



PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B RA BAHRUL ULUM

Safi'una, Muhsinin

RA Bahrul Ulum, STITNU AL HIKMAH

Email: una.dirin19@gmail.com

Abstract: The focus of this study is the effect of snake ladder play on the ability to count children in group B in RA Bahrul Ulum. The subjects in this study were children of group B RA bahrul Ulum Bayeman in the academic year 2018-2019, which numbered 15 children consisting of 8 boys and 7 girls. This type of research was conducted using a qualitative descriptive method approach, this approach is a natural process of collecting data to obtain data on the effect of snake ladder play on the ability to count children in group B in RA Bahrul Ulum. The results of the study show that the snake ladder game is very fun in improving numeracy. Children can get to know the concept of number sequences and get to know simple simplification and reduction concepts.

Keywords: *Game Snakes and ladders, counting*

Abstrak : Fokus penelitian ini adalah pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Bahrul Ulum. Subyek pada penelitian ini adalah anak kelompok B RA bahrul Ulum Bayeman tahun pelajaran 2018-2019 yang berjumlah 15 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Jenis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif, pendekatan ini merupakan suatu proses pengumpulan data secara natural untuk memperoleh data tentang pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Bahrul

Ulum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga sangat menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Anak dapat mengenal konsep urutan bilangan dan mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Kata kunci: Permainan Ular tangga, berhitung

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan anak dimulai sejak dini tanpa mengenal batasan usia yang berawal dari orang tua, keluarga, lingkungan sekitar sehingga dapat berkembang secara optimal dan sesuai harapan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan serta membantu individu mengembangkan sikap dan keterampilan dalam mempersiapkan kehidupan yang lebih lanjut.

Pada Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dewasa usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulus atau pemberian rangsangan pendidikan dimulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Melalui proses pendidikan diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ada lima aspek yang harus dikembangkan anak usia dini yaitu aspek perkembangan moral dan nilai agama, perkembangan kognitif, perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa dan perkembangan sosial emosional. Hal ini dikarenakan dengan mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat mempermudah anak untuk melanjutkan ke tahap pendidikan selanjutnya.

Salah satu dari aspek yang harus dikembangkan adalah perkembangan 2009 perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.

Anak harus mencapai beberapa poin penting dalam konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf antara lain: Menyebutkan lambang bilangan 1-20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. Pada konsep menyebutkan lambang bilangan anak akan dikenalkan pada kegiatan berhitung permulaan, kegiatan berhitung yang dilakukan anak usia dini pada rentang usia 5-6 tahun adalah membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20, mencocokkan lambang bilangan dengan benda, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 20.

Berhitung permulaan anak harus melalui beberapa tahapan yaitu mampu mengenal angka, menyebutkan angka, dan mengurutkan angka yang pada akhirnya anak akan mampu melakukan berhitung secara sederhana dengan benar. Sedangkan masih banyak sekolah-sekolah dalam kegiatan berhitung pada anak hanya menggunakan majalah kegiatan yang disediakan oleh pihak sekolah dan mengerjakan soal yang dituliskan oleh guru di papan tulis.

Seharusnya dalam melakukan pembelajaran berhitung pada anak menggunakan media permainan dan benda kongkrit yang ada disekitar anak agar dalam melakukan kegiatan anak tidak akan merasa bosan dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Menurut Susanto, (2011:98) menjelaskan bahwa : kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya yang dimulai dari lingkungan sekitar anak dan dapat membantu anak untuk melanjutkan ketahap pendidikan selanjutnya. Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik maka sebaiknya guru atau pendidik dapat memahami tahap kemampuan berhitung anak dan melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Karena bermain adalah cara anak dalam belajar.

Menurut Hartati (2005:85) menjelaskan bahwa : Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak secara optimal dan melalui bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang

dirinya, dan lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan media bagi anak untuk belajar. Kegiatan bermain dalam proses pembelajaran juga membutuhkan media atau alat yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan diharapkan dapat menstimulus aspek perkembangan anak dengan optimal. Media atau alat permainan yang disediakan tidak harus mahal ataupun baru, lingkungan sekitar dan barang bekas dapat dijadikan sebagai media atau alat permainan.

Menurut Sriningsih (2009:98) menjelaskan bahwa : permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif ,bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, majumundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan. Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai pemain. Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anakanak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung. Sedangkan kenyataan dilapangan yang peneliti temui saat melakukan observasi awal adalah kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal tersebut terlihat pada saat proses belajar mengajar di kelas, sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20 dengan benar, anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar dan tepat, anak belum mampu melakukan

operasi penjumlahan dan pengurangan sampai 10 dengan tepat dan anak masih merasa bingung.

Dari 15 anak, hanya 5 orang anak yang menunjukkan kemampuan berhitung, sedangkan sisanya sebanyak 10 anak belum menunjukkan kemampuan berhitung. Penyebab dari belum berhasil 10 anak tersebut karena anak hanya mengerjakan lembar kerja di dalam kelas selain itu guru masih belum menggunakan APE dan media sehingga pembelajaran menjadi monoton. Sehingga anak tidak merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan menyebabkan kemampuan berhitung pada anak rendah.

Hal ini di dukung oleh hasil penelitian Tiara Raysia (2016) hasil penelitian ini telah menunjukan adanya peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan permainan ular tangga di Taman Kanak-kanak Tunas Melati Bandar Lampung. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bahrul Ulum Bayeman Tongas Probolinggo”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebagaimana latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana pengaruh permainan media ular tangga terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di RA Bahrul Ulum Bayeman Tongas Probolinggo.
2. Bagaimana pelaksanaan permainan media ular tangga dapat mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di RA Bahrul Ulum Bayeman Tongas Probolinggo?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut Mengetahui pengaruh permainan media ular tangga terhadap kemampuan

berhitung pada anak usia 5-6 di RA Bahrul Ulum Bayeman Tongas Probolinggo.

1. Mendeskripsikan pelaksanaan permainan media ular tangga terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di RA Bahrul Ulum Bayeman Tongas Probolinggo.

Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi guru dan calon guru dalam mengetahui keadaan anak dalam proses belajar mengajar khususnya penggunaan media permainan ular tangga sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang ada sehubungan dengan media permainan ular tangga.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
Sebagai bahan masukan pentingnya penggunaan media atau APE yang melibatkan anak secara langsung khususnya dalam pengembangan kemampuan berhitung pada anak dan sebagai persiapan dalam jenjang pendidikan selanjutnya.
 - b. Bagi Siswa
Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar siswa selalu memaksimalkan motivasi belajar sehingga akan membantu dalam pencapaian kemampuan berhitung.
 - c. Bagi Sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah memperhatikan fasilitas yang ada di sekolah agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam peningkatan kemampuan berhitung.
 - d. Bagi Peneliti dan Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti akan kegiatan dalam pembelajaran khususnya berhitung. Bagi peneliti lain diharapkan dapat memberi manfaat dan sebagai kajian yang relevan dalam penulisan karya ilmiah lainnya.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini berdasarkan pendekatannya merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini variable yang diteliti adalah pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung pada kelompok B. Tempat yang digunakan sebagai penelitian adalah RA Bahrul Ulum Bayeman Kec. Tongas Kabupaten Probolinggo. Dalam mengumpulkan, mengungkapkan berbagai masalah dan tujuan yang hendak dicapai maka, penelitian ini dilakukan dengan pendekatan studi deskriptif analitis. Menurut Sugiyono (2008:15) bahwa penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk mengamati jalannya pelaksanaan tindakan pembelajaran. Peneliti mengamati pelaksanaan kegiatan anak-anak secara keseluruhan yang meliputi permainan ular tangga. Untuk pencatatan data-data dibutuhkan tabel observasi dan catatan lapangan.

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul pada saat proses

kegiatan membilang dengan batang korek api berlangsung yang belum terdapat dalam pedoman observasi. Adapun analisis data yang dilakukan peneliti untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah daftar nama anak-anak didik, foto kegiatan anak pada saat kegiatan permainan ular tangga, rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar nilai, dan dokumen yang ada di dalam sekolah.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA Bahrul Ulum Bayeman Kecamatan Tongas, Kabupaten Probolinggo.

Pelaksanaan penelitian pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak yaitu pada hari Jum'at 25 Januari 2019 dari pukul 07.00 sampai dengan 09.30.

Subyek Penelitian

Adapun subyek pada penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di RA Bahrul Ulum Bayeman. Kelompok B berjumlah 15 anak terdiri dari laki-laki Anak dan 7 Perempuan.

Instrumen Penelitian

1. Jenis data yang diperlukan

- Data tentang alat dan bahan yang digunakan saat ular tangga
- Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada pijakan saat main kegiatan permainan ular tangga

2. Teknik dan Instrumen Yang Digunakan

- Data tentang pengaruh di kelompok A RA Bahrul Ulum baypermainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak dikumpulkan dengan teknik unjuk kerja menggunakan

instrumen pedoman/ rubrik unjuk kerja.

- Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar/ pedoman observasi.

Tehnik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan di dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dari sisi setting maka data dikumpulkan dalam kondisi yang alamiah (*natural setting*). Sementara dari sisi sumber maka, data dikumpulkan dari berbagai sumber yaitu sumber primer, dan sumber sekunder. Selanjutnya jika dilihat dari sisi cara atau teknik pengumpulan data lebih banyak dilakukan dengan pengamatan (*observasi*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi.

1. Observasi (pengamatan)

Pengamatan atau observasi merupakan suatu unsur penting dalam penelitian kualitatif, observasi dalam konsep yang sederhana adalah sebuah proses atau kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti untuk bisa mengetahui kondisi, realitas lapangan penelitian. Berbeda dengan konsep sederhana dimaksud, maka observasi seperti yang dikemukakan Black dan Champion (1999:286) yaitu mengamati dan mendengar perilaku seseorang selama beberapa waktu, tanpa melakukan manipulasi atau pengendalian serta mencatat penemuan yang memungkinkan atau memenuhi syarat untuk digunakan kedalam tindakan penafsiran analisis.

2. Wawancara

Wawancara merupakan bagian penting dalam penelitian kualitatif sehingga peneliti dapat memperoleh data dari berbagai informan secara langsung. Penelitian kualitatif sangat memungkinkan untuk penyatuan teknik observasi dengan wawancara. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nasution (1998:69) bahwa dalam sebuah penelitian kualitatif observasi saja, belum memadai itu sebabnya

observasi harus dilengkapi dengan wawancara.

3. Studi Dokumenter

Studi dokumenter merupakan suatu metode atau teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mengungkapkan, mencari berbagai informasi dari sumber-sumber yang berkaitan dengan masalah penelitian. Sejalan dengan itu menurut Arikunto (1998:236) bahwa studi dokumenter merupakan suatu teknik yang digunakan dan mencari data mengenai hal-hal atau catatan-catatan, buku-buku, surat kabar, prasasti, kajian kurikulum dan sebagainya.

Teknik Analisis Data

Langkah-langkah dalam teknik analisis data, diantaranya dengan cara :

1. Pengumpulan Data

Di dalam pengumpulan data ini peneliti dibantu oleh guru melalui pengamatan secara langsung pada waktu terjadi proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan oleh peneliti.

2. Pengolahan Data

Setelah data terkumpul melalui lembar pengamatan, maka data ditabulasi dan dikelompokkan sesuai dengan aspek yang diamati oleh guru yang terdapat di lembar pengamatan.

PEMBAHASAN DARI HASIL PENELITIAN

Pengaruh Permainan Ular Tangga

Anak-anak hari ini masuk pada sentra persiapan untuk mengikuti rangkaian kegiatan permainan ular tangga. Guru menyapa anak-anak dengan bahasa Inggris anak-anak menjawab dengan semangat, mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa sebelum belajar, membaca surat pendek, dan Asmaul Husnah. Jurnal pagi hari ini diisi dengan membaca Iqra' secara klasikal. kemudian anak dipersilahkan istirahat, makan bekal bersama, mencuci tangan dan membaca doa sebelum dan sesudah makan. setelah itu anak-anak

dipersilahkan main diluar. Guru menyiapkan lingkungan main.

Pada pijakan lingkungan main, Guru menyiapkan papan permainan ular tangga dan dadunya.

Setelah Istirahat, anak-anak memasuki pijakan sebelum main dengan duduk melingkar kembali, menyanyi ular naga. Anak-anak mengelilingi papan ular tangga, anak-anak mengamati dan menalar papan ular tangga sambil guru menjelaskan cara bermainnya.

Tujuan dari permainan ini adalah menjadi pemain pertama yang mencapai petak atau kotak terakhir dengan bergerak dari satu petak ke petak lain hingga mencapai petak terakhir. Hampir semua papan memiliki alur jalan yang berselang-seling. Pada baris pertama, Anda bergerak dari kiri ke kanan, dan setelah naik ke baris berikutnya, Anda bergerak dari arah sebaliknya (kanan ke kiri), dan seterusnya. Tentukan siapa yang bermain lebih dulu. Setiap pemain harus mengocok dadu untuk melihat siapa pemain yang mendapatkan angka paling tinggi. Siapa pun yang mendapatkan angka tertinggi akan menjadi pemain pertama. Setelah pemain pertama mendapatkan gilirannya, pemain yang duduk di sebelah kirinya akan mendapatkan giliran bermain. Urutan giliran pemain bergerak dari kiri ke kanan. Jika ada dua atau lebih pemain yang mendapatkan angka yang sama dan angka tersebut adalah angka tertinggi, masing-masing dari mereka harus mengocok kembali dadu sekali lagi untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama.

Setelah pijakan sebelum bermain, anak-anak memasuki pijakan main. Setelah dibagi kelompok 3 anak. Caranya guru mengocok dadu anak sendiri yang menjadi pion, setelah itu anak bergerak sesuai angka yang didapatkan. Jika berpija pada angka yang terdapat tangga maka anak bisa naik ke sampai batas tangga, jika bertemu dengan kepala ular maka anak turun sampai pada angka dimana ekor ular berada. Anak-anak secara bergantian bermain ular tangga.

Setelah kegiatan selesai anak-anak

terbiasa mengembalikan alat main ketempatnya, sambil menyanyi beres-beres. Kemudian guru mengarahkan anak untuk duduk melingkar sambil menyanyi, sebelum kegiatan hari ini ditutup guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan kembali kegiatan main apa saja yang dilakukan hari ini. Anak-anak menjawab dengan antusias, menandakan anak-anak sangat senang dengan rangkaian kegiatan yang diberikan hari ini. Guru mengingatkan kegiatan esok hari, kemudian berdoa sesudah belajar, salam dan pulang. Anak-anak bersalaman membuat kereta dengan tertib sambil membaca Sholawat Nabi.

Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung

Permainan ular tangga telah menjadi permainan yang mengasyikkan dari generasi ke generasi, dan melalui beberapa perubahan nama. Terkadang di Amerika Serikat, permainan ini disebut sebagai Chutes and Ladders (parasut dan tangga), dan di India permainan ini dikenal sebagai Snakes and Arrows (ular dan panah). Peraturan permainannya sampai sekarang tidak banyak berubah.

Pada permainan ular tangga ini berpengaruh pada kemampuan berhitung anak. Dimana dengan bermain ular tangga anak akan mengenal konsep urutan bilangan dan mengenal konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana.

Guru mengocok dadu untuk pemain pertama, kemudian pemain pertama berjalan sampai pada angka yang tertera pada dadu tadi, misalkan angka 5. Anak berjalan sampai angka 5, dadu dikocok lagi untuk pemain ketiga, misalkan yang keluar adalah angka 6 anak berjalan sampai angka 6, guru mengocok lagi dadu, misalkan yang keluar angka 2 maka anak berjalan sampai angka 2.

Selanjutnya dimulai pemain pertama lagi, dadu dikocok dan pemain berjalan sesuai angka pada dadu, misalkan yang keluar angka 4, maka dari angka 5 pemain pertama berjalan sebanyak 4 langkah yaitu 6-7-8-9, maka anak berhenti sampai angka 9.

Dari sini anak sudah mulai mengenal konsep urutan angka yaitu setelah angka 5 adalah angka 6,7,8 dan 9, yang kedua anak memahami konsep penjumlahan sederhana bahwa 5 ditambah 4 sama dengan 9. Karena pada papan angka 9 ada tangganya, maka pemain pertama naik sampai ujung tangga yaitu angka 31.

Jenis permainan yang sekaligus dapat dijadikan sebagai sarana mengajari anak dalam mengenal lambang bilangan yaitu permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang dapat memudahkan anak untuk memahami konsep matematika salah satunya mengenal lambang bilangan (Isnawati, 2009:127).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perolehan data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di RA Bahrul Ulum Bayeman Tahun Pelajaran 2018-2019.

Daftar Referensi

- Arsyad, Azhar. 2014. *Meida Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Mudjito. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Handayani, Sri. 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam*. Universitas Negeri Padang
- <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1659> diunduh pada 18 Februari 2019 pukul 20.18 Wib
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas

- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2009. *Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009*. Jakarta: Depdiknas.
- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Moeslichatoen. 2014. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Muhsinin, Muhsinin, and Ilmin Navi. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 3, no. 2 (July 25, 2017): 107-124.
- Muhsinin, Muhsinin. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 2, no. 1 (March 28, 2015): 95-105.
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- . 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Suparno, Paul. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sujiono, Y.N, 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Supriyanto, Didik. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 5, no. 1 (September 26, 2018): 112-129.
- <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/313>.