

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Chlidren*) mengemukakan definisi anak usia dini adalah sekelompok individu atau sekelompok orang yang berada pada rentang kelompok usia 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok individu atau manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada saat usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi sekali seumur hidup dalam masa perkembangan kehidupan manusia. Perkembangan dan pertumbuhan kehidupan anak usia dini perlu ditunjukkan atau diarahkan pada kognitif, fisik, sosio-emosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat yang berguna untuk pembentukan pribadi yang utuh.

Definisi anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Secara umum pemahaman tentang anak sering diidentifikasi sebagai manusia dewasa versi mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berpikir. Pemahaman lain tentang anak usia dini adalah anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus diasah dan dikembangkan.

Pada dasarnya anak memiliki potensi dan keunikan sendiri. Pengembangan potensi anak harus diperhatikan, agar potensi anak dapat berkembang secara optimal. Potensi anak dapat berkembang secara pesat pada lima tahun pertama, sehingga masa ini disebut Masa Emas (*The Golden Age*).

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

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

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulus atau pemberian rangsangan pendidikan dimulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun. Pada usia ini juga anak disebut dengan sedang dalam masa *golden age*, yaitu masa yang sangat penting dalam kehidupan anak-anak. Karena pada masa ini kematangan fisik dan psikis anak berlangsung yang siap memberikan respon pada stimulus-stimulus yang di dapat dari lingkungan sekitarnya.

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

Pada pembangunan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas tinggi adaalah pembangunan manusia Indonesia sejak usia dini, sebagai salah satunya adalah meningkatkan kecerdasan anak yang tidak saja dari sisi kecerdasan intelektual tetapi juga melalui kecerdasan kinestetik yang mencakup

kemampuan fisik yang cukup spesifik yakni keseimbangan (*balance*), kelenturan (*Flexibility*), Koordinasi (*coordination*), kekuatan (*streght*), kecepatan (*Speed*) dan keakuratan (*accuracy*), anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan cenderung lebih kuat, lebih cepat dan lebih lincah, hal ini sangat penting karena dunia anak identik dengan dunia bergerak sehingga mampu melahirkan gerak fisik yang cerdas yang dinamis selalu menyenangkan dan ceria yang sangat dibutuhkan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Perkembangan merupakan pola perubahan yang dimulai pada saat konsepsi (pembuahan) dan berlanjut disepanjang rentang kehidupan. Kebanyakan perkembangan melibatkan pertumbuhan, meskipun perkembangan juga meliputi penurunan (Santrock dalam Yuliani, 2009:13). disebutkan bahwa perkembangan manusia merupakan sesuatu studi ilmiah tentang pola-pola perubahan dan stabilitas di sepanjang rentang kehidupan manusia. Hal itu menunjukkan bahwa manusia mengalami perubahan dalam beberapa hal, misalnya dalam hal tinggi dan berat badan, perbendaharaan kata, dan kematangan berfikir. Akan tetapi ada hal-hal yang cenderung menetap, seperti tempramen dan kepribadian. Perkembangan bersifat sistematis artinya perkembangan bersifat berkesinambungan dan terorganisir.

Untuk memahami setiap tahapan dibutuhkan pengetahuan darimana asal permainan

tersebut dan bagaimana cara bekerja tahapan permainan tersebut. Setiap tahapan mempunyai pengaruh baik sebagai buah dari tahapan sebelumnya maupun bibit bagi tahapan yang akan datang. Dalam persiapan untuk tahapan selanjutnya kemampuan tahap yang sekarang telah selesai diolah. Artinya, sekali suatu tahap telah berhasil dicapai. Setelah mencapai tahap berikutnya maka tidak dapat mundur terhadap yang telah selesai dicapai. (Papalia dalam Hildayani, 2003:7:67)

Masa lima sampai enam tahun pertama kehidupan anak sebagaimana yang tertera pada modul yang di terbitkan oleh Depdiknas (2009:1), anak TK merupakan masa dimana perkembangan kognitif, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan sangat cepat sehingga menentukan masa depan anak. Di masa inilah semua perkembangan anak mulai terbentuk dan cenderung menetap sampai usia dewasa. Dengan demikian betapa pentingnya pendidikan awal bagi anak TK yang memberikan bekal untuk mempersiapkan diri menerima pengajaran bagi kehidupan selanjutnya.

Heroman (dalam yuliani, 2003:6.9) membagi area perkembangan kedalam empat aspek, yaitu aspek sosial emosional, aspek fisik, aspek kognitif dan aspek bahasa. Namun dalam pendidikan anak usia dini di Negara Indonesia, ada lima perkembangan yang menjadi fokus proses pengembangan, yaitu perkembangan sosial-emosional, perkembangan kognitif,

perkembangan bahasa, perkembangan fisik dan perkembangan nilai agama dan moral. Sekalipun dibahas terpisah-pisah, aspek-aspek tersebut sebenarnya saling berkaitan. Semua aspek-aspek tersebut harus dikembangkan dengan baik, karena semua aspek perkembangan diperlukan oleh anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berfikir (*Gegne* dalam Jamaris, 2006:150). Pengertian yang luas *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Menurut ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku, seseorang/anak itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Pemberian stimulus harus dilakukan dengan tepat oleh orang tua dan guru. Salah satu stimulus yang dapat diberikan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak adalah dengan cara bermain sambil belajar. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang penting bagi anak usia dini. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan khususnya perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga tahapan perkembangan yaitu pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf.

Perkembangan kognitif anak terdapat pada tahap sensorimotor dan pra operasional. Di tahap sensorimotor, anak mendapat pengetahuan murni dari gerak dan indra secara nyata. Anak belajar mengenal dunia melalui meraba, membau, melihat, mendengar, dan merasakan. Sedangkan di tahap praoperasional, anak mulai mampu memecahkan masalah dengan cara berpikir terlebih dahulu, tidak lama kemudian di tahap selanjutnya anak mampu mempelajari masalah sebelum bertindak dan terlibat langsung dalam kegiatan secara fisik. Di usia dini anak belum bisa berpikir operasional dan perlu benda nyata dalam membangun pengetahuannya, termasuk dalam pengetahuan mengenal lambang bilangan. Perkembangan kognitif anak digolongkan menjadi 3 tahap yaitu pengetahuan sains dan umum, konsep bentuk dan warna, ukuran, dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Mereka wajib meraih nilai-nilai penting yang terdapat didalam konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Saat membilang lambang bilangan anak akan berkenalan dengan aktivitas berhitung awal, aktivitas berhitung yang dilaksanakan saat rentang usia 5-6 tahun ialah membilang bilangan secara urut dari 1-20, mencari kecocokan antara lambang bilangan dengan benda, menjumlahkan dan mengurangi angka 1 hingga 20.

Kemampuan kognitif sangat diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka

lihat, rasa, raba, dengar, ataupun cium melalui pancaindra yang dimilikinya. Adapun pengembangan kognitif anak-anak juga bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Perkembangan kognitif yaitu perkembangan dari pikiran, adapun pikiran adalah dari otak, bagian yang digunakan untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian, pikiran anak mulai kreatif sejak lahir. Saat sepanjang pikirannya berkembang, maka anak akan lebih cerdas. Oleh karena itu kemampuan kognitif anak haruslah dikembangkan sedini mungkin. Salah satu perkembangan kognitif yang harus dikembangkan adalah kemampuan berhitung melalui Permainan Ular Tangga.

Konsep pengenalan angka merupakan bagian dari matematika, sehingga cara mengenali angka lebih sulit daripada membaca angka. Karena terdapat beberapa faktor yang menghambat perkembangan, kemampuan mengenali angka diantaranya adalah media pembelajarannya yang kurang menarik, cara penyampaian bertele-tele yang dirasa membosankan, penerapan materi yang monoton dan tidak sesuai dengan usia perkembangan anak dan materi yang diajarkan, sarana dan prasarana yang terbatas dan tidak memadai, sehingga anak cenderung malas memperhatikan dan konsentrasi pada materi yang disampaikan yang pada akhirnya dalam melakukan kegiatan atau tugas

yang diberikan terkesan asal-asalan atau ikut-ikutan. Hal tersebut menjadi pemicu kelemahan kemampuan mengenal angka yang nantinya akan lebih berat pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Belajar berhitung untuk anak-anak sangat penting dilakukan karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari penggunaan matematika atau berhitung. Untuk mengenalkan matematika khususnya kegiatan berhitung pada anak harus dilakukan dengan pendekatan belajar dalam mengajar, salah satunya yaitu belajar dengan menggunakan benda-benda konkrit. Selain itu guru harus bisa membangkitkan dan memelihara minat belajar anak atau peserta didik perlu diciptakan suasana santai saat belajar, memberikan kesempatan bermain dan permainan akan lebih baik jika dikaitkan dengan materi pembelajaran matematika. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran harus dilakukan di lingkungan yang nyaman dan dalam suasana yang menyenangkan, agar target capaian perkembangan kognitif anak sesuai dengan harapan.

Saat ini kegiatan berhitung yang biasa dilakukan di lembaga pendidikan taman kanak-kanak sebagian besar yaitu dengan berhitung pada gambar di LKS yang disediakan oleh guru. Selain itu ada juga yang hanya melakukan berhitung dengan kegiatan yang sederhana seperti menghitung jumlah anak yang hadir di kelas, bahkan ada juga yang hanya dikenalkan dengan tulisan angka di papan tulis. Model kegiatan

berhitung seperti ini kurang efektif apabila diterapkan pada anak usia dini, karena anak-anak akan cepat menangkap pembelajaran bila kegiatan yang dilakukan dapat dikaitkan dengan benda-benda konkrit.

Perkembangan kemampuan berhitung anak TK memang jauh dari sempurna. Untuk itu perlu adanya Stimulus yang dapat merangsang minat belajar berhitung anak, sehingga potensi yang dimiliki dapat berkembang sesuai yang diinginkan. Dengan demikian kreativitas guru dituntut untuk membuat strategi belajar mengajar yang menyenangkan.

Pengembangan kemampuan berhitung 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. Mengingat efek penting dari materi pengembangan kemampuan berhitung sejak dini, maka dari itu, sangat perlu kiranya diberikan rangsangan, dorongan dan dukungan berupa program pembelajaran yang terencana, bermanfaat dan menyenangkan. Di sinilah peran guru sangat diperlukan, untuk itu sebagai guru TK harus dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan pengembangan pembelajaran kemampuan berhitung di sekolah sesuai dengan

kreativitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di TK.

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

Seharusnya dalam melakukan pembelajaran berhitung pada anak menggunakan media permainan dan benda kongkrit yang ada disekitar anak agar dalam melakukan kegiatan anak tidak akan merasa bosan dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Menurut Susanto, (2011:98) menjelaskan bahwa : kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya yang dimulai dari lingkungan sekitar anak dan dapat membantu anak untuk melanjutkan

ketahap pendidikan selanjutnya. Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik maka sebaiknya guru atau pendidik dapat memahami tahap kemampuan berhitung anak dan melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Karena bermain adalah cara anak dalam belajar

Menurut Pupung dan Anik, (2018:3-6) Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.

Bermain menurut Mulyadi, (2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain: (1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai instrinsik pada anak; (2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat instrinsik; (3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak; (4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak; (5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti

kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Menurut Jhonson, bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan (Sujiono, 2009). Menurut Sudono, bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Menurut Schwartzman, bermain adalah pura-pura dan bukan sesuatu yang sungguh-sungguh (Sudonno, 2000).

Menurut Singer, (dalam Kusantini,2004) mengemukakan bahwa, bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui bermain. Pada anak usia dini perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut. Dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.

Dengan demikian kegiatan bermain ini mempunyai tujuan, yaitu agar anak dapat mengeluarkan semua perasaan negatif, seperti pengalaman yang tidak menyenangkan/traumatik dan harapan-harapan yang tidak terwujud melalui bermain dalam realita sehingga timbul perasaan senang dan lega. Hal ini merupakan tujuan dasar seorang anak bermain, karena anak belum memiliki tujuan yang lebih mendasar lain selain untuk memperoleh kesenangan.

Bermain memiliki beberapa ciri yang dapat membedakan aktivitasnya dengan aktivitas lain, diantaranya: (1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik : Kegiatan bermain dilakukan berdasarkan keinginan anak sendiri. Hal ini dilakukan tanpa paksaan dari pihak lain; (2) Diwarnai oleh emosi-emosi positif : Ketika melakukan kegiatan bermain, setiap anak akan merasa senang dan bersemangat. Ketika anak sedang dalam masalah dan kemudian bermain, anak akan merasa senang kembali dan melupakan masalahnya; (3) Fleksibel : Kegiatan bermain dapat berubah sesuai keinginan anak kapan saja dan dimana saja; (4) Menekankan pada proses bukan pada hasil : Kegiatan bermain selalu melihat dari sisi ketika proses berlangsung. Anak akan terlatih keterampilan motorik halusya, bahasa, bahkan kognitifnya ketika bermain. Namun jika melihat sisi hasil kegiatan bermain akan berbeda. Karena yang tampak adalah alat permainan yang berantakan, lantai kotor, dan lain sebagainya. Untuk itu yang harus ditentukan

dalam kegiatan bermain adalah proses bukan hasil; (5) Bebas memilih : Ketika anak bermain, anak bebas memilih kegiatan bermain apa saja yang dikehendaki; (6) Mempunyai kualitas pura-pura : Ketika anak sedang bermain, selalu ada aktivitas anak berpura-pura. Ketika bermain boneka anak berpura-pura menjadi dokter atau seorang ibu. Ketika bermain balok, anak sedang berpura-pura sebagai arsitek yang sedang membuat rancang bangun.

Kegiatan bermain memiliki beberapa fungsi, diantaranya: (1) Memanfaatkan energi berlebih pada anak; (2) Memulihkan tenaga setelah bekerja dan merasa jenuh; (3) Melatih keterampilan tertentu; (4) Mengembangkan semua aspek perkembangan; (5) Membantu anak mengenali lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan pada dirinya; (6) Memberikan kesempatan proses berasosiasi pada anak untuk mendapat dan memperkaya pengetahuan.

Dalam kegiatan stimulasi perkembangan anak dengan kegiatan bermain memiliki beberapa manfaat, diantaranya : (a) Menjadi salah satu cara bagi pendidik untuk mengamati dan melakukan asesmen terhadap anak; (b) Menjadi media terapi dan intervensi bagi anak yang memiliki kebutuhan khusus; (c) Pengembangan berbagai aspek perkembangan; (d) Mengasah ketajaman panca indera; (e) Pengembangan keterampilan fisik.

Anak usia taman kanak-kanak adalah masa yang sangat strategis untuk mengenal angka di jalur berhitung, karena usia taman kanak-kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kemampuan mengenal angka diberikan melalui belajar dalam permainan, tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Dalam pendidikan anak usia dini sebagai pelaku penting pendidikan yang secara langsung berhadapan dengan anak, sehingga pendidikan anak usia dini harus memahami tentang tugas dan perkembangan anak pada setiap tingkatan usia tertentu. Kegiatan rutin yang tidak mengacu pada kebutuhan anak secara individual maupun kelompok, bahkan akan menciptakan pembelajaran yang membosankan bagi anak. Hal tersebut disebabkan karena kegiatan dari hari kehari tetap sama tanpa ada kegiatan yang menantang atau menarik. Oleh karena itu pendidik dituntut untuk lebih kreatif membuat media-media yang menarik untuk pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan pendidik untuk mengembangkan kognitif anak adalah Permainan Ular Tangga.

Media yang mendukung diharapkan mampu menstimulasi aspek perkembangan anak secara maksimal. Salah satu jenis media permainan yang bisa digunakan untuk penerapan belajar berhitung pada anak adalah permainan

yang sudah familiar di kalangan anak-anak yaitu, ular tangga. Menurut Sriningsih (2009:98), permainan ular tangga bisa menstimulasi berbagai bidang pengembangan salah satunya perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif-matematika yang terstimulasi ialah menyebut urutan angka, mengenal simbol dan persepsi tentang angka. Jadi kesimpulannya, kita harus membuat situasi menggembirakan untuk anak sehingga permainan ular tangga sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

Permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan cara berhitung pada anak. Kegiatan berhitung permulaan anak harus melalui beberapa tahapan, yaitu mampu mengenal angka, menyebutkan angka, dan mengurutkan angka yang pada akhirnya anak akan mampu melakukan berhitung secara sederhana dengan benar.

Dalam hal ini guru harus bisa melakukan kegiatan mengajar berhitung pada anak sesuai dengan tahap-tahap tersebut. Menurut Sriningsih permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Stimulus yang dapat diberikan pada keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu agar anak dapat menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat membantu

mengoptimalkan kemampuan berhitung pada anak.

Menurut Sriningsih (2009:98) menjelaskan bahwa : permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif ,bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, majumundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif–matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan. Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai pemain. Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anakanak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung.

Permainan Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil yang berisi angka dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak

lain. Permainan ular tangga selain mudah dipahami, menarik, aman dan menyenangkan.

Metode permainan “Ular Tangga” dalam konsep berhitung memberikan kesempatan bagi anak-anak dalam pemikiran kreatif dan pengekspresian diri. Sejalan dengan pandangan Ausubel mengenai belajar bermakna (Suciati, 2020) yang merupakan suatu proses dalam menghubungkan sebuah informasi baru dengan konsep terkait pada struktur kognitif anak. Permainan ini juga sesuai dengan model pemrosesan informasi yang dikemukakan oleh Gagne. Gagne (Warsita, 2008) juga mengungkapkan bahwa belajar ialah seperangkat proses internal bagi anak sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan mereka (kondisi). Dalam permainan “Ular Tangga” hal tersebut sesuai dengan pandangan Gagne dimana situasi eksternal dibaut bermakna dan diorganisasikan dengan urutan pada proses pembelajaran (Metode permainan). Vygotsky (Dahar, 2011) juga memberikan pendapat bahwa proses belajar harus berlangsung dengan situasi dan kondisi sosial serta adanya peranan bahasa. Dalam permainan “Ular Tangga”, terjadi suatu interaksi sosial yang sangat penting dilakukan anak dalam menginternalisasi pemahaman, masalah, dan proses yang sulit. Dimana rekonstruksi aktivitas psikologis dan penggunaan bahasa terlibat dalam proses internalisasi. Penggunaan bahasa merupakan

sarana bagi anak dalam pengalaman belajar mereka. Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa Permainan “Ular Tangga” dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak TK B.

Hasil observasi awal pada kelompok B di TK Pesantren Tarbiyatul Aulad Mojokerto terdapat permasalahan yaitu anak mengalami kesulitan dalam kemampuan berhitung. Di dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan lembar kerja yang kemudian anak langsung mengerjakannya berdasarkan contoh yang guru berikan. Hal ini anak masih memerlukan bantuan dalam mengenal angka yang mereka tulis. Selain itu pembelajaran yang diberikan kurang inovatif dan menarik sehingga anak cepat bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang mengenai permasalahan yang dihadapi di TK Pesantren Tarbiyatul Aulad Mojokerto maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung pada anak TK B (5-6 Tahun) di TK Pesantren Tarbiyatul Aulad Mojokerto.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Adapun Ruang Lingkup dan Batasan Masalahnya:

- a. Kemampuan Berhitung
- b. Pada anak usia 5-6 tahun
- c. Melalui permainan ular tangga

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup dan batasan masalah penelitian yang tertera diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah :

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun ?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ialah :

Untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

E. Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas :

Permainan Ular Tangga 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 menghubungkannya dengan kotak lain.

b. Variabel Terikat :

Kemampuan Berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika dan sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Kegiatan berhitung dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yakni :

1. Bagi peserta didik
Meningkatkan minat anak dalam pembelajaran matematika anak usia dini melalui permainan ular tangga
2. Bagi Guru
Sebagai bahan pengetahuan tentang pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun
3. Bagi Sekolah
Sebagai Referensi untuk sekolah dapat menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan konsep mengenal angka pada anak.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Memberikan pengalaman langsung dan sangat berharga sebagai calon pendidik dan juga dapat menambah wawasan peneliti tentang permainan ular tangga dapat mempengaruhi kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun.