama Guru : Patmawati,S.Pd**

**Hari/Tanggal : Kamis/ 28 November 2013**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Fokus | Aspek yang diamati | Hasil yang dicapai | | | Ket/cat |
| B | C | K |
| Kegiatan Bermain Ular Tangga | 1. Mengatur ruang kelas 2. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga 3. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga 4. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga.   Dengan arahan:   1. Membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang. 2. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama. 3. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu. 4. Membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang di peroleh. 5. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak |  |  |  |  |

Keterangan:

1. Guru mengatur ruang kelas

B = Apabila Guru mengatur ruang kelas sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru mengatur ruang kelas tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak mengatur ruang kelas sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga

B = Apabila Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga

B = Apabila Guru menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga, dengan arahan sebagai berikut:
2. Membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang

B= Apabila Guru membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga

C= Apabila Guru membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama

B= Apabila Guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu

B= Apabila Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu sesuai dengan kegiatan bermian ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak menghitung hasil pelemparan dadu sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Mambantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh

B= Apabila Guru membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak

B = Apabila Guru melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

**Observer**

**(ANNUR ASISYAH HAERUDDIN)**

**Lampiran 3**

**LEMBAR OBSERVASI GURU**

**Nama Guru : Patmawati,S.Pd**

**Hari/Tanggal : Selasa/3 Desember 2013**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Fokus | Aspek yang diamati | Hasil yang dicapai | | | Ket/cat |
| B | C | K |
| Kegiatan Bermain Ular Tangga | 1. Mengatur ruang kelas 2. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga 3. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga 4. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga.   Dengan arahan:   1. Membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang. 2. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama. 3. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu. 4. Membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang di peroleh. 5. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak |  |  |  |  |

Keterangan:

1. Guru mengatur ruang kelas

B = Apabila Guru mengatur ruang kelas sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru mengatur ruang kelas tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak mengatur ruang kelas sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga

B = Apabila Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga

B = Apabila Guru menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga, dengan arahan sebagai berikut:
2. Membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang

B= Apabila Guru membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga

C= Apabila Guru membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama

B= Apabila Guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu

B= Apabila Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu sesuai dengan kegiatan bermian ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak menghitung hasil pelemparan dadu sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Mambantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh

B= Apabila Guru membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak

B = Apabila Guru melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

**Observer**

**(ANNUR ASISYAH HAERUDDIN)**

**Lampiran 4**

**LEMBAR OBSERVASI GURU**

**Nama Guru : Patmawati,S.Pd**

**Hari/Tanggal : Kamis/ 5 Desember 2013**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Fokus | Aspek yang diamati | Hasil yang dicapai | | | Ket/cat |
| B | C | K |
| Kegiatan Bermain Ular Tangga | 1. Mengatur ruang kelas 2. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga 3. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga 4. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga.   Dengan arahan:   1. Membagi anak dalam beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari empat orang. 2. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama. 3. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu. 4. Membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang di peroleh. 5. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak |  |  |  |  |

Keterangan:

1. Guru mengatur ruang kelas

B = Apabila Guru mengatur ruang kelas sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru mengatur ruang kelas tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak mengatur ruang kelas sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga

B = Apabila Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak menyiapkan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga

B = Apabila Guru menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bermain ular tangga sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga, dengan arahan sebagai berikut:
2. Membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang

B= Apabila Guru membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga

C= Apabila Guru membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama

B= Apabila Guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu

B= Apabila Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu sesuai dengan kegiatan bermian ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak menghitung hasil pelemparan dadu sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Mambantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh

B= Apabila Guru membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C= Apabila Guru membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K= Apabila Guru tidak membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

1. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak

B = Apabila Guru melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

C = Apabila Guru melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak tidak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

K = Apabila Guru tidak melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan kegiatan bermain ular tangga.

**Observer**

**(ANNUR ASISYAH HAERUDDIN)**

**Lampiran 5**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK**

**Hari/Tanggal : Selasa/ 26 November 2013**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Siklus I Pertemuan I | | |
| Aspek Yang Diamati | | |
| Menyebut urutan bilangan dari 1-20 | | |
|  | √ |  |
| 1. | Iksan |  |  |  |
| 2. | Farah nafisah |  |  |  |
| 3. | Arya |  |  |  |
| 4. | Gany |  |  |  |
| 5. | Akil |  |  |  |
| 6. | Erlangga |  |  |  |
| 7. | Putri |  |  |  |
| 8. | M.Farel |  |  |  |
| 9. | Tasya |  |  |  |
| 10. | Rezka |  |  |  |
| 11. | Nadia |  |  |  |
| 12. | Aska |  |  |  |

Keterangan:

1

* Jika anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20
* Jika anak menyebutkan urutan bilangan 1-20 disertai bimbingan guru.
* Jika anak tidak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20

**Observer**

**(ANNUR ASISYAH HAERUDDIN)**

**Lampiran 6**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK**

**Hari/Tanggal : Kamis, 28 November 2013**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Siklus I Pertemuan II | | |
| Aspek Yang Diamati | | |
| Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 | | |
|  | √ |  |
| 1. | Iksan |  |  |  |
| 2. | Farah nafisah |  |  |  |
| 3. | Arya |  |  |  |
| 4. | Gany |  |  |  |
| 5. | Akil |  |  |  |
| 6. | Erlangga |  |  |  |
| 7. | Putri |  |  |  |
| 8. | M.Farel |  |  |  |
| 9. | Tasya |  |  |  |
| 10. | Rezka |  |  |  |
| 11. | Nadia |  |  |  |
| 12. | Aska |  |  |  |

Keterangan:

1

* Jika anak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10

1

* Jika anak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 disertai bimbingan guru.
* Jika anak tidak mampu mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10

**Observer**

**(ANNUR ASISYAH HAERUDDIN)**

**Lampiran 7**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK**

**Hari/Tanggal : Selasa, 3 Desember 2013**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Siklus II Pertemuan I | | |
| Aspek Yang Diamati | | |
| Menyebut urutan bilangan dari 1-20 | | |
|  | √ |  |
| 1. | Iksan |  |  |  |
| 2. | Farah nafisah |  |  |  |
| 3. | Arya |  |  |  |
| 4. | Gany |  |  |  |
| 5. | Akil |  |  |  |
| 6. | Erlangga |  |  |  |
| 7. | Putri |  |  |  |
| 8. | M.Farel |  |  |  |
| 9. | Tasya |  |  |  |
| 10. | Rezka |  |  |  |
| 11. | Nadia |  |  |  |
| 12. | Aska |  |  |  |

Keterangan:

1

* Jika anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20
* Jika anak menyebutkan urutan bilangan 1-20 disertai bimbingan guru.
* Jika anak tidak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-20

**Observer**

**(ANNUR ASISYAH HAERUDDIN)**

**Lampiran 8**

**LEMBAR OBSERVASI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK**

**Hari/Tanggal : Kamis, 5 Desember 2013**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | Siklus II Pertemuan II | | |
| Aspek Yang Diamati | | |
| Menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 | | |
|  | √ |  |
| 1. | Iksan |  |  |  |
| 2. | Farah nafisah |  |  |  |
| 3. | Arya |  |  |  |
| 4. | Gany |  |  |  |
| 5. | Akil |  |  |  |
| 6. | Erlangga |  |  |  |
| 7. | Putri |  |  |  |
| 8. | M.Farel |  |  |  |
| 9. | Tasya |  |  |  |
| 10. | Rezka |  |  |  |
| 11. | Nadia |  |  |  |
| 12. | Aska |  |  |  |

Keterangan:

1

* Jika anak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10

1

* Jika anak mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10 disertai bimbingan guru.
* Jika anak tidak mampu mampu menyebutkan hasil penambahan dengan benda sampai 10

**Observer**

**(ANNUR ASISYAH HAERUDDIN)**