

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK
DI KELOMPOK B PAUD ASNUR
KELURAHAN LASOANI**

Fidya Nopianti S. Lalusu

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tadulako**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TADULAKO
2023**

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK
DI KELOMPOK B PAUD ASNUR
KELURAHAN LASOANI**

**Fidya Nopianti S. Lalusu
A41118134**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tadulako**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TADULAKO
2023**

**THE EFFECTIVENESS OF SNAKES AND LADDERS GAME MEDIA ON
ABILITY TO RECOGNIZE CHILDREN'S NUMBER CONCEPTS
IN GROUP B PAUD ASNUR
LASOANI VILLAGE**

**Fidya Nopianti S. Lalusu
A41118134**

THESIS

**Submitted as One of the Requirements to Obtain a Bachelor's Degree in
Early Childhood Education Teacher Education Study Program
Department of Education, Faculty of Teacher Training and Education,
Tadulako University**



**EARLY CHILDHOOD EDUCATION TEACHER STUDY PROGRAM
DEPARTMENT OF EDUCATION
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION
TADULAKO UNIVERSITY
2023**

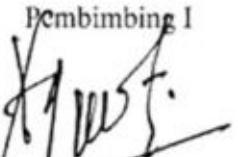


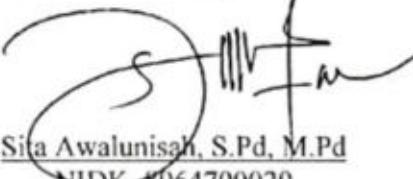
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

EFEKТИVITAS MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK DI KELOMPOK B PAUD ASNUR KELURAHAN LASOANI

Oleh
Fidya Nopianti S. Lalusu
A41118134

Pada Tanggal Agustus 2023 telah setuju untuk dilaksanakan ujian

Pembimbing I

Dr. Andi Agusniatih, M.Si
NIP. 19690128 200112 2 001

Pembimbing II

Sita Awalunisah, S.Pd, M.Pd
NIDK. 8964700020

Pengaji I

Dr. Hj. Durrotunnisa, S.Ag., M.Si
NIP. 19740813 200812 2 001

Mengetahui
Koordinator Program Studi

Dr. Andi Agusniatih, M.Si
NIP. 19690128 200112 2 001

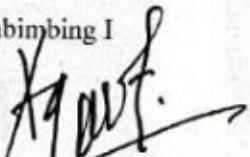
HALAMAN PENGESAHAN

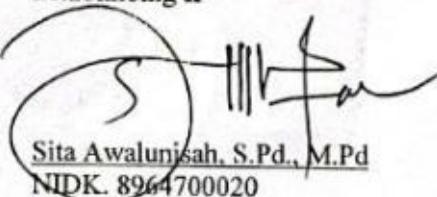
EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK DI KELOMPOK B PAUD ASNUR KELURAHAN LASOANI

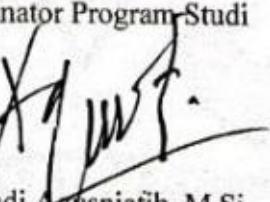
Oleh
FIDYA NOPIANTI S. LALUSU
A 411 18 134

SKRIPSI
Untuk Memenuhi Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tadulako

Telah disetujui oleh tim pembimbing pada tanggal tertera di bawah ini
Jumat, 4 Agustus 2023

Pembimbing I

Dr. Andi Agusniatih, M.Si
NIP. 19690128 200112 2 001

Pembimbing II

Sita Awalunisah, S.Pd., M.Pd
NIDK. 8964700020

Koordinator Program Studi

Dr. Andi Agusniatih, M.Si
NIP. 19690128 200112 2 001



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani. Subjek Penelitian ini anak kelompok B yang berjumlah 15 yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak melalui metode bermain permainan ular tangga. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Aspek yang diteliti menyebutkan titik yang ada pada dadu, menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu, dan menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga. Hasil penelitian dari ketiga aspek yang diamati menunjukkan bahwa data sebelum perlakuan menggunakan media permainan ular tangga yaitu (0%) kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), (17,67%) kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), (24,66%) kategori Mulai Berkembang (MB) dan (57,67%) dalam kategori Belum Berkembang (BB). Selanjutnya, sesudah perlakuan dari ketiga aspek yang diamati yaitu (26,67%) kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), (53,33%) kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), (13,33%) kategori Mulai Berkembang (MB), dan (6,67%) dalam kategori Belum Berkembang (BB). Di ketahui bahwa nilai t hitung adalah sebesar sebesar -11.421 pada uji t tanda plus minus tidak diperhatikan sehingga nilai $11.421 > 1.76131$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.

Kata Kunci : *Ular Tangga, Konsep Bilangan, Media Permainan*

ABSTRACT

This study aims to improve the ability to recognize children's number concepts. This research was conducted in group B of PAUD Asnur Lasoani Village. The subjects of this study were group B children totaling 15 consisting of 9 boys and 6 girls. The method used in this research is experimental quantitative research. This study aims to increase the ability to recognize the concept of children's numbers through the method of playing snakes and ladders games. Data collection techniques using observation, interviews and documentation. The aspects studied mention the points on the dice, count the step points according to the number of points obtained from the dice, and show the number symbols 1-20 on the snakes and ladders game board. The results of the research from the three aspects observed showed that the data before treatment using snakes and ladders game media were (0%) in the Very Good (BSB) category, (17.67%) in the Developing As Expected (BSH) category, (24.66%) in the Beginning to Develop (MB) category and (57.67%) in the Not Developing (BB) category. Furthermore, after the treatment of the three aspects observed, namely (26.67%) in the category of Developing Very Well (BSB), (53.33%) in the category of Developing as Expected (BSH), (13.33%) in the category of Starting to Develop (MB), and (6.67%) in the category of Not Developing (BB). It is known that the calculated t value is equal to -11.421 in the plus minus sign t test is not considered so that the value of 11.421 1.76131 , it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is an effect of snakes and ladders game media on the ability to recognize children's number concepts in Group B PAUD Asnur Lasoani Village.

Keywords: Snakes and Ladders, Number Concepts, Game Media



UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako. Skripsi ini berjudul “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani”. Sholawat dan salam tidak lupa pula peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah berjuang menghantarkan kita semua dari zaman jahiliyah menuju zaman Islamiyah hingga saat ini.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hari peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua atas dukungan, kasih sayang, serta doanya sehingga peneliti bisa menyelesaikan pendidikan. Ayahanda Suriyadi Lalusu, Ibunda tercinta Hikmawati Datu Adam, serta ketiga kakaku Sri Agustina, Muh. Sadam, Nurul Annisa, yang telah memberikan dukungan melalui doa dan kasih sayangnya. Semoga Allah Yang Maha Kuasa senantiasa memberikan rahmat dan hidayah baik berupa kesehatan, panjang umur, kekuatan, rezeki yang berlimpah dan kebahagiaan kepada kedua orang tua dan kakak-kakak saya.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini bukan suatu hal yang mudah, banyak rintangan dan kesulitan yang dihadapi, akan tetapi berkat bimbingan berbagai pihak hal tersebut dapat diatasi. Perkenankan peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Andi Agusniatih, M.Si selaku pembimbing 1 dan Ibu Sita Awalunisah, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing 2 yang telah sabar memberikan waktu, tenaga, pikiran dan masukan, serta motivasi sejak dari pembuatan skripsi ini. Semoga Allah Yang Maha Kuasa melimpahkan pahala untuk semua kebaikan yang diberikan kepada peneliti. Selanjutnya, peneliti pun tidak lupa menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Amar, S.T., M.T., IPU., ASEAN Eng, Rektor Universitas Tadulako.
2. Bapak Dr. Ir. Amiruddin Kade, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.
3. Bapak Dr. H. Nurhayadi, M.Si, Wakil Dekan Bidang Akademik. Bapak Abdul Kamarudin, S.Pd., M.Ed., Ph.D, Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan. Bapak Dr. Iskandar Ahmad, M.Hum, Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.
4. Bapak Dr. Didik Purwanto, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.
5. Ibu Dr. Andi Agusniatih, M.Si, Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG.PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Tadulako yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan dalam kelancaran studi dan pengurusan skripsi ini.

6. Seluruh bapak dan ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG.PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.
7. Seluruh staf pengelola Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.
8. Laila Siti Nurhasanah, S.Pt, Gr Kepala Sekolah PAUD Asnur Kelurahan Lasoani yang telah memberikan izin untuk penelitian, beserta rekan guru yang telah membantu dalam pengumpulan data.
9. Keluarga besar Papa dan Mama yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih karena selalu memberikan dukungan, doa dan selalu menyemangati peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada Firman Nur Muksin yang telah banyak membantu dan selalu siap direpotkan oleh peneliti.
11. Kepada sahabat-sabahat Dhiany, Dita, Lisna, Tiara, Ika, Wanda, Reni, Mei, Ega yang sudah banyak memberi dukungan kepada peneliti dari awal perkuliahan.
12. Kepada teman-teman angkatan 2019 Program Studi PGPAUD dan khususnya teman-teman kelas C 2019 terima kasih atas kebersamaan dan bantuannya selama ini.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua dan bilamana terdapat kesalahan dengan rendah hati peneliti mohon maaf yang

sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

Aamiin Yarabbal'alamin.

Palu, 2023

Fidya Nopianti S. Lalusu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

UCAPAN TERIMA KASIH vi

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat teoritis	6
1.4.2 Manfaat praktis	6
1.5 Batasan Istilah	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Kajian Pustaka	10
2.3 Kerangka Pemikiran	25
2.4 Hipotesis Penelitian	27

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Desain atau Rencangan Penelitian	28
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	29
3.4 Subyek Penelitian	29

3.5 Jenis dan Sumber Data	29
3.5.1 Jenis Data	29
3.5.2 Sumber Data	29
3.6 Teknik Pengumpulan Data	30
3.7 Instrumen Penelitian	31
3.8 Teknik Analisis Data	31
3.9 Proses Penelitian	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	34
4.2 Hasil Data Wawancara	46
4.3 Pembahasan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA 64	
LAMPIRAN 67	

DAFTAR TABEL

Halaman		
	Halaman	
35		4.1.1.1 Menyebutkan Titik Yang Ada Pada Dadu
35		4.1.1.2 Menghitung Langkah Poin Sesuai Jumlah Titik Yang Diperoleh Dari Dadu
36		4.1.1.3 Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga
36		4.1.1.4 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum Menggunakan Media Permainan Ular Tangga
38		4.1.2.1 Menyebutkan Titik Yang Ada Pada Dadu
39		4.1.2.2 Menghitung Langkah Poin Sesuai Jumlah Titik Yang Diperoleh Dari Dadu
39		4.1.2.3 Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga
40		4.1.2.4 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sesudah Menggunakan Media Permainan Ular Tangga
42		4.1.3.1 Aspek Menyebutkan Titik Yang Ada Pada Dadu Sebelum dan Sesudah
42		4.1.3.2 Aspek Menghitung Langkah Poin Sesuai Jumlah Titik Yang Diperoleh Dari Dadu Sebelum dan Sesudah
43		4.1.3.3 Aspek Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga Sebelum dan Sesudah
44		4.1.4 Rekapitulasi Hasil Perbedaan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Permainan Ular Tangga
45		4.1.5 Paired Sample Statistics
45		4.1.6 Paired Sample Correlations
46		4.1.7 Paired Sample Test

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.3 Bagan Kerangka Pemikiran	26
3.2 Desain Rancangan Penelitian	28
4.1 Histogram Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sebelum Perlakuan	37
4.2 Histogram Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Sesudah Perlakuan	41
4.3 Permainan Ular Tangga	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rubrik Penilaian	68
2. Pedoman Wawancara	70
3. Lembar Observasi Sebelum Perlakuan	73
4. Lembar Observasi Sesudah Perlakuan	74
5. Tabel Distribusi	75
6. Dokumentasi	76
7. RPPH	80
8. SK Pembimbing	86
9. Surat Izin Penelitian	88
10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	89
11. Penyataan Keaslian Tulisan	90
12. Biodata	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa Anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut “*golden age*”. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah hidupnya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda pada tahapan perkembangannya. Pada tahapan ini juga sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia.

Lebih lanjut Permendikbud nomer 37 tahun 2014 dijelaskan bahwa “pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Ada 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan, aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motorik dan seni (Permendikbud, 2014)”. Hal ini dikarenakan dengan mengembangkan aspek-aspek tersebut dapat mempermudah anak untuk melanjutkan ketahap pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan awal untuk mulai mengenal. Sesuatu yang akan diperkenalkan melalui tema. Dalam pendidikan anak usia dini yaitu dimana anak akan belajar sambil bermain atau sebaliknya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan wadah yang tepat untuk memfasilitasi pesatnya perkembangan otak anak, agar mampu berkembang secara

optimal. UU RI No.12 Tahun 2003 BAB I Pasal I tentang Sistem Pendidikan Nasional, dipaparkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang tujuannya kepada anak sejak lahir sampai dengan 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. Sementara itu, dalam rentang yang lebih luas dan saat ini memiliki pengaruh yang sangat besar adalah rentang usia yang dikemukakan oleh NAEYC yang mendefinisikan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani anak usia lahir hingga delapan tahun untuk memberikan stimulasi dengan lama kegiatan selama setengah hari maupun penuh hari, baik di rumah ataupun industri di luar rumah.

Permainan menurut Yumarlin dalam Junarti (2020) adalah cara bermain dengan mengikuti aturan- aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Menurut Pellegrini dan Saracho dalam Irwanto (2015), permainan memiliki sifat antara lain: a) dimotivasi secara personal sebab memberi rasa kepuasan, b) pemain asyik dengan aktivitas permainan, c) aktivitas permainan bersifat nonliteral, d) permainan bersifat bebas tanpa dipaksakan dari luar serta aturan yang ada dapat dimotifasi oleh pemainnya, dan e) permainan membutuhkan keterlibatan aktif dari pemainnya.

Jean Piaget dalam Noviyah (2020:1) mengemukakan tentang Kognitif yaitu “kemampuan untuk secara lebih cepat mempersentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam mempresentasikan konsep yang berdasar pada kenyataan. Teori ini membahas muncul dan diperoleh skema-skema tentang

bagaimana seseorang mempresentasikan informasi secara mental". Salah satu aspek yang harus dikembangkan oleh anak adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan anak usia dini terkait tentang bagaimana kemampuan berpikir. Proses kognitif sendiri melibatkan perubahan dalam pemikiran, intelegensi dan bahasa anak. Dalam bahasan kali ini kita membahas tentang proses Perkembangan kognitif anak usia dini di bagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Selain itu perkembangan kognitif pada anak prasekolah, secara garis besar, dapat dikelompokkan menjadi empat tahapan , yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap Praoperasional (2-6 tahun), Operasional Konkret (6-11 tahun), dan Oprerasi Formal (11 tahun -dewasa). Tahapan sensorimotor lebih ditandai dengan pemikiran anak berdasarkan tindakan inderawi. Tahapan praoperasional diwarnai dengan mulai digunakannya simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran khususnya penggunaan bahasa. Tahap Operasional Konket ditandai dengan penggunaan aturan logis dan jeles. Tahap Operasi Formal dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif serta induktif. Tahapan-tahapan tersebut saling berkaitan dan urutan tahapan-tahapan tersebut tidak dapat ditukar atau dibalik. Salah satu bentuk perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berhitung.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini sangat perlu dalam proses pembelajaran dan begitu juga dengan media yang tepat dalam menunjang kemampuan anak khususnya kemampuan anak mengenal konsep bilangan atau kegiatan berhitung

karena anak usia dini belum dapat melakukan kegiatan berhitung sesungguhnya. Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik maka sebaiknya guru atau pendidik dapat memahami tahap kemampuan berhitung anak dan melaksanakan proses pembelajaran melalui bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Menurut Cahyo (2017:3) permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870, tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Menurut Francisca (2017) permainan ular tangga adalah permainan papan yang terbuat di atas media dua dimensi. Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah ular atau tangga digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Pemanfaatan media permainan ular tangga untuk anak usia dini dalam rangka menstimulus berbagai bidang perkembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan bahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata anak naik-turun, maju-mundur, keatas-kebawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini diantaranya kemampuan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi yaitu

menyebutkan urutkan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan (Noviyah 2020).

Berdasarkan pengamatan awal di PAUD Asnur menemukan masalah kemampuan anak mengenal konsep bilangan belum berkembang. Hal ini terlihat masih kurangnya anak-anak yang belum mengenal konsep bilangan, seperti membilang atau menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda, dan membuat urutan bilangan dengan benda. Sehingga peneliti tertarik ingin mengamati lebih dalam tentang keefektivitasan permainan ular tangga dalam mengenal konsep bilangan pada anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, menarik perhatian peneliti untuk mengkaji lebih dalam masalah tersebut. Dengan judul penelitian “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan tersebut, secara umum penelitian ini dirumuskan:

1. Bagaimana penerapan media permainan ular tangga di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani?
2. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani?
3. Apakah penerapan media permainan ular tangga efektif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur kelurahan Lasoani?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka terdapat tujuan dari penelitian, diantaranya untuk mengetahui:

1. Mengetahui penerapan media permainan ular tangga di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.
2. Mengetahui kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.
3. Mengetahui apakah penerapan media permainan ular tangga efektif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur kelurahan Lasoani.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan keilmuan dalam upaya peningkatan perkembangan kognitif matematika pada anak usia Usia Dini melalui media permainan ular tangga.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi sumbangsih bagi:

1. Bagi anak : sebagai upaya untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak.
2. Bagi guru : dapat menjadi bahan acuan dan motivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran tentang bagaimana mengenalkan konsep bilangan melalui permainan ular tangga.

3. Bagi sekolah : penggunaan media permainan ular tangga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran mengenal konsep bilangan di sekolah yang tercermin dari peningkatan kemampuan matematika siswa disekolah khususnya pengenalan bilangan pada anak usia dini.
4. Bagi peneliti : peneliti mendapatkan pengetahuan dalam pembelajaran mengenai materi ini.
5. Bagi peneliti lain : penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, berkembang sesuai harapan pada peneliti yang akan menggunakan metode, model, teknik penulisan, pengolahan data, dan teknik analisis data.
6. Bagi lembaga PAUD : hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan informasi dalam upaya mengenalkan konsep bilangan melalui permainan ular tangga kepada anak usia dini dimasa yang akan datang.

1.5 Batasan Istilah

1. Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan menghubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang-lambang.
2. Permainan 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” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada uraian di bawah ini, yaitu :

1. Agustriyana (2014), melakukan penelitian ini dengan judul “Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Materi Penggunaan Mata Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan”. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan jumlah subyek 8 orang. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah desain eksperimen perlakuan ulang (Time Series Design) merupakan desain eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok subyek serta pengukuran dilakukan berulang-ulang. Sehingga dapat membandingkan kecenderungan perubahan skor sebelum dan sesudah pemberian manipulasi melalui tes prestasi. Hasil penelitian diawali dengan kegiatan pretest dengan mean 4,2222. Selanjutnya diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga. Hasil pretest menunjukkan perbedaan kemampuan siswa yang terbukti dengan postest pertama yang memiliki nilai mean sebesar 5,8889, Z -2,762 dan signifikansi 0,06. Selanjutnya postest pertama juga menunjukkan perbedaan kemampuan siswa yang terbukti pada postest ke dua dengan mean 7,000, Z -2,724 dan signifikansi 0,006. Postest ke dua juga menunjukkan perbedaan kemampuan siswa dengan bukti pada postest yang ke tiga memperoleh mean 8,3333, Z -2,701 dan signifikansi 0,007. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini

adalah menggunakan validitas isi yang dilakukan oleh guru, dosen pembimbing, maupun siswa. Selanjutnya, reliabilitas pada penelitian ini sebesar 0,458. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan ulartangga memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan materi penggunaan mata uang pada anak tunagrahita ringan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agustriyana relevansi atau kesamaan terletak pada media yang digunakan oleh peneliti, yaitu media permainan ular tangga. Sedangkan perbedaan terletak pada subyek, settingan penelitian, serta masalah yang dihadapi.

2. Asiyah (2014), melakukan penelitian ini dengan judul “Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Tk Islam Mutiara Surabaya” menyatakan bahwa penggunaan media kartu angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak dalam proses belajar mengajar sehingga dalam proses belajar mengajar itu aktivitas belajar mengajar tidak terjadi kejemuhan, dengan demikian anak akan terlibat secara fisik, emosional dan intelektual yang pada gilirannya diharapkan konsep yang diajarkan oleh guru dapat dipahami oleh anak. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, maka diperoleh hasil bahwa penerapan pengenalan konsep bilangan melalui media kartu angka mengalami peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus I sebesar 73%

dan siklus II hasil yang di capai sebesar 93%. Perilaku yang ditunjukkan anak pun berubah setelah diberikan tindakan. Anak lebih senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta semakin aktif. Sehingga dapat di simpulkan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep bilangan pada anak Kelompok A TK Islam Mutiara Surabaya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asiyah relevansi atau persamaan terletak pada aspek yang di tingkatkan oleh peneliti, yaitu tentang kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Sedangkan perbedaan terletak pada subyek, settingan penelitian, dan metode yang digunakan.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pendidikan Anak Usia Dini

2.2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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. Batasan lain mengenai usia dini pada anak berdasarkan psikologi perkembangan yaitu antara usia 0 – 8 tahun.

Pendidikan anak usia dini menurut Hasyim (2015) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang

pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruh agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa bangsa Indonesia mempunyai komitmen untuk menyelenggarakan pendidikan anak usia dini yaitu sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (0-6 tahun).

Menurut Bawani dalam Hasyim (2015) menyatakan bahwa anak usia dini adalah manusia yang masih kecil. Yang dimaksud anak usia dini di sini yaitu anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal yaitu berusia antara 0-6 tahun akan ditumbuhkembangkan kemampuan emosinya agar setelah dewasa nanti berkemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan. Sehingga dari paparan diatas dapat diketahui bahwa pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 0-6 tahun yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), inteligensia, sosial, emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang berada pada tahap perkembangan. PAUD merupakan pendidikan yang dapat membantu menumbuhkembangkan anak pada pendidikan selanjutnya. Jadi pada hakikatnya PAUD adalah pemberian upaya untuk

menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak usia dini.

2.2.1.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini menurut Sujiono dalam buku Istiana (2017) menyatakan bahwa:

1. Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
2. Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
3. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
4. Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
5. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
6. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Sesuai dengan Pasal 28 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ayat 1 yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Adapun tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini menurut Hasyim (2015) yaitu sebagai berikut :

1. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.
2. Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari PAUD adalah mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya dan mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak. Serta meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas dan sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan selanjutnya serta mendarungi kehidupan di masa dewasa.

2.2.1.3 Prinsip Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini

Untuk menyelenggarakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), guru harus memperhatikan beberapa prinsip pendidikan. Prinsip pendidikan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana memperlakukan dan melaksanakan pendidikan terhadap anak. Adapun prinsip PAUD yang dikemukakan oleh Suyadi mengutip pendapat Bruce dalam buku Atabik (2015) yang menyatakan bahwa telah merangkum sepuluh prinsip pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

1. Masa kanak-kanak adalah dari kehidupannya secara keseluruhan. Masa ini bukan dipersiapkan untuk mengadapi kehidupan pada masa uang akan datang, melainkan sebatas optimalisasi potensi secara optimal.
2. Fisik, mental, dan kesehatan, sama pentingnya dengan berpikir maupun aspek psikis (*spiritual*) lainnya. Oleh karena itu, keseluruhan (*holistis*) aspek perkembangan anak merupakan pertimbangan yang sama pentingnya.

3. Pembelajaran pada usia dini melalui berbagai kegiatan saling berkait satu dengan yang lain sehingga pola stimulasi perkembangan anak tidak boleh sektoral dan parsial, hanya satu aspek perkembangan saja.
4. Membangkitkan motivasi intrinsik (motivasi dari dalam diri) anak akan menghasilkan inisiatif sendiri (*self directed activity*) yang sangat bernilai dari pada motivasi ekstensik.
5. Program pendidikan pada anak usia dini perlu menekankan pada pentingnya sikap disiplin karena sikap tersebut dapat membentuk watak dan kepribadiannya.
6. Masa peka (usia 0-3 tahun) untuk mempelajari sesuatu pada tahap perkembangan tertentu, perlu diobservasi lebih detail.
7. Tolok ukur pembelajaran PAUD hendaknya bertumpu pada hal-hal atau kegiatan yang telah mampu dikerjakan anak, bukan mengajarkan hal-hal baru kepada anak, meskipun tujuannya baik karena baik menurut guru dan orang tua belum tentu baik menurut anak.
8. Suatu kondisi terbaik atau kehidupan terjadi dalam diri anak (*innerlife*), khususnya pada kondisi yang menunjang.
9. Orang-orang sekitar (anak dan orang dewasa) dalam interaksi merupakan sentral penting karena mereka secara otomatis menjadi guru bagi anak.
10. Pada hakikatnya, pendidikan anak usia dini merupakan interaksi antara anak, lingkungan, orang dewasa, dan pengetahuan

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang pendidik sebelum menyelenggarakan pendidikan, terlebih dahulu harus

mengetahui hal-hal apa saja yang harus diberikan kepada anak didik, karena apa yang diajarkan sejak dini akan berdampak pada perkembangan ketika memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

2.2.2 Media Permainan Ular Tangga

2.2.2.1 Pengertian Media Permainan Ular Tangga

Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan 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. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila bukan angka 6 yang didapat, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya

Menurut Sugiwati dalam Permadi (2018:16) Permainan ular tangga adalah permainan yang sudah lama di dunia anak dan tentu menggunakan aturan sehingga dapat dimainkan dengan benar. menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah permainan (*games*) adanya kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan - aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Permainan ular tangga dapat dimainkan oleh anak dan pasti memiliki aturan. Permainan ini dapat menjadikan anak bersosialisasi dalam

lingkungan sekitar dan mainan ini terbuat dari papan yang bergambar sehingga cukup menarik dilihat oleh anak.

Permainan Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Sehubungan dengan hal itu menurut Putra dalam buku Feryyka (2018:5) mendefinisikan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh minimal dua orang siswa. Setiap siswa memiliki pion, dan dia mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu memiliki nomor 1 sampai 6. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Menurut Setiawati (2019:89) ular tangga termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indra penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi. Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Media berbentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Seorang siswa akan meletakkan pion sesuai dengan banyak angka yang diperolehnya. Jika pion mereka berada di tangga maka pion tersebut akan menaiki tangga namun sebaliknya jika berada di ekor ular maka harus turun kebawah, jadi mereka menggunakan proses matematika dalam permainan ini yaitu

penjumlahan dan pengurangan. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa.

Didalam permainan ular tangga berisi soal-soal pada setiap kotaknya. Siswa diminta untuk bisa menjawab soal-soal tersebut untuk bisa melangkah ke tahap selanjutnya. Kalau siswa tidak bisa menjawab maka siswa tidak berhak untuk mengocok dadu atau melangkah sampai satu putaran permainan tersebut. Sistem permainan ular tangga dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Tiap kelompok permainan terdiri 2 sampai 6 orang.
2. Permainan dimulai dari melempar dadu.
3. Nilai dadu yang keluar menentukan berapa langkah yang harus dijalankan oleh anak tersebut.
4. Setelah melangkah, dan berhenti di satu kotak maka siswa harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut
5. Apabila siswa tidak dapat menjawab, maka siswa kehilangan kesempatan untuk mengacak dadu lagi sampai dua putaran permainan
6. Apabila siswa dapat menjawab maka siswa diberi kesempatan untuk mengacak dadu pada putaran permainan selanjutnya.
7. Jika siswa mendapatkan angka dadu 6, maka siswa mendapat kesempatan untuk mengacak dadu 1 kali lagi
8. Apabila siswa memperoleh kotak yang bergambar tangga, maka siswa berhak untuk naik ke kotak sesuai dengan tingginya tangga tersebut

9. Apabila siswa memperoleh kotak yang bergambar ular, maka siswa harus turun ke kotak sesuai dengan mulut ular itu berada
10. Permainan dimenangkan oleh siswa yang berhasil mencapai puncak ular tangga tersebut.

Sedangkan, pengertian permainan ular tangga dari Rahman dalam buku Desri (2019:87) mengatakan bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Satya yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif.

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang menggunakan dadu yang memiliki angka 1 sampai 6, dan juga memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

2.2.2 Manfaat Media Permainan Ular Tangga

Manfaat permainan ular tangga dapat menunjang perkembangan otak kanan dan kiri anak. Dengan permainan ini, anak berkenalan dengan sebuah kemenangan dan kekalahan dalam hidup. Dalam permainan ini pula, anak belajar mengatasi ketegangan, akankah ia menang atau kalah. Lewat permainan ini anak

jug bisa mengetahui dan belajar cara memecahkan masalah. Serta anak juga akan menghitung jumlah mata dadu yang muncul, sehingga kemampuan menghitung anak menjadi terangsang.

Adapun manfaat permainan ular tangga menurut Ratnaningsih dalam buku Desri (2019) mengatakan bahwa manfaat media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu :

- Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- Mengenal kalah dan menang.
- Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.

Adapun manfaat dari permainan ular tangga menurut Fransisca (2020:635) mengatakan bahwa manfaat permainan ular tangga adalah untuk melatih anak agar terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya, berani maju ke depan kelas, bergaul sesama teman, yakin akan diri sendiri serta menjadikan anak lebih optimis dan mengeluarkan pendapat, sehingga dengan memiliki bekal itu semua maka kepercayaan diri anak pasti akan terlatih dan meningkat, karena keterbiasaan tersebut dapat menjadikan kebiasaan seorang anak atau individu menjadi lebih baik dan aktif.

Hendrawati, dkk (2019:35) menyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan kegiatan bermain, anak sesungguhnya belajar permainan (games) untuk mengeksplorasi dan merekayasa berbagai hal serta berinteraksi satu sama lain yang dapat dilakukannya dengan mengikuti aturan-aturan tertentu. Permainan ular tangga memiliki banyak manfaat seperti yang dikemukakan oleh Audina dalam Cinthia (2022:888) yang menyatakan bahwa manfaat permainan ular tangga yaitu: memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermainan sambil belajar, merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikaf, mental, serta akhlak yang baik, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama dan menunggu giliran

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan manfaat permainan ular tangga adalah dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak dalam proses pembelajaran sambil bermain, juga mengajarkan anak mengenal kalah dan menang, dan juga mengajarkan anak berinteraksi dengan teman bermainnya.

2.2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga

Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan media permainan ular tangga sebagai berikut :

Menurut Satrianawati dalam Marina (2020) :

- 1) Termasuk dalam media pembelajaran tematik.
- 2) Menarik minat peserta didik untuk belajar, karena peserta didik menjadi bermain dalam pembelajaran.
- 3) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.

- 4) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- 5) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana 22 tanpa disadari oleh anak.
- 6) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik didalam kelas maupun di luar kelas.

Sedangkan Kekurangan media permainan ular tangga sebagai berikut:

Menurut Satrianawati dalam Marina (2020) :

- 1) Tidak dapat diselasaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan peserta didik akan terjatuh bila menemui ekor ular.
- 2) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- 3) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- 5) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain

Sedangkan menurut Melsi dalam buku Desri (2019) mengatakan bahwa kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga yaitu: kelebihannya adalah memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan. Kekurangannya adalah Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari permainan ular tangga adalah membuat anak tertarik untuk belajar karena dapat dilakukan sambil bermain, dan permainan ular tangga juga dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas. Sedangkan kekurangan dari permainan ular tangga adalah tidak dapat menyelesaikan dengan tepat waktu karena apabila anak

menemui ekor ular maka dia akan terjatuh atau turun ke kotak bawah, dan juga jika anak cepat merasa bosan dia akan kehilangan minat untuk bermain.

2.2.3 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

2.2.3.1 Pengertian Konsep Bilangan

Bilangan perlu diperkenalkan kepada anak usia dini sejak awal hal ini untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan. Ramaini (2014:121) mengatakan bahwa konsep bilangan merupakan, himpunan benda- benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan biasanya dikaitkan dengan menghubung- hubungkan baik benda- benda maupun lambang bilangan. Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini cukup penting karena ketika anak sudah mengenal konsep bilangan anak akan mampu memecahkan masalah dan membangun pengetahuan mengenai konsep matematika. Adapun potensi yang harus dikembangkan pada diri anak usia dini tersebut ada enam aspek dan salah satunya adalah aspek kognitif.

Carboni dalam Permadi (2018:21) menyatakan bahwa salah satu konsep mendasar pada matematika adalah pemahaman tentang konsep bilangan. Pemahaman tentang konsep bilangan dapat diartikan sebagai sebuah perasaan intuitif atau kepekaan tentang bilangan dan hubungan bilangan yang berkembang ketika anak memecahkan masalah mereka. Ketika anak memiliki masalah pada konsep bilangan, anak akan dapat menyelesaikan masalah dengan cara memecahkannya sesuai pengetahuan anak.

Menurut Montessori dalam Azkiyah (2019) mengemukakan bahwa, dengan adanya media pembelajaran anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan, seperti, konsep bilangan dan konsep warna. Konsep yang mulai dipahami anak, sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dialami anak di lingkungan sekitar, diantaranya konsep bilangan. Konsep bilangan berhubungan dengan kata- kata, pada saat anak mulai berbicara.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas konsep bilangan merupakan himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Pemahaman tentang konsep bilangan dapat diartikan sebagai sebuah perasaan intuitif atau kepekaan tentang bilangan dan hubungan bilangan yang berkembang ketika anak memecahkan masalah mereka. Konsep bilangan berhubungan dengan kata- kata, pada saat anak mulai berbicara.

2.2.3.2 Hubungan Konsep Bilangan Dengan Media Permainan Ular Tangga

Mengenal konsep bilangan dengan media permainan ular tangga dapat memotivasi siswa untuk terus belajar mengembangkan kemampuannya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru tidak hanya sebatas mentransfer pengetahuan tetapi juga membimbing siswa agar terampil dalam menemukan konsep berhitung dengan pengalaman sendiri. Melalui siswa bermain maka terjadi rangsangan-rangsangan yang membuat siswa memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah serta membantu anak mengembangkan kecerdasannya. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajarnya.

Piaget dalam Kurniawati (2016) menegaskan bahwa kemampuan anak menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, dilakukan melalui penggunaan bilangan yang dapat menggantikan obyek, peristiwa, dan kegiatan, misalnya dengan aktivitas menghitung dari 1-20. Pengembangan kemampuan berhitung 1-20 pada anak merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan, bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran Ferryka (2018) mengatakan bahwa permainan ini dapat dimotivasi dengan adanya penambahan alat-alat maupun aturannya. Jika dalam permainan biasanya yang digunakan hanya papan ular tangga, bidak, dan sebuah dadu, maka permainan ini dapat dipadukan dengan sejumlah kartu pintar. Kartu pintar berisi soal-soal tentang operasi hitung baik penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian. Dengan demikian mata pelajaran matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar karena mereka mudah memahaminya, asyik mempelajarinya, dan tidak membosankan.

Berdasarkan pendapat di atas hubungan konsep bilangan dengan media permainan ular tangga adalah dapat memotivasi siswa untuk terus belajar mengembangkan kemampuannya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Melalui bermain maka terjadi rangsangan-rangsangan yang

membuat siswa memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah serta membantu anak mengembangkan kecerdasannya.

2.3 Kerangka Pemikiran

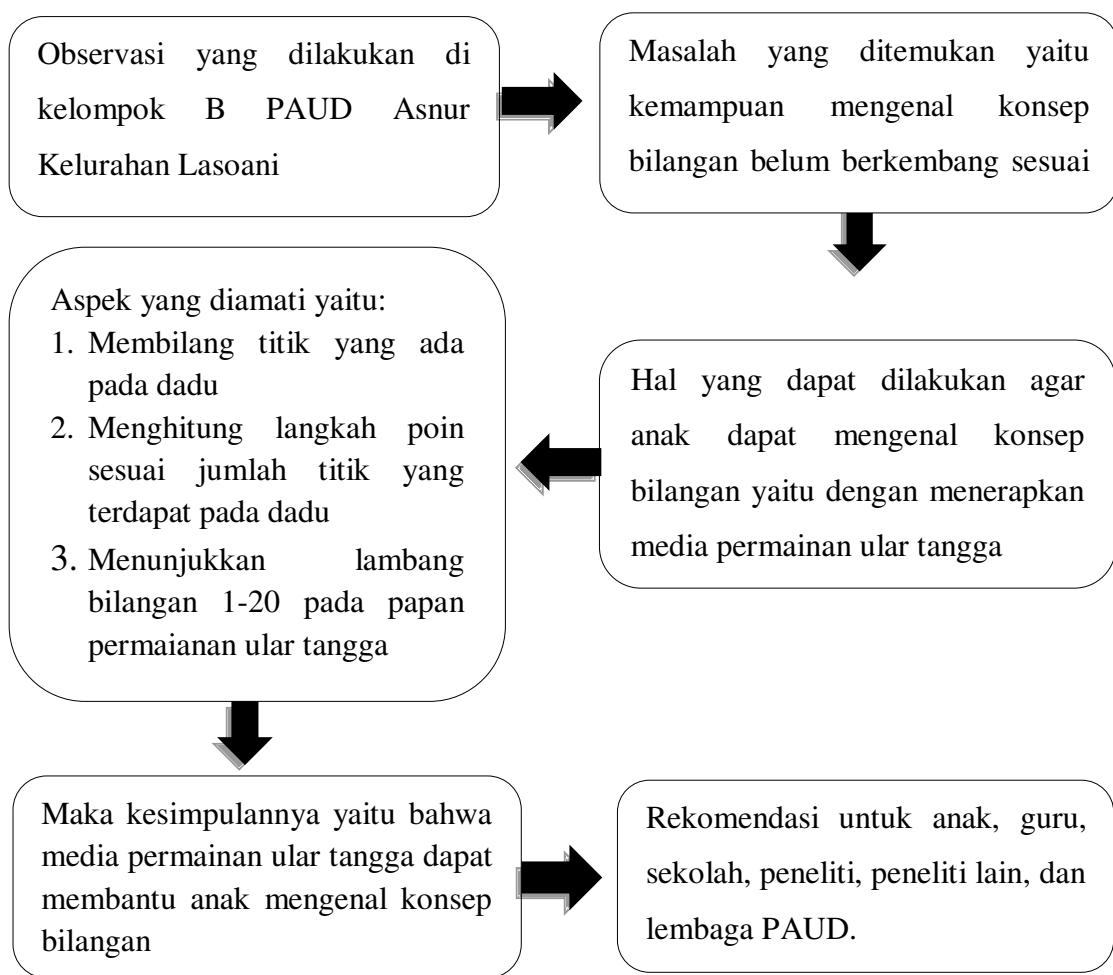
Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat mendukung terhadap prestasi belajar siswa disekolah karena media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

Melihat fungsi dan manfaat dari media pembelajaran itu sendiri, seharusnya media pembelajaran dapat dioptimalkan dengan baik. Namun, kenyataan yang terjadi, masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional dan variasi dalam pembelajaran masih belum optimal. Proses pembelajaran hanya berfokus pada guru, sehingga motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran menurun. Hal ini akan mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif. Oleh karena itu guru perlu berinovasi untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat salah satunya adalah media permainan ular tangga.

Dengan penggunaan media ular tangga khususnya pada kemampuan mengenal konsep bilangan siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena dapat digunakan untuk semua jenjang kelas dan siswa yang menjadi peran utama dalam permainan ini dengan menjawab berbagai pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru melalui

permainan tersebut. Dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain siswa akan merasa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka peneliti membuat kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.3 bagan kerangka pemikiran

Berdasarkan gambar 2.3 tersebut, dapat diketahui bahwa dimulai observasi dikelompok B PAUD Asnur kelurahan lasoani, terdapat masalah yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan belum berkembang sesuai harapan, metode yang digunakan guru masih kurang menarik untuk diajarkan.

Dari masalah tersebut, peneliti memilih metode media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur kelurahan lasoani, karena metode ini merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Sejalan dengan rencana penelitian ini tentunya ada rekomendasi saran kepada anak, guru, kepala sekolah, lembaga PAUD, dan peneliti lain.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka, dan uraian dari kerangka pemikiran diatas, dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.

BAB III

METODE PENELITIAN

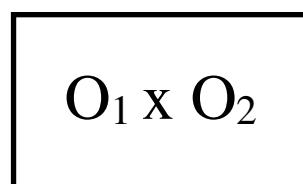
3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah kuantitatif eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan salah satu dari macam-macam metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk menguji efektiv atau tidaknya variabel eksperimen. Penelitian ini mengamati dan melakukan kajian terhadap anak, khususnya mengenai konsep bilangan pada saat bermain permainan ular tangga.

3.2 Desain atau Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan eksperimen. Desain ini masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen . Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2015).

Adapun desain dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.2 Desain Rancangan Penelitian

Keterangan :

O_1 = nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)

X = treatment permainan ular tangga

O_2 = nilai post-test (setelah diberi perlakuan)

Penelitian eksperimen ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di PAUD Asnur Kelurahan Lasoani, dengan waktu penelitian dilaksanakan selama 3 minggu.

3.4 Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah seluruh anak didik di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani, berjumlah anak 15 anak terdiri dari anak laki-laki 9 orang dan perempuan 6 orang.

3.5 Jenis dan Sumber Data

3.5.1 Jenis data

Jenis data dari penelitian ini adalah kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi. Data kuantitatif adalah berupa angka sebagai alat untuk menganalisa keterangan tentang apa yang diketahui.

3.5.2 Sumber data

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap subyek yang diteliti, yaitu anak didik yang ada di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui observasi langsung terhadap subyek yang diteliti mengenai mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini akan digunakan teknik yang menggunakan tujuan penelitian dengan mempertimbangkan faktor tenaga, biaya, dan waktu. Adapun teknik yang mendukung adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam penelitian ini digunakan *Perticipant Observation* yaitu observer ikut aktif dalam kegiatan observasi. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data mengenai penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Disamping itu observasi juga digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan sekolah secara fisik serta proses belajar mengajar di kelas.

2. Wawancara

Teknik wawancara digunakan dengan maksud memberikan pertanyaan kepada guru kelas untuk mengetahui sejauh mana mengenal konsep bilangan dalam permainan ular tangga dan bertatap muka langsung dengan kepala sekolah atau guru kelas melalui tanya jawab secara lisan untuk

mengumpulkan informasi atau data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

3. Dokumentasi

Cara ini dilakukan agar mendapatkan data yang berkaitan dengan cara bermain anak terhadap kemampuan kognitifnya, agar program yang dilaksanakan dapat mendukung sarana dan prasarana pendidikan anak usia dini.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat-alat yang akan digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah:

1. Lembar observasi

Lembar observasi ini digunakan agar dapat memantau kemampuan kognitif anak.

2. Rubrik penilaian/pengamatan

Rubrik penilaian/pengamatan ini digunakan sebagai tolak ukur kemampuan kognitif anak.

3. Alat permainan

Alat permainan ini ditunjukan dan diperkenalkan pada peserta didik di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.

3.8 Teknik Analisis Data

Sesuai dengan penelitian ini, maka ditetapkan pengolahan data kuantitatif dengan menggunakan perhitungan presentase (%). Adapun rumus analisa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Sugiyono, 2003 : 40})$$

Keterangan :

P = Presentase yang dicapai

f = Jumlah jawaban dari setiap alternatif jawaban

N = Jumlah sampel

100% = Angka tetap/Pembulatan

3.8.1 Analisis Inferensial

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah perkembangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani sesudah dilakukan kegiatan media permainan ular tangga dengan menggunakan Uji-t sampel berpasangan untuk mengetahui adakah perbedaan antara variabel bebas dan terikat sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik inferensial (uji-t) atau (t-test) dengan bantuan menggunakan SPSS 29.00 *for windows*.

Pengujian diatas dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani diterima atau ditolak, hasil nilai t_{hitung} di konsultasikan pada t_{tabel} dengan taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,05\%$), apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak atau jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_1) diterima.

3.9 Proses Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan terbagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Tahap awal
 - a. Menentukan lokasi penelitian
 - b. Menentukan subjek penelitian
 - c. Menyusun proposal dan instrumen penelitian
 - d. Membuat surat izin penelitian dari fakultas
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Menyerahkan surat keterangan dari fakultas ke pihak PAUD sekaligus meminta izin untuk mengumpulkan data
 - b. Mengumpulkan data penelitian
 - c. Mengelola dan menganalisis data penelitian
 - d. Mengurus surat keterangan penelitian dari pihak PAUD
3. Tahap akhir
 - a. Membuat laporan hasil penelitian
 - b. Melaksanakan seminar penelitian
 - c. Menyusun skripsi
 - d. Membuat dan menerbitkan jurnal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Sebagai langkah awal penelitian ini, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan kepada Kepala sekolah PAUD Asnur Kelurahan Lasoani tentang rencana penelitian di kelompok B PAUD Asnur kelurahan Lasoani.

Adapun kemampuan yang akan diamati, antara lain menyebutkan titik yang ada pada dadu, menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu, dan menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga. Selanjutnya, akan dipaparkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti dari tanggal 3 Mei sampai dengan 15 Mei 2023 untuk mengetahui efektivitas media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani. Untuk itu, disajikan dalam bentuk hasil pengamatan awal dan pengamatan akhir seperti yang diuraikan dibawah ini:

4.1.1 Hasil Pengamatan Sebelum Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Data hasil pengamatan yang diperoleh dilapangan berdasarkan aspek yang diamati, adapun hasil sebelum menggunakan media permainan ular tangga dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1.1.1 Menyebutkan Titik Yang Ada Pada Dadu

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13,33%
3.	Mulai Berkembang (MB)	3	20%
4.	Belum Berkembang (BB)	10	66,67%
	Jumlah	15	100

Berdasarkan tabel 4.1.1.1 di atas, dapat diketahui bahwa 15 anak yang menjadi subjek penelitian di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani menyebutkan titik yang ada pada dadu, yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik belum ada anak yang mencapai kategori tersebut, terdapat 2 anak (13,33%) untuk kategori Berkembang sesuai Harapan, terdapat 3 anak (20%) untuk kategori Mulai Berkembang, dan terdapat 10 anak (66,67%) pada kategori Belum Berkembang.

Tabel 4.1.1.2 Menghitung Langkah Poin Sesuai Jumlah Titik Yang Diperoleh Dari Dadu

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
3.	Mulai Berkembang (MB)	4	26,67%
4.	Belum Berkembang (BB)	8	53,33%
	Jumlah	15	100

Berdasarkan tabel 4.1.1.2 di atas, dapat diketahui bahwa 15 anak yang menjadi subjek penelitian di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu, yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik terdapat belum ada anak yang mencapai kategori tersebut, terdapat 3 anak (20%) untuk kategori Berkembang sesuai Harapan, terdapat 4 anak (26,66%) untuk kategori Mulai Berkembang, dan terdapat 8 anak (53,33%) pada kategori Belum Berkembang.

Tabel 4.1.1.3 Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
3.	Mulai Berkembang (MB)	4	26,67%
4.	Belum Berkembang (BB)	8	53,33%
	Jumlah	15	100

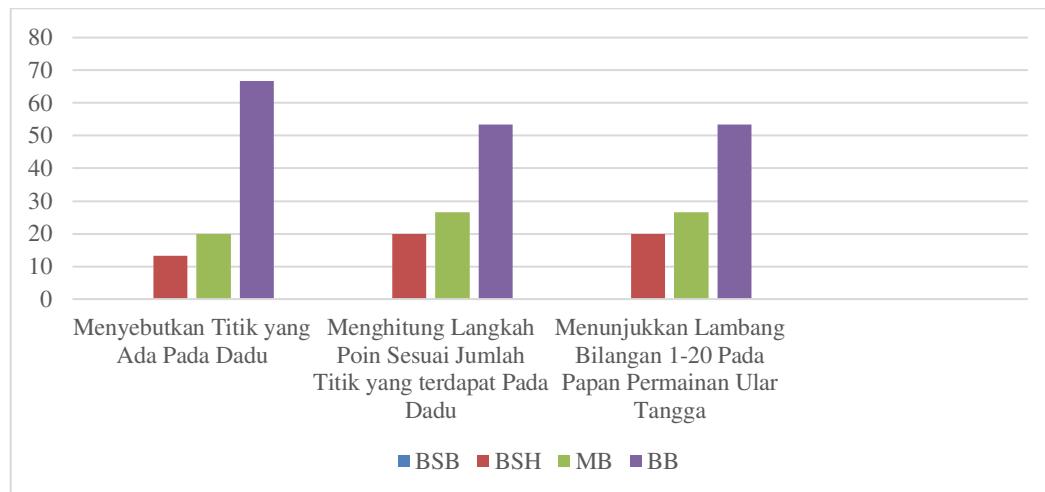
Berdasarkan tabel 4.1.1.3 di atas, dapat diketahui bahwa 15 anak yang menjadi subjek penelitian di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga, yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik belum ada anak yang mencapai kategori tersebut, terdapat 3 anak (20%) untuk kategori Berkembang sesuai Harapan, terdapat 4 anak (26,67%) untuk kategori Mulai Berkembang, dan terdapat 8 anak (53,33%) pada kategori Belum Berkembang.

Tabel 4.1.1.4 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Kategori	Aspek Yang Diamati						Rata – rata (%)	
	Menyebutkan titik yang ada pada dadu		Menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu		Menunjukkan lambangan bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga			
	F	%	F	%	F	%		
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	0	0%	0	0%	0%	
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13,33%	3	20%	3	20%	17,67%	
Mulai Berkembang (MB)	3	20%	4	26,67%	4	26,67%	24,66%	
Belum Berkembang (BB)	10	66,67%	8	53,33%	8	53,33%	57,67%	
Jumlah	15	100	15	100	15	100	100	

Berdasarkan tabel 4.1.1.4 rekapitulasi diatas menunjukkan bahwa dari 15 anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani yang menjadi subjek penelitian dalam pengamatan yang dilakukan untuk melihat kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum menggunakan media permainan ular tangga dalam kegiatan menyebutkan titik yang ada pada dadu, menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu, dan menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga. Terdapat 0% anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 17,67% anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 24,66% anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 57,67% anak dalam kategori Belum Berkembang (BB). Oleh karena itu, perlu dilanjutkan dengan hasil pengamatan berikutnya.

Dari hasil pengamatan sebelum menggunakan media permainan ular tangga, kemampuan mengenal konsep bilangan anak dalam tiga aspek yang diamati perlu ditingkatkan lagi dengan menggunakan media permainan ular tangga.



Gambar histogram 4.1 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan sebelum perlakuan

Sesuai gambar histogram 4.1 pengamatan kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum diberikan perlakuan, pada ketiga aspek yang telah diamati, terlihat bahwa ketiga aspek kategori BB lebih banyak. Berbeda dengan kategori BSB tidak nampak atau tidak ada anak yang masuk dalam kategori tersebut.

Berdasarkan uraian tabel pengamatan hasil rekapitulasi diatas peneliti berencana melaksanakan penelitian dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk mengamati kemampuan mengenal konsep bilangan anak agar lebih baik dan sesuai harapan guru dan peneliti.

4.1.2 Hasil Pengamatan Sesudah Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Pengamatan sesudah menggunakan media permainan ular tangga, peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1.2.1 Menyebutkan Titik Yang Ada Pada Dadu

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	20%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	53,33%
3.	Mulai Berkembang (MB)	3	20%
4.	Belum Berkembang (BB)	1	6,67%
	Jumlah	15	100

Berdasarkan tabel 4.1.2.1 di atas, dapat diketahui bahwa 15 anak yang menjadi subjek penelitian di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani menyebutkan titik yang ada pada dadu, yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 3 anak (20%), terdapat 8 anak (53,33%) untuk kategori Berkembang

sesuai Harapan, terdapat 3 anak (20%) untuk kategori Mulai Berkembang, dan terdapat 1 anak (6,67%) pada kategori Belum Berkembang.

Tabel 4.1.2.2 Menghitung Langkah Poin Sesuai Jumlah Titik Yang Diperoleh Dari Dadu

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	26,67%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	53,33%
3.	Mulai Berkembang (MB)	2	13,33%
4.	Belum Berkembang (BB)	1	6,67%
	Jumlah	15	100

Berdasarkan tabel 4.1.2.2 di atas, dapat diketahui bahwa 15 anak yang menjadi subjek penelitian di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu, yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 4 anak (26,67%), terdapat 8 anak (53,33%) untuk kategori Berkembang sesuai Harapan, terdapat 2 anak (13,33%) untuk kategori Mulai Berkembang, dan terdapat 1 anak (6,67%) pada kategori Belum Berkembang.

Tabel 4.1.2.3 Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	33,33%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	53,33%
3.	Mulai Berkembang (MB)	1	6,67%
4.	Belum Berkembang (BB)	1	6,67%
	Jumlah	15	100

Berdasarkan tabel 4.1.2.3 di atas, dapat diketahui bahwa 15 anak yang menjadi subjek penelitian di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga, yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 5 anak (33,33%), terdapat 8 anak (53,33%) untuk kategori Berkembang sesuai Harapan, terdapat 1 anak

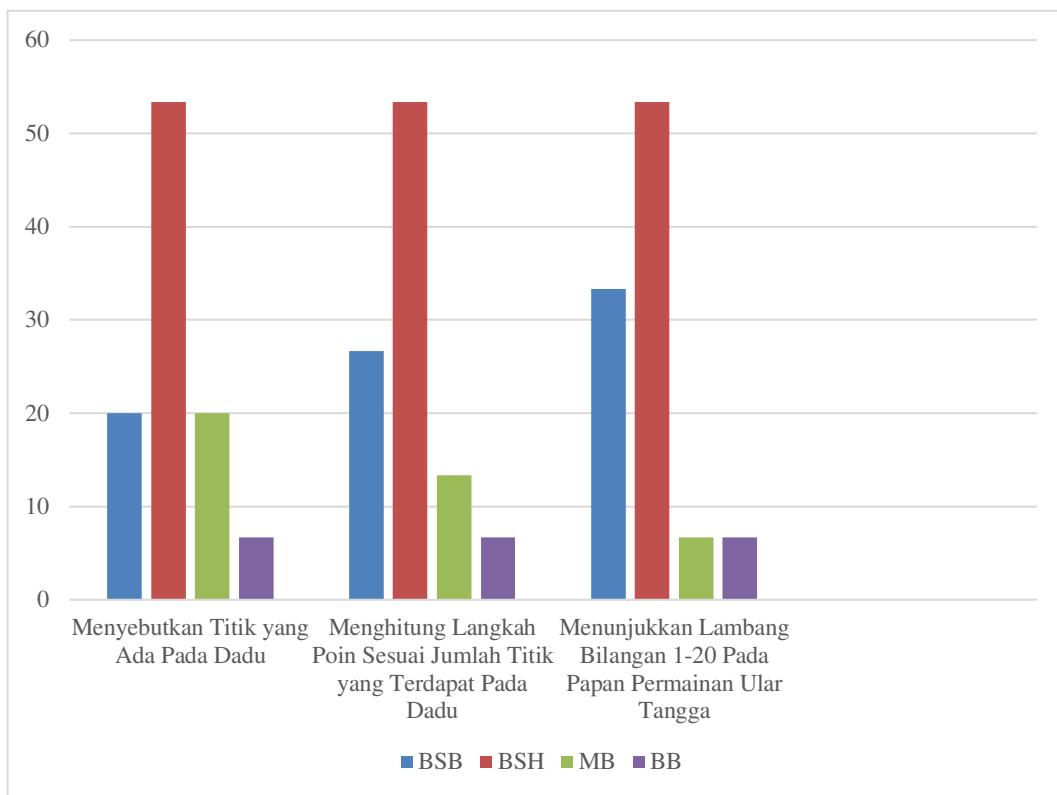
(6,67%) untuk kategori Mulai Berkembang, dan terdapat 1 anak (6,67%) pada kategori Belum Berkembang.

Tabel 4.1.2.4 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sesudah Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Kategori	Aspek Yang Diamati						Rata – rata (%)	
	Menyebutkan titik yang ada pada dadu		Menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu		Menunjukkan lambangan bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga			
	F	%	F	%	F	%		
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	20%	4	26,67%	5	33,33%	26,67%	
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	53,33%	8	53,33%	8	53,33%	53,33%	
Mulai Berkembang (MB)	3	20%	2	13,33%	1	6,67%	13,33%	
Belum Berkembang (BB)	1	6,67%	1	6,67%	1	6,67%	6,67%	
Jumlah	15	100	15	100	15	100	100	

Berdasarkan tabel 4.1.1.4 rekapitulasi diatas menunjukkan bahwa dari 15 anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani yang menjadi subjek penelitian dalam pengamatan yang dilakukan untuk melihat kemampuan mengenal konsep bilangan anak sesudah menggunakan media permainan ular tangga dalam kegiatan menyebutkan titik yang ada pada dadu, menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu, dan menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga. Terdapat 26,67% anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 53,33% anak dalam kategori

Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 13,33% anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 6,67% anak dalam kategori Belum Berkembang (BB).



Gambar histogram 4.2 Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sesudah Diberi Perlakuan

Sesuai hasil gambar histogram 4.2 dapat diketahui hasil rekapitulasi sesudah diberi perlakuan, terdapat perbedaan yang cukup jauh dari diagram diatas. Aspek yang paling menonjol yaitu kategori BSH serta yang menurun terlihat pada kategori BB di semua aspek yang diamati.

Adapun rekapitulasi kemampuan anak menyebutkan titik yang ada pada dadu sebelum dan sesudah di berikan perlakuan:

Tabel 4.1.3.1 Aspek Menyebutkan Titik Yang Ada Pada Dadu Sebelum dan Sesudah

Kategori	Sebelum Menggunakan Permainan Ular tangga		Sesudah Menggunakan Permainan Ular tangga	
	F	%	F	%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	3	20%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13,33%	8	53,33%
Mulai Berkembang (MB)	3	20%	3	20%
Belum Berkembang (BB)	10	66,67%	1	6,67%
Jumlah	15	100	15	100

Pada tabel 4.1.3.1 di atas, dapat diketahui sebelum dan sesudah kemampuan anak menyebutkan titik yang ada pada dadu sebelum diberi perlakuan menggunakan permainan ular tangga dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian kategori Berkembang Sangat Baik belum ada anak, terdapat 2 anak (13,33%) kategori Berkembang Sesuai Harapan, terdapat 3 anak (20%) kategori Mulai Berkembang, dan 10 anak (66,67%) kategori Belum Berkembang. Selanjutnya sesudah diberi perlakuan menggunakan media permainan ular tangga terdapat 3 anak (20%) kategori Berkembang Sangat Baik, terdapat 8 anak (53,33%) kategori Berkembang Sesuai Harapan, terdapat 3 anak (20%) kategori Mulai Berkembang, dan terdapat 1 anak (6,67%) kategori Belum Berkembang yang disebabkan oleh anak tersebut belum mengerti ketika menghitung titik yang ada pada dadu.

Tabel 4.1.3.2 Aspek Menghitung Langkah Poin Sesuai Jumlah Titik Yang Diperoleh Dari Dadu Sesudah dan Sebelum

Kategori	Sebelum Menggunakan Permainan Ular tangga		Sesudah Menggunakan Permainan Ular tangga	
	F	%	F	%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	4	26,67%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%	8	53,33%
Mulai Berkembang (MB)	4	26,67%	2	13,33%
Belum Berkembang (BB)	8	53,33%	1	6,67%
Jumlah	15	100	15	100

Pada tabel 4.1.3.2 di atas, dapat diketahui sebelum dan sesudah kemampuan anak menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu sebelum diberi perlakuan menggunakan permainan ular tangga dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian kategori Berkembang Sangat Baik belum terdapat anak, terdapat 3 anak (20%) kategori Berkembang Sesuai Harapan, terdapat 4 anak (26,67%) kategori Mulai Berkembang, dan 8 anak (53,33%) kategori Belum Berkembang. Selanjutnya sesudah diberi perlakuan menggunakan media permainan ular tangga terdapat 4 anak (26,67%) kategori Berkembang Sangat Baik, terdapat 8 anak (53,33%) kategori Berkembang Sesuai Harapan, terdapat 2 anak (13,33%) kategori Mulai Berkembang, dan terdapat 1 anak (6,67%) kategori Belum Berkembang yang disebabkan oleh anak tersebut belum mengerti ketika menghitung langkah yang diperoleh dari dadu.

Tabel 4.1.3.3 Aspek Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga Sesudah dan Sebelum

Kategori	Sebelum Menggunakan Permainan Ular tangga		Sesudah Menggunakan Permainan Ular tangga	
	F	%	F	%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	5	33,33%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%	8	53,33%
Mulai Berkembang (MB)	4	26,67%	1	6,67%
Belum Berkembang (BB)	8	53,33%	1	6,67%
Jumlah	15	100	15	100

Pada tabel 4.1.3.3 di atas, dapat diketahui sebelum dan sesudah kemampuan anak menyebutkan titik yang ada pada dadu sebelum diberi perlakuan menggunakan permainan ular tangga dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian kategori Berkembang Sangat Baik belum ada anak, terdapat 3 anak (20%) kategori Berkembang Sesuai Harapan, terdapat 4 anak (26,67%) kategori Mulai

Berkembang, dan 8 anak (53,33%) kategori Belum Berkembang. Selanjutnya sesudah diberi perlakuan menggunakan media permainan ular tangga terdapat 5 anak (33,33%) kategori Berkembang Sangat Baik, terdapat 8 anak (53,33%) kategori Berkembang Sesuai Harapan, terdapat 1 anak (6,67%) kategori Mulai Berkembang, dan terdapat 1 anak (6,67%) kategori Belum Berkembang yang disebabkan oleh anak tersebut belum mengerti ketika diminta menunjukkan lambang bilangan yang ada pada permainan ular tangga.

Tabel 4.1.4 Rekapitulasi Hasil Perbedaan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

No	Kategori	Pengamatan Sebelum diberi Perlakuan	Pengamatan Sesudah diberi Perlakuan
		Persentase (%)	Persentase (%)
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%	26,67%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	17,67%	53,33%
3.	Mulai Berkembang (MB)	24,66%	13,33%
4.	Belum Berkembang (BB)	57,67%	6,67%
	Jumlah	100	100

Berdasarkan tabel 4.1.4 dapat diketahui bahwa dari 15 anak didik yang menjadi subjek penelitian sebelum menggunakan permainan ular tangga terdapat (0%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik dalam semua aspek yang diamati, (17,67%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, (24,66%) dalam kategori Mulai Berkembang dan (57,67%) dalam kategori Belum Berkembang. Selanjutnya, sesudah menggunakan permainan ular tangga terdapat (26,67%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, (53,33%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, (13,33%) dalam kategori Mulai Berkembang, dan dalam kategori Belum Berkembang terdapat (6,67%).

Dengan demikian dilihat dari hasil sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga ada peningkatan dari aspek kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani dari belum berkembang menjadi berkembang sesuai harapan.

Tabel 4.1.5 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum tindakan	4.80	15	2.274	.587
	Sesudah tindakan	9.00	15	2.138	.552

Sesuai tabel 4.1.5, dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum diberikan perlakuan, yakni 4.80 dan sesudah diberikan perlakuan 9.00.

Tabel 4.1.6 Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations					
		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	sebelum tindakan & sesudah tindakan	15	.793	<,001	<,001

Sesuai tabel 4.1.6, dapat diketahui nilai N untuk sebelum dan sesudah tindakan adalah 15, maka dari itu artinya sampel data kurang dari 50. Kemudian dari tabel diatas dapat dilihat nilai correlation 0,793 yang artinya sebelum tindakan dan sesudah tindakan memiliki hubungan yang kuat dengan signifikansi dibawah 5% atau 0,05. Maka dari itu sebagian besar pengambilan keputusan dalam uji correlation di atas dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi sudah kuat.

Tabel 4.1.7 Paired Samples Test

Paired Samples Test												
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
					Lower	Upper						
Pa	Sebelum tindakan -	-	1.424	.368	-4.989	-3.411	-	14	<,001			
ir	Sesudah Tindakan	4.200					11		<,001			
1							.4					
							21					

Sesuai tabel 4.1.7, dapat diketahui bahwa nilai t hitung adalah sebesar -11.421 pada uji t tanda plus minus tidak diperhatikan sehingga nilai $11.421 > 1.76131$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.

Berdasarkan perbandingan di ketahui nilai signifikan $0,01 < 0,05$ sesuai dengan dasar kemampuan keputusan dalam *paired samples test*, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.

4.2 Data Hasil Wawancara

Kegiatan awal yang dilakukan ketika penelitian adalah wawancara dengan kepala sekolah atau guru di PAUD Asnur Kelurahan Lasoani. Data hasil wawancara diperoleh bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak di

kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani berbeda-beda ada yang berada di kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang.

Adapun pertanyaan yang peneliti ajukan pada guru di kelompok B, pertanyaan yang pertama “Bagaimana cara ibu memberikan penjelasan mengenai permainan ular tangga terkait dengan mengenal konsep bilangan?” untuk penjelasan sebelum memberikan permainan, biasanya saya memberikan contoh terlebih dahulu untuk cara bermainnya, sebelum saya menyuruh anak-anak untuk mengikuti permainan, dan setelah permainan selesai saya menanyakan tentang perasaan anak-anak setelah bermain permainan ular tangga dan kemudian mengevaluasi apakah anak-anak sudah bisa mengenal angka atau belum.

Pertanyaan kedua “Bagaimana cara ibu mengembangkan permainan ular tangga ini kepada anak-anak?” caranya yaitu dengan mengajarkan secara terus menerus agar kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat dilihat dan dikembangkan, tetapi bisa diselingi dengan permainan lainnya.

Pertanyaan ketiga “Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan anak terkait dengan permainan ular tangga?” permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, karena kemampuan mengenal konsep bilangan anak sangat penting untuk diajarkan apalagi di PAUD Asnur ini, meskipun PAUD ini belum terlalu dikenal akan tetapi kemampuan anak di PAUD ini masih sangat kurang dan anak-anak cenderung memilih permainan yang lain.

Pertanyaan keempat “Adakah kelebihan dan kelemahan mengenal konsep bilangan pada anak melalui permainan ular tangga?” Menurut saya, kelebihannya yaitu apabila anak sudah semangat atau menyukai permainan tersebut maka mereka akan bermain permainan tersebut, sedangkan kelemahannya yaitu terkadang anak suka memilih-milih permainan dan saat itu dia tidak suka bermain dengan permainan tersebut.

Pertanyaan kelima “Apakah ada kesulitan ibu saat mengajarkan permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan?” kesulitan pasti ada, akan tetapi permainan ini harus dilakukan secara berulang-ulang maka akan mudah untuk dimainkan, jika anak memainkan permainan ular tangga maka guru harus kreatif memberikan modifikasi pada permainan ini sehingga anak tidak merasa bosan dalam bermain.

4.3 Pembahasan

PAUD Asnur dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan permainan ular tangga untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan sudah cukup baik. Hal ini terlihat dari ketiga aspek yang diamati yaitu menyebutkan titik yang ada pada dadu, menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu, dan menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di PAUD Asnur Kelurahan Lasoani melaksanakan pembelajaran setiap hari, dari hari senin sampai dengan hari jumat mulai jam 8.00-10.30 WITA. Setiap hari jumat anak PAUD Asnur Kelurahan Lasoani melaksanakan pembelajaran mengaji untuk mengembangkan

pengetahuan anak untuk membaca Iqra. Dalam melaksanakan pembelajaran dalam mengamati anak bermain permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan, peneliti melaksanakan penelitian setiap hari senin, rabu, dan jumat selama jangka waktu 3 minggu, hal ini bertujuan untuk meminimalisir berbagai hambatan yang terjadi. yaitu karena kehadiran anak yang tidak menentu.

4.3.1 Hasil Proses Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Pada pertemuan awal anak belum paham tentang kegiatan pembelajaran mengenal konsep bilangan anak sebelum menggunakan media ular tangga karena terbukti ada 10 anak yang memiliki kategori belum berkembang. Karena pada saat bermain ada beberapa anak yang tidak memperhatikan, anak-anak pada umumnya masih bersifat egosentris ini sesuai dengan pernyataan Hartanti dalam Rita (2015:67) yang menyatakan anak usia dini masih memikirkan egonya tanpa memikirkan orang lain. Misalnya dalam hal bermain ular tangga ada beberapa anak kurang aktif dan cenderung diam serta masih ada anak yang harus diingatkan, di bimbing serta di contohkan dalam menjalankan permainan ular tangga dan beberapa anak tidak mengikuti aturan yang telah disampaikan oleh peneliti.

Hal ini sesuai dengan teori Menurut Francisca dan Riasatun dalam Yuvitasari (2015:41) permainan ular tangga adalah permainan papan yang terbuat dari dua dimensi. Tata cara permainan ular tangga yaitu untuk memulai setiap pemain mengocok dan melemparkan dadu. Pemain yang melemparkan dadu dengan angka yang paling besar akan mendapatkan giliran pertama, taruh pemain atau pion dikotak start. Lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang

ditunjukkan kedua dadu, lalu gerakkan poin ke kotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai dengan jumlah angka pada dadu. Kalau poin tersebut berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naik ke atas, Kalau poin berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turun ke bawah. Selain itu Pendidik tidak memberikan motivasi dan semangat kepada anak khususnya anak yang kurang aktif atau reward ketika menyelesaikan kegiatan pembelajaran tersebut.



Gambar 4.3 Permainan Ular Tangga

Tetapi setelah dilakukan perbaikan yaitu menggunakan media permainan ular tangga menunjukkan adanya perubahan pada anak dalam melaksanakan proses pembelajaran terbukti anak yang tadinya suka mengobrol dengan teman jauh lebih berkurang. Anak yang tadinya masih dibimbing atau harus dicontohkan dalam menghitung jumlah titik yang diperoleh pada dadu, menyebutkan, mengurutkan, menunjukkan lambang bilangan jauh lebih berkurang dan mematuhi aturan yang telah disampaikan oleh peneliti. Pencapaian indikator kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun) Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia no 146 tahun

2014 (Kemendikbud,2015) sebagai berikut Menyebutkan angka 1-20 dengan mengangkat jari sebagai pengetahuan membilang, Mengurutkan angka 1-20 sebagai pengetahuan mengenal konsep bilangan dan Menunjukkan lambang bilangan sebagai pengetahuan mengenal lambang bilangan.

Langkah-langkah pembelajaran permainan ular tangga yaitu, langkah pertama anak-anak berbaris didepan kelas setelah bel berbunyi, dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan jalan ditempat serta bernyanyi (lagu Lonceng berbunyi dan Bom-Bom) setelah itu guru memeriksa kuku anak-anak masuk satu persatu dikelas. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan mengucapkan salam terlebih dahulu dan berdoa bersama (doa sebelum belajar) kemudian guru mengajak peserta didik membaca surah-surah pendek (surah Al-Ikhlas,Al-Falaq,dan An-Naas). Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru memberikan gambaran terlebih dulu dengan bercakap-cakap dan tanya jawab tentang tema binatang ayam. Pada kegiatan inti guru sudah memberikan waktu kepada peneliti untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media ular tangga, dalam permainan ular tangga terdapat beberapa gambar binatang. Langkah yang dilakukan guru dan peneliti dalam kegiatan mengenal konsep bilangan anak yaitu

- a. Guru menyiapkan bahan utnuk mengenal konsep bilangan anak yaitu media ular tangga dan dadu yang sudah disediakan oleh peneliti.
- b. Peneliti menjelaskan aturan permainan dan mengenalkan beberapa binatang pada anak.
- c. Peneliti dan guru mempraktekkan terlebih dahulu cara melaksanakan permainan ular tangga selanjutnya anak diminta mempraktekkan cara melaksanakan kegiatan menyebutkan, menghitung, menunjukkan lambang bilangan angka 1-20 melalui permainan ular tangga. Setiap anak mendapatkan giliran untuk melempar dadu sampai pada kotak terakhir.

Selain itu peneliti dan guru membimbing setiap anak-anak yang mengalami kesulitan. Setelah peserta didik melaksanakan pekerjaannya dan membereskan peralatan belajarnya. Peserta didik mencuci tangan sebelum makan, berdoa sebelum makan dan makan bersama. Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar dimana anak diajak duduk melingkar untuk membaca doa sesudah makan. Kemudian dilanjutkan dengan guru bertanya pada anak, perasaan ketika melakukan kegiatan, serta menanyakan gambar apa saja yang terdapat pada gambar ular tangga, membaca doa harian (doa keselamatan dunia ahkirat, doa kedua orang tua, doa keluar rumah) dan pesan-pesan untuk anak dan selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi (lagu gelang sipaku gelang) membaca doa sebelum pulang (surah Al-Asr), salam dan pulang.

Langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa hasil penelitian menggunakan permainan ular tangga mendapatkan persentase (15,67%) kategori mulai berkembang, (46,66%) kategori berkembang sesuai harapan dan (28,89%) untuk kategori berkembang sangat baik. Pembelajaran pada anak usia dini tidak serta merta menggunakan metode ceramah, melainkan dengan metode belajar sambil bermain. Proses pembelajaran harus dalam suasana menyenangkan agar anak dapat merasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran menyenangkan dapat dilakukan dengan metode bermain, seperti dengan metode permainan sederhana atau menggunakan media yang menarik bagi anak. hal ini sesuai dengan teori menurut Docker dalam Fadillah (2018:8) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak

akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Menurut Hetherington dalam Marina (2020:96) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Media pembelajaran untuk anak, salah satunya adalah media belajar ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum tindakan menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator kemampuan mengenal konsep bilangan anak kurang berkembang, adapun indikatornya yaitu menyebutkan titik yang ada pada dadu, menghitung langkah poin sesuai jumlah yang diperoleh dari dadu, dan menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga. Pencapaian pada seluruh indikator belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Menurut peneliti penurunan presentase pada pertemuan awal dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang terpaku dengan lembar kerja anak. Peningkatan yang dimaksud belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Kemampuan anak dalam menaati aturan permainan pada pertemuan awal sebelum tindakan juga mengalami penurunan. Menurut peneliti, hal ini sebabkan karena anak sedang melalui proses penyusunan, dari kegiatan bermain yang bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak metode bermain.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, permasalahan yang muncul yaitu anak cepat bosan dan sibuk sendiri dalam mengikuti pembelajaran karena guru kurang

memotivasi dan memberikan dorongan kepada anak serta kurangnya reward kepada anak berupa kata *good job* dalam mengenal konsep bilangan anak pada anak kelompok B PAUD Asnur. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Santoso dalam Endratshi (2014:65) bahwa anak memerlukan penghargaan yang dapat berupa ucapan, hadiah, dan pujian.

Berdasarkan hasil penelitian pada pelaksanaan menggunakan media permainan ular tangga dapat mencapai hasil yang lebih optimal. Kegiatan ini menunjukkan peningkatan yang lebih baik anak lebih antusias mengikuti kegiatan bermain yang akan dilaksanakan. Hampir seluruh anak mampu menyelesaikan tugas, persentase yang didapat dalam kemampuan menyelesaikan tugas mengalami peningkatan presentase yang baik.

4.3.2 Aktivitas Anak Didik Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas anak didik dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media ular tangga yang diperoleh melalui hasil observasi sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Dilihat pada Tabel 4.1.1.4 hasil observasi sebelum diberi tindakan aktivitas anak didik dan kemampuan mengenal konsep bilangan anak masih belum berkembang karena masih berada pada kategori tidak baik atau belum berkembang untuk ketiga aspek yang diamati. Dan pada tabel 4.1.2.4 hasil observasi sesudah menggunakan media permainan ular tangga aktivitas anak didik dan kemampuan mengenal konsep bilangan anak sudah cukup berkembang sesuai harapan (BSH) pada saat menyebutkan titik yang ada pada dadu, menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu, dan menunjukkan lambang bilangan 1-20

pada papan permainan ular tangga anak dapat melakukan secara konsisten dan mandiri tanpa bantuan oleh peneliti atau guru.

4.3.3 Penerapan Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan dua orang atau lebih dan di mainkan menggunakan dadu yang memiliki angka 1 sampai 6, dan juga memiliki petak hingga berjumlah 100. Menurut Indah Rahmawati dalam Adiba (2020:2) salah satu media efektif yang dapat digunakan dalam proses menyampaikan suatu informasi terutama pada anak sekolah adalah menggunakan media permainan. Menurut Labibah (2014:2) permainan ular tangga merupakan permainan yang termasuk permainan tradisional yang murah, mudah, dapat dikombinasikan dengan materi yang diinginkan dan efektif digunakan sebagai sarana sosialisasi antara anak sekolah dengan teman sebaya dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain.

Permainan ular tangga dapat dilakukan diluar dan didalam ruangan, sebelum memulai permainan guru dan peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan, setelah itu peneliti memperkenalkan dan mempraktekkan cara bermain permainan ular tangga tersebut, dan setelah itu anak-anak di minta berbaris untuk memulai bermain dengan melempar dadu dan di lakukan secara bergiliran agar anak-anak tidak rebutan.

4.3.4 Mengenal Konsep Bilangan

Pemahaman konsep bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat. Menurut Sudaryanti dalam Marina (2020:11) konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting

untuk dikuasi anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya.

Pendidikan Nasional tahun 2010 dalam Reswita (2018:44) bahwa indikator mengenal konsep bilangan anak usia 5–6 Tahun adalah sebagai berikut:

- a. Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 (minimal).
- b. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda- benda) sampai 10.
- c. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda
- d. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai sepuluh.

Purpura dan Lonigan (2015) menjabarkan bahwa kemampuan mengenal bilangan yang spesifik berkembang pada anak usia dini pertama anak mulai mempelajari berhitung secara verbal, lalu anak mulai dapat membandingkan jumlah, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah, memanipulasi jumlah dengan soal cerita, kemudian anak mengenal lambang bilangan dan mengidentifikasi angka 1-9 serta membandingkan bilangan dan mengurutkan bilangan.

Susanto (2020:45) menjelaskan bahwa kemampuan mengenal bilangan pada anak TK adalah anak mampu membilang, menyebutkan urutan bilangan 1-20, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20, membuat urutan bilangan 1-20 dengan bendabenda, menghubungkan lambang bilangan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 20

(anak tidak diminta menulis), membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang jumlahnya sama, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.

Dapat disimpulkan bahwa memahami konsep bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak yang terdiri dari menghitung bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta membandingkan.

4.3.5 Permainan Ular Tangga Dalam Aspek Menyebutkan Titik Yang Ada Pada Dadu

Pembelajaran matematika membutuhkan suatu pendekatan yang tepat agar dalam pelaksanaan pembelajarannya terbukti efektif. Sebagaimana dari salah satu tujuan pembelajaran itu sendiri bahwa pembelajaran dilakukan agar peserta didik dapat mampu menguasai konten atau materi yang diajarkan dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran ini mestinya guru lebih memahami faktor apa saja yang berpengaruh dalam lingkungan siswa terhadap pembelajaran.

Kegiatan menyebutkan bilangan ini dapat dilakukan dengan permainan bilangan dengan permainan ini di harapkan anak mampu mengenal dan memahami konsep bilangan transisi lambing bilangan. Sriningsih dalam Nurwindia (2016:5) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini di sebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (route counting atau rational counting).

Menurut Olfix (2017:12) dadu berasal dari bahasa latin yaitu *datum* yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau

simbol acak. Sebuah kubus yang homogen memiliki peluang yang sama pada masing-masing sisinya jika terhadapnya dilakukan sebuah lemparan sehingga dikatakan adil. Menurut Homery (2018:10) “Penggunaan dadu dalam permainan dapat membantu anak meningkatkan kemampuan matematisnya terutama karena di dalamnya terdapat unsur mengidentifikasi dan menjumlahkan nilai dadu”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menyebutkan bilangan atau menyebutkan titik yang ada pada dadu yang digunakan dalam konteks permainan dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak, pembelajaran tentang bilangan menjadi lebih kongkrit, lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar, sehingga hal ini memudahkan anak dalam memahami konsep matematika.

4.3.6 Permainan Ular Tangga Dalam Aspek Menghitung Langkah Poin Sesuai Jumlah Titik Yang Terdapat Pada Dadu

Berhitung bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Bilangan merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Dengan demikian berhitung di kelompok anak usia dini diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar.

Menurut Paimin dan Mahardika dalam Joni (2016:5) Berhitung merupakan sebagai ilmu tentang struktur hubungan, hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan. Kemampuan berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti: menjumlahkan, mengurangi, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-

lambang matematika. Berhitung menurut Susanto (2019) adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai darilingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa berhitung merupakan sesuatu yang berhubungan dengan angka, simbol lambang bilangan menyebutkan urutan bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan kognitif anak yang sangat di perlukan dalam kehidupan sehari hari untuk memecahkan berbagai masalah.

4.3.7 Permainan Ular Tangga Dalam Aspek Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga

Kemampuan lambang bilangan bagi anak usia dini penting dirangsang untuk memahami konsep matematika di jenjang pendidik selanjutnya. Akan tetapi pemahaman guru dalam mengajarkan matematika yang baik dan tepat masih kurang, sehingga harus dilakukan pendekatan terkait konsep bilangan dengan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran anak usia dini agar bisa lebih tertarik dalam belajar.

Menurut Nurkamilia (2018:6) menyebutkan kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu suatu hal yang penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis dari dunia mereka. Menurut Wulandari dkk (2020:2) menyebutkan maka dari itu lambang bilangan yang merupakan bagian dari pembelajaran matematika memiliki peranan penting sehingga matematika perlu dikenalkan dan diajarkan

sejak dini sebagai persiapan anak dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya. Rahman (2017:6) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran dengan tujuan memperkenalkan bilangan kepada anak, anak akan mengingat nama bilangan sebagai awal memperkenalkan suatu konsep bilangan tetapi anak belum mengerti makna dari bilangan yang anak sebutkan akan tetapi seiring waktu dan bertambahnya pengalaman belajar, anak akan mengerti dari makan bilangan bahkan anak akan dapat memaknai dan membaca simbol-simbol bilangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal lambang bilangan merupakan suatu hal yang penting bagi anak sebagai persiapan anak dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya dan juga bisa menambah pengalaman belajar anak dengan mengerti makna bilangan bahkan simbol-simbol bilangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, bahwa di PAUD Asnur Kelurahan Lasoani dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga untuk melatih kemampuan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian kemampuan mengenal konsep bilangan di kelompok B PAUD Asnur dikatakan belum berkembang. Namun setelah dilaksanakan penelitian, sudah berkembang sesuai harapan dalam masing-masing aspek yang diamati yaitu kemampuan menyebutkan titik yang ada pada dadu, menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu, dan menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga. Peningkatan dominan dalam tiga aspek yang diamati yaitu aspek menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu dalam melakukan permainan.
2. Kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani ini dapat di buktikan dengan meningkatnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak dari kategori belum berkembang menjadi berkembang sesuai harapan. Hal ini dapat dilihat pada rekapitulasi data hasil penelitian dimana pada setiap aspek yang diamati mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari tabel sesudah perlakuan terdapat (26,67%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, (53,33%) dalam kategori Berkembang

Sesuai Harapan, (13,33%) dalam kategori Mulai Berkembang, dan dalam kategori Belum Berkembang terdapat (6,67%).

3. Efektivitas media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani dapat dilihat pada nilai t hitung adalah sebesar $11.421 > 1.76131$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak, dengan nilai signifikan $0,01 < 0,05$ sesuai dengan dasar kemampuan keputusan dalam *paried samples test*, maka dapat di simpulkan bahwa media permainan ular tangga mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu tentang efektivitas media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak, maka dengan ini peneliti mengemukakan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Anak : selama proses pembelajaran, anak diharapkan dapat sabar dan menghargai temannya yang sedang bermain sambil menunggu gilirannya.
2. Bagi guru : sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan agar lebih bermakna dan menarik minat anak untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi kepala sekolah : diharapkan dapat bekerja sama dengan guru untuk melakukan berbagai perbaikan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak.
4. Bagi lembaga PAUD : hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan yang berharga dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan hasil penelitian dapat dipertimbangkan dalam melaksanakan proses pembelajaran setelah melihat hasil penerapan permainan ular tangga.
5. Peneliti : sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman turun langsung di lapangan sehingga dapat melihat adanya perubahan setelah diberikannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga.
6. Bagi peneliti ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti akan kegiatan dalam pembelajaran khususnya kemampuan mengenal konsep bilangan anak dan diharapkan dapat memberi manfaat dan sebagai kajian yang relevan dalam penulisan karya ilmiah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiba, T. R., Supriyadi, S., & Katmawanti, S. (2020). Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Preventia: The Indonesian Journal of Public Health*, 5(1), 1-7.
- Agustriyana, N. A., & Undarwati, A. (2014). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Materi Penggunaan Mata Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Developmental and Clinical Psychology*, 3(1).
- Asiyah, S. (2014). Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Tk Islam Mutiara Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(2), 1-13.
- Astuti, E. M., Novianti, R., & Febrialismanto, F. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Animals Manipulatif Lotto Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Alfarizky Kids Kabupaten Kampar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 97-107.
- Atabik, A. (2015). Prinsip dan Metode Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(2), 264-280.
- Audina, R. dkk. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki". *Jurnal ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* Vol.1. No.3. 2022. Hal. 298
- Azkiyah, N. M. (2019). *Pengaruh media flipchart terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Walisongo Sawahan Buduran Sidoarjo* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Cinthia, C., Fakhrana, A., Aini, L., Ritonga, E. R., & Khadijah, K. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral Aud Di Tk Bina Anaprasa Kencana. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 886-892.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Mengingkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85-91.

- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- Hasyim, S. L. (2015). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam Perspektif Islam. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, 13(2), 169-177.
- Hendarwati, E. dkk. "Implementasi Nilai Kejujuran Pada Anak Usia Dini Melalui Media Ular Tangga". *Jurnal MOTORIC (Media of Teaching Oriented and Children)*. Volume 3 Number 1. 2019. hal. 35.
- Istiana, Y. (2017). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 20(2), 90-98.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33.
- Kurniawati, R., & PG PAUD, F. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Yunior Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(1), 24-25.
- Nurkamilah, M., Mirawati, M., & Arumsari, C. (2018). Disposisi Matematis Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok A PAUD Permata Hati Aisyiyah Tasikmalaya). *EARLY CHILDHOOD : JURNAL PENDIDIKAN*, 2(2b), 19–29. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.28>
- Joni, J. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-10.
- Junarti, J. (2020). PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA OPERASI BILANGAN BULAT SISWA SEKOLAH DASAR.
- Permadi, H. (2018). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Rahman, T., Sumardi, S., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1), 118–128.

- Rahmawati, A., & Fitriyah, S. (2020). Efektivitas media permainan ular tangga terhadap sikap siswa dalam membuang sampah. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 3(3), 183-186.
- Ramaini. 2014 “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Negeri Pembina Lubuk Basung”. Lubuk Basung. Hal. 121
- Rohmalina, R., Aprianti, E., & Lestari, R. H. (2020). Pendekatan Open-Ended dalam Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1409-1418.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192-209.
- Setiawati, E. dkk.“Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak”.JurnalPETIK Volume 5. Nomor 1. Maret 2019.hal. 89
- Sudaryanti.(2020). Pengenalan Matematika Anak Usia Dini. Yogyakarta : Fip Uny
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.
- Wulandari, N. P. R., Dantes, N., & Antara, P. A. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.2510>
- Yuvitasari Intan.(2015) Peningkatan kemampuan mengenal kata melalui metode permainan ular tangga kata pada anak kelompok a tk sinar melatih seriharjo ngaglik sleman Yogyakarta. Skripsi. Universitas negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

**RUBRIK PENILAIAN MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK
DI KELOMPOK B PAUD ASNUR KELURAHAN LASOANI**

1. Menyebutkan Titik Yang Ada Pada Dadu

No	Kategori	Deskripsi
1	BSB Atau ☆☆☆☆	Anak mampu menyebutkan titik-titik yang terdapat pada dadu secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator
2	BSH Atau ☆☆☆	Anak mampu menyebutkan titik-titik yang terdapat pada dadu secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru
3	MB Atau ☆☆	Anak mampu menyebutkan titik-titik yang terdapat pada dadu dengan bantuan guru
4	BB Atau ☆	Anak belum mampu menyebutkan pada saat menyebut titik-titik yang terdapat pada dadu angka tetapi masih harus dibimbing dan di contohkan

2. Menghitung Langkah Poin Sesuai Jumlah Titik Yang Diperoleh Pada Dadu

No	Kategori	Deskripsi
1	BSB Atau ☆☆☆☆	Anak mampu menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator
2	BSH Atau ☆☆☆	Anak mampu menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru
3	MB Atau ☆☆	Anak mampu menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu dengan bantuan guru
4	BB Atau ☆	Anak belum mampu menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu angka, tetapi masih harus dibimbing dan di contohkan

3. Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga

No	Kategori	Deskripsi
1	BSB Atau ☆☆☆☆	Anak mampu menunjukkan angka lebih dari 20 angka secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indicator
2	BSH Atau ☆☆☆	Anak mampu menunjukkan angka 10-20 secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru
3	MB Atau ☆☆	Anak mampu menunjukkan angka kurang dari 1-10 dengan bantuan guru
4	BB Atau ☆	Anak belum mampu menunjukkan angka, tetapi masih harus dibimbing dan di contohkan

Keterangan:

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

PEDOMAN WAWANCARA
(KEPADA GURU)

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK DI
KELOMPOK B PAUD ASNUR KELURAHAN LASOANI**

A. Identitas

Nama : Hj. Nuriany Londol, S.Pd., M.Pd
Pendidikan Terakhir : S2
Umur : 50
Pekerjaan : Guru Kelas B PAUD Asnur
Lokasi : PAUD Asnur Kelurahan Lasoani

B. Pertanyaan

1. Bagaimana cara ibu memberikan penjelasan mengenai permainan ular tangga terkait dengan mengenal konsep bilangan?

Jawab : untuk penjelasan sebelum memberikan permainan, biasanya saya memberikan contoh terlebih dahulu untuk cara bermainnya, sebelum saya menyuruh anak-anak untuk mengikuti permainan, dan setelah permainan selesai saya menanyakan tentang perasaan anak-anak setelah bermain permainan ular tangga dan kemudian mengevaluasi apakah anak-anak sudah bisa mengenal angka atau belum.

2. Bagaimana cara ibu mengembangkan permainan ular tangga ini kepada anak-anak?

Jawab : caranya yaitu dengan mengajarkan secara terus menerus agar kemampuan mengenal konsep bilangan anak dapat dilihat dan dikembangkan, tetapi bisa diselingi dengan permainan lainnya.

3. Bagaimana kemampuan mengenal konsep bilangan anak terkait dengan permainan ular tangga?

Jawab : permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak, karena kemampuan mengenal konsep bilangan anak sangat penting untuk diajarkan apalagi di PAUD Asnur ini, meskipun PAUD ini belum terlalu dikenal akan tetapi kemampuan anak di PAUD ini masih sangat kurang dan anak-anak cenderung memilih permainan yang lain.

4. Adakah kelebihan dan kelemahan mengenal konsep bilangan pada anak melalui permainan ular tangga?

Jawab : Menurut saya, kelebihannya yaitu apabila anak sudah semangat atau menyukai permainan tersebut maka mereka akan bermain permainan tersebut, sedangkan kelemahannya yaitu terkadang anak suka memilih-milih permainan dan saat itu dia tidak suka bermain dengan permainan tersebut.

5. Apakah ada kesulitan ibu saat mengajarkan permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak?

Jawab : kesulitan pasti ada, akan tetapi permainan ini harus dilakukan secara berulang-ulang maka akan mudah untuk dimainkan, jika anak memainkan permainan ular tangga maka guru harus kreatif memberikan

modifikasi pada permainan ini sehingga anak tidak merasa bosan dalam bermain.

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK SEBELUM PERLAKUAN

Nama Sekolah : PAUD Asnur

Kelompok : B

Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan sesuai hasil pengamatan

No	Nama anak	Aspek yang diamati												Jumlah	
		Menyebutkan Titik Yang Ada Pada dadu				Menghitung Langkah Poin Sesuai Jumlah Titik Yang Diperoleh Dari Dadu				Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga					
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB		
1	Qn			✓				✓				✓		6	
2	Pt			✓				✓			✓			7	
3	Wh			✓			✓					✓		7	
4	Ar		✓				✓				✓			9	
5	Sc				✓				✓				✓	3	
6	Rz				✓				✓				✓	3	
7	Mr				✓				✓				✓	3	
8	Rr		✓				✓				✓			9	
9	Au				✓				✓				✓	3	
10	Af				✓				✓				✓	3	
11	Fd				✓			✓				✓		5	
12	Fr				✓			✓				✓		5	
13	Ai				✓				✓				✓	3	
14	Ad				✓				✓				✓	3	
15	Ws				✓				✓				✓	3	

**LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP
BILANGAN ANAK SESUDAH PERLAKUAN**

Nama Sekolah : PAUD Asnur

Kelompok : B

Petunjuk : Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan sesuai hasil pengamatan

No	Nama anak	Aspek yang diamati												Jumlah	
		Menyebutkan Titik Yang Ada Pada dadu				Menghitung Langkah Poin Sesuai Jumlah Titik Yang Diperoleh Dari Dadu				Menunjukkan Lambang Bilangan 1-20 Pada Papan Permainan Ular Tangga					
		BS B	BS H	M B	B B	BS B	BS H	M B	B B	BS B	BS H	M B	B B		
1	Qn		✓				✓				✓			9	
2	Pt		✓			✓				✓				11	
3	Wh	✓				✓				✓				12	
4	Ar	✓				✓				✓				12	
5	Sc		✓				✓				✓			9	
6	Rz			✓				✓					✓	5	
7	Mr		✓						✓			✓		6	
8	Rr	✓				✓				✓				12	
9	Au		✓					✓			✓			8	
10	Af		✓				✓				✓			9	
11	Fd			✓			✓				✓			8	
12	Fr		✓				✓				✓			9	
13	Ai			✓			✓				✓			8	
14	Ad		✓				✓			✓				10	
15	Ws				✓		✓				✓			7	
Jumlah													135		

TABEL DISTRIBUSI

	$\alpha = 0.1$	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0025	0.001
dk							
1	3.077684	6.313752	12.706205	31.820516	63.656741	127.321336	318.308839
2	1.885618	2.919986	4.302653	6.964557	9.924843	14.089047	22.327125
3	1.637744	2.353363	3.182446	4.540703	5.840909	7.453319	10.214532
4	1.533206	2.131847	2.776445	3.746947	4.604095	5.597568	7.173182
5	1.475884	2.015048	2.570582	3.364930	4.032143	4.773341	5.893430
6	1.439756	1.943180	2.446912	3.142668	3.707428	4.316827	5.207626
7	1.414924	1.894579	2.364624	2.997952	3.499483	4.029337	4.785290
8	1.396815	1.859548	2.306004	2.896459	3.355387	3.832519	4.500791
9	1.383029	1.833113	2.262157	2.821438	3.249836	3.689662	4.296806
10	1.372184	1.812461	2.228139	2.763769	3.169273	3.581406	4.143700
11	1.363430	1.795885	2.200985	2.718079	3.105807	3.496614	4.024701
12	1.356217	1.782288	2.178813	2.680998	3.054540	3.428444	3.929633
13	1.350171	1.770933	2.160369	2.650309	3.012276	3.372468	3.851982
14	1.345030	1.761310	2.144787	2.624494	2.976843	3.325696	3.787390
15	1.340606	1.753050	2.131450	2.602480	2.946713	3.286039	3.732834
16	1.336757	1.745884	2.119905	2.583487	2.920782	3.251993	3.686155
17	1.333379	1.739607	2.109816	2.566934	2.898231	3.222450	3.645767
18	1.330391	1.734064	2.100922	2.552380	2.878440	3.196574	3.610485
19	1.327728	1.729133	2.093024	2.539483	2.860935	3.173725	3.579400
20	1.325341	1.724718	2.085963	2.527977	2.845340	3.153401	3.551808

DOKUMENTASI

1. Pada Saat Wawancara



- 2. Pada Saat Kegiatan Bermain Permainan Ular tangga**
- a. Aspek menyebutkan titik yang ada pada dadu



- b. Aspek menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang diperoleh dari dadu



- c. Aspek menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**PAUD ASNUR****HARI/TANGGAL** : Rabu, 3/05/2023**KELOMPOK** : B**TEMA/SUB TEMA** : Binatang/Binatang Darat**SUB-SUB TEMA** : Ayam**Indikator Pencapaian Pembelajaran**

- Menunjukkan anak mampu menyanyangi Binatang
- Mampu menggunakan motorik kasar dan halus
- Mampu menyebutkan titik yang ada pada dadu
- Mampu menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu
- Mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga
- Mampu memahami dan melaksanakan perintah dari guru
- Memiliki sikap sabar

Media Dan Sumber Pembelajaran

- Guru dan Anak didik
- Media ular tangga

Langkah Kegiatan

1. Pembukaan (+30)
 - Berbaris
 - Salam, berdoa, menyanyi
 - Bercakap-cakap tentang binatang (ayam)
2. Inti (+60)
 - Mampu menyebutkan titik yang ada pada dadu
 - Mampu menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu

- Mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga

Recalling

- Merapikan alat yang telah digunakan
 - Diskusi tentang perasaan dari selama melakukan kegiatan bermain
 - Penguatan pengetahuan yang didapat anak
3. Istirahat (+30)
 - Cuci tangan, berdoa, makan bersama
 - Bermain
 4. Penutup (+30)
 - Tanya jawab tentang pelajaran hari ini
 - Baca doa harian
 - Berdoa, salam, pulang

Palu, 3 Mei 2023

Mengetahui,

Guru Kelas



Hj. Nuriany Londol, S.Pd., M.Pd

Kepala Sekolah



Laila Siti Nurhasanah, S.Pt., Gr

Peneliti



Fidya Nopianti S. Lalusu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**PAUD ASNUR****HARI/TANGGAL** : Senin, 08/05/2023**KELOMPOK** : B**TEMA/SUB TEMA** : Tanaman/Tanaman Hias**SUB-SUB TEMA** : Kaktus**Indikator Pencapaian Pembelajaran**

- Bersyukur atas ciptaan tuhan
- Mampu menggunakan motorik kasar dan halus
- Mampu mewarnai gambar kaktus dengan bebas
- Mampu menyebutkan titik yang ada pada dadu
- Mampu menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu
- Mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga
- Mampu memahami dan melaksanakan perintah dari guru
- Memiliki sikap sabar

Media Dan Sumber Pembelajaran

- Guru dan Anak didik
- Media ular tangga, gambar pola kaktus, krayon, dan pensil warna

Langkah Kegiatan

5. Pembukaan (+30)
 - Berbaris
 - Salam, berdoa, menyanyi
 - Bercakap-cakap tentang tanaman hias (kaktus)
6. Inti (+60)
 - Mewarnai gambar kaktus
 - Mampu menyebutkan titik yang ada pada dadu

- Mampu menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu
- Mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga

Recalling

- Merapikan alat yang telah digunakan
 - Diskusi tentang perasaan dari selama melakukan kegiatan bermain
 - Penguatan pengetahuan yang didapat anak
7. Istirahat (+30)
 - Cuci tangan ,Berdoa,makan Bersama
 - Bermain
 8. Penutup (+30)
 - Tanya jawab tentang pelajaran hari ini
 - Baca doa harian
 - Berdoa,salam ,pulang

Palu, 8 Mei 2023

Mengetahui,

Guru Kelas

Hj. Nuriany Londol, S.Pd., M.Pd

Kepala Sekolah



Laila Siti Nurhasanah, S.Pt., Gr

Peneliti

Fidya Nopianti S. Lalusu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**PAUD ASNUR****HARI/TANGGAL** : Senin, 15/05/2023**KELOMPOK** : B**TEMA/SUB TEMA** : Tanaman/tanaman Hias**SUB-SUB TEMA** : Melati**Indikator Pencapaian Pembelajaran**

- Bersyukur atas ciptaan tuhan
- Mampu menggunakan motorik kasar dan halus
- Mampu mengenal simbol huruf M dan menebalkannya
- Mampu menyebutkan titik yang ada pada dadu
- Mampu menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu
- Mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga
- Mampu memahami dan melaksanakan perintah dari guru
- Memiliki sikap sabar

Media Dan Sumber Pembelajaran

- Guru dan Anak didik
- Media ular tangga, LKA

Langkah Kegiatan

1. Pembukaan (+30)
 - Berbaris
 - Salam, berdoa, menyanyi
 - Bercakap-cakap tentang tanaman hias (melati)
2. Inti (+60)
 - Mengenal simbol huruf M dan menebalkannya
 - Mampu menyebutkan titik yang ada pada dadu

- Mampu menghitung langkah poin sesuai jumlah titik yang terdapat pada dadu
- Mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 pada papan permainan ular tangga

Recalling

- Merapikan alat yang telah digunakan
 - Diskusi tentang perasaan dari selama melakukan kegiatan bermain
 - Penguatan pengetahuan yang didapat anak
3. Istirahat (+30)
 - Cuci tangan, berdoa,makan bersama
 - Bermain
 4. Penutup (+30)
 - Tanya jawab tentang pelajaran hari ini
 - Baca doa harian
 - Berdoa,salam, pulang

Palu, 15 Mei 2023

Mengetahui,

Guru Kelas

Hj. Nuriany Londol, S.Pd., M.Pd

Kepala Sekolah



Laila Siti Nurhasanah, S.Pt., Gr

Peneliti

Fidya Nopianti S. Lalusu



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TADULAKO
 Nomor : 3243 /UN28.1/KP/2023

Tentang

PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING DAN PENETAPAN
JUDUL SKRIPSI/KARYA TULIS ILMIAH MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang :
- a. bahwa sesuai surat Koordinator Prodi..PG PAUD No. 8202/UN28.1/KM/2023 tanggal 29 Maret 2023 tentang Usul Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi/Karya tulis Ilmiah, maka usul tersebut disetujui;
 - b. bahwa untuk kelancaran serta terarahnnya penulisan/penyusunan skripsi/karya tulis ilmiah mahasiswa, dipandang perlu mengangkat dosen pembimbing dan menetapkan judul skripsi/karya tulis ilmiah mahasiswa;
 - c. bahwa sdr/i **Dr. Andi Agusniatih, M.Si.**, dipandang memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing I dan **Sita Awulanisah, S.Pd.,M.Pd** sebagai pembimbing II penulisan/penyusunan skripsi/karya tulis ilmiah mahasiswa;
 - d. bahwa untuk penulisan/penyusunan skripsi/karya tulis ilmiah mahasiswa, perlu menetapkan judul skripsi/karya tulis ilmiah mahasiswa;
 - e. bahwa berdasarkan pertimbangan huruf a, b, c dan huruf d di atas, perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako sebagai pelaksanaannya.
- Mengingat :
- 1. Undang-undang RI, Nomor 17 Tahun 2003, Tentang Keuangan Negara;
 - 2. Undang-undang RI, Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - 3. Undang-undang RI, Nomor 12 Tahun 2012, Pendidikan Tinggi;
 - 4. Undang-undang RI Nomor 5 Tahun 2014, Tentang Aparatur Sipil Negara;
 - 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - 6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi RI, Nomor 8 Tahun 2015 Tentang Statuta Universitas Tadulako;
 - 7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi , Nomor 44 Tahun 2017, Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Tadulako;
 - 8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nomor 3 Tahun 2020, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
 - 9. Keputusan Presiden RI, Nomor 36 Tahun 1981, Tentang Pendirian Universitas Tadulako;
 - 10. Keputusan Menteri Keuangan RI, Nomor 97/KMK.05/2012, Tentang Penetapan Universitas Tadulako pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 - 11. Keputusan Menteri Keuangan Nomor: 193/PMK.05/2016, tentang penetapan Remunerasi bagi Pejabat Pengelola, Dewan Pengawas dan Pegawai Badan Layanan Umum Universitas Tadulako pada Kementerian Riset dan Pendidikan Tinggi

12. Keputusan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi RI Nomor : 10782/M/KP/2019, tentang Pengangkatan Rektor Universitas Tadulako Masa Jabatan 2019-2023;
13. Keputusan Rektor Universitas Tadulako, Nomor 2726/UN28/KP/2020, tentang Pengangkatan Dosen yang diberi Tugas Tambahan Sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmi Pendidikan Universitas Tadulako masa jabatan 2020-2024;
14. Peraturan Rektor Universitas Tadulako, Nomor 5 Tahun 2022, tentang Pedoman dan Peraturan Akademik Universitas Tadulako Tahun Akademik 2022-2023.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS TADULAKO TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING DAN PENETAPAN JUDUL SKRIPSI/KARYA TULIS ILMIAH MAHASISWA
- KESATU : Mengangkat sdr/i. **Dr. Andi Agusniatih, M.Si** sebagai dosen pembimbing I dan Sita Awalunisah, S.Pd.,M.Pd sebagai pembimbing II skripsi/karya tulis ilmiah mahasiswa.
- KEDUA : Menetapkan judul skripsi/karya tulis ilmiah dengan judul :**Efektivitas Media Permainan Ular Tangga terhadap Mengenal Konsep Bilangan Anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani**
- KETIGA : Yang namanya tersebut pada diktum KESATU pada keputusan ini untuk segera melaksanakan pembimbingan penulisan/penyusunan skripsi/karya tulis ilmiah kepada mahasiswa atas nama :
- | | | |
|-------|---|--------------------------|
| Nama | : | Fidya Nopianti S. Lalusu |
| NIM | : | A 411 18 134 |
| Prodi | : | PG PAUD |
- KEEMPAT : Jika mahasiswa belum dapat menyelesaikan skripsi/karya tulis ilmiah tersebut sampai berakhirnya Surat Keputusan tersebut, maka segera memperpanjang SK Dekan FKIP tentang pengangkatan dosen pembimbing dan penetapan judul skripsi/karya tulis ilmiah.
- KELIMA : Konsekuensi biaya yang diperlukan atas diterbitkannya keputusan ini dibebankan pada Dana DIPA Universitas Tadulako yang dialokasikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako melalui sistem perhitungan pembayaran remunerasi.
- KEENAM : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berlaku selama 6 (enam) bulan, dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu
Pada tanggal : 29.3.2023

D e k a n,

Dr. Ir. Amiruddin Kade, S.Pd., M.Si
NIP.196907031994031004

Tembusan:

1. Rektor Universitas Tadulako (sebagai laporan);
2. Kepala BAKP Universitas Tadulako;
3. Ketua Jurusan dalam Lingkungan FKIP Universitas Tadulako;
4. Koordinator Program Studi PG PAUD;
5. Masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS TADULAKO**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Bumi Tadulako Tondo, Jl. Soekarno – Hatta Km.9, Palu, Sulawesi Tengah
Telp. (0451) 429743 Fax. (0451) 422844 www.FKIP.untad.ac.id

Nomor : 8205 /UN28.1/KM/2023
 Hal : Izin Penelitian/Observasi

Palu, 4. 4. 2023

Yth. Kepala Sekolah PAUD Asnur Kelurahan Lasoani

Dengan hormat kami mohon kesediaan Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Fidya Nopianti S. Lalusu
 No. Stambuk : A 411 18 134
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Program Studi : PG PAUD

Melaksanakan Observasi dan Penelitian untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian Skripsi dengan Judul: **Efektivitas Media Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani**

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik


 Dr. Nurhayadi, M.Si 
 NIP. 19670425 199603 1 001

Tembusan :
 Dekan FKIP Universitas Tadulako (Sebagai Laporan).



**PEMERINTAH KOTA PALU
(PAUD) TK ASNUR
KELURAHAN LASOANI**

Alamat : BTN Lasoani Bawah Blok J2 No. 15



SURAT KETERANGAN

Nomor : /ASNUR/V/2023

Kepala PAUD ASNUR dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Fidya Nopianti S. Lalusu
No. Stambuk	: A41118134
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: S1 PG PAUD
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

Benar telah melaksanakan penelitian/observasi mulai tanggal 3 Mei 2023 sampai 15 Mei 2023 dalam rangka penyelesaian skripsi, dengan judul "Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak di Kelompok B PAUD Asnur Kelurahan Lasoani"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Palu, 17 Mei 2023

Kepala Sekolah

Laila Siti Nurhasanah, S.Pt., Gr

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fidya Nopianti S. Lalusu

Stambuk : A41118134

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : PG PAUD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Palu, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan


Fidya Nopianti S. Lalusu

BIODATA/CURRICULUM VITAE

I. UMUM

1. Nama : Fidya Nopianti S. Lalusu
2. Tempat dan Tanggal Lahir : Luwuk, 5 November 2000
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Suriyadi Lalusu
 - b. Ibu : Hikmawati Datu Adam
5. Agama : Islam
6. Alamat : Jalan Tombolotutu Atas



II. Pendidikan

1. SD : SDN Inpres Soho
2. SMP : SMP Negeri 1 Luwuk
3. SMA : SMA Negeri 1 Luwuk
4. Pendidikan Terakhir : Universitas Tadulako