

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA

Setiana*, Mimin Casminah
Universitas Islam Al-Ihya Kuningan
Email: nsetiana708@gmail.com, mimincasminah3@gmail.com,

Article Info	Abstrak
Artikel Masuk: 17 Juni 2026 Artikel Review: 25 Juni 2026 Artikel Revisi: 4 Juli 2026	
Kata Kunci: Peningkatan; Peningkatan; Ular tangga	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan observasi, kemampuan berhitung pada anak di kelompok B di KOBER Kartini menunjukkan rata-rata pencapaian sebesar 40%, yang tergolong dalam kategori "belum berkembang untuk usia 5-6 tahun." Oleh karena itu, penerapan permainan ular tangga dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelas tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juli 2025 yang bertempat di KB Kartini Desa Sangkanmulya Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan. Penelitian ini melibatkan anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 anak. Prosedur penelitian terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan (<i>planning</i>), tindakan (<i>acting</i>), pengamatan (<i>observing</i>), refleksi (<i>reflecting</i>). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok B di KB Kartini Desa Sangkanmulya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media belajar ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hasil presentase dari <i>pretest</i> , siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media belajar ular tangga. Peningkatan kemampuan berhitung dapat dilihat dari hasil penilaian setiap siklus. Hasil <i>pretest</i> menunjukkan jumlah nilai 70 dengan presentase 58% meningkat setelah dilaksanakan siklus I menjadi 82 dengan presentase 68%, kemudian meningkat lagi setelah dilaksanakan siklus II menjadi 105 dengan presentase 87,5%. Hasil penilaian pada <i>pretest</i> , siklus I, dan siklus II diperoleh dengan cara observasi menggunakan lembar test yang dibuat oleh peneliti bersama guru. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan kemampuan berhitung anak tergolong dalam kategori sangat baik.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dan utama dalam kehidupan kita. Semua orang berhak mendapatkan pendidikan, dimana dalam hal ini telah tercantum dalam pasal 31 UUD 1945. Secara garis besar pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan yang kita terima tidak hanya pendidikan formal saja, tetapi juga pendidikan non-formal. Disebutkan dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan akan dimulai sejak usia dini, jadi bulan lagi setelah usia sekolah. Lebih lanjut bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga

usia enam tahun yang dilakuka melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa usia dini merupakan periode emas (golden age) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengeali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif, maupun sosialnya. Teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, yang membagi perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap, memberikan landasan penting dalam penelitian ini. Piaget menyatakan bahwa pada usia 5-6 tahun, anak sudah mulai menggunakan simbol untuk menyatakan objek dan mengembangkan pemahaman konsep dasar, seperti angka dan perhitungan (Tadjuddin, 2015).

Kemampuan berhitung adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan anak usia dini sebagai penentuan dalam jenjang sekolah dasar terutama pada usia 5 tahun yang berada pada kelompok A (Novianti, 2015) pembelajaran bertujuan merupakan bagian terpenting bagi anak apabila kegiatan berhitung dilakukan dengan berbagai macam kegiatan dengan menggunakan media yang lebih menarik atau menggunakan permainan yang dapat mempengaruhi minat belajar dalam berhitung (Milawati, 2012).

Kemampuan berhitung merupakan potensi yang dimiliki anak dalam menguasai dibidang matematika. 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. Sedangkan Sriningsih (2008:63) mengungkapkan bahwa : kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebuKoberan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebuKoberan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah dengan menerapkan permainan edukatif yang menyenangkan, seperti permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar berhitung sambil bermain. Melalui permainan ini, anak dapat meningkatkan kemampuan berhitungnya dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Sidik (2004, hlm.24) dalam Maisyaroh (2014, hlm 18) menyatakan permainan Ular Tangga adalah permainan dimana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati tangga harus naik. Selain berisi kotak, papan permainan ini juga dilengkapi dengan ular dan tangga pada nomor-nomor tertentu secara acak. Pemain yang berada pada ekor ular harus menggerakkan pionnya ke kepala ular, begitupun pemain yang berada pada kotak tangga harus menaikan pionnnnya naik ke ujung tangga. Ular Tangga merupakan permainan yang menyenangkan yang dimainkan dalam

kelompok, sehingga memungkinkan pemain didalamnya berinteraksi dan menghilangkan kejenuhan. Permainan berbentuk papan ini terdiri dari kotak-kotak kecil, sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan beberapa kotak dengan kotak lainnya, pemain menggerakkan pionnya sesuai dengan angka yang didapat setelah melempar dadu secara bergilir. Aturan yang sederhana menyebabkan permainan ini banyak diminati berbagai kalangan, sehingga dirasa memudahkan apabila diterapkan dalam pembelajaran.

Permainan ular tangga adalah permainan (*games*) adanya kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “*Strat*” selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama bilangan, langkah permainan diatas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “*Finish*”.

Menurut Sriningsih menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Menurut Agus N. Cahyo 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.

Dari beberapa pendapat para pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan 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. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga - setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Permainan ular tangga dapat diberikan kepada anak usia 5-6 tahun dengan tujuan untuk menstimulus atau merangsang perkembangan anak diantaranya perkembangan kognitif, perkembangan bahasa dan perkembangan sosial anak. Jadi secara tidak langsung anak yang memainkan permainan ular tangga secara tidak langsung sudah mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa dan sosialnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fatimah dan Sri (2022) yang hasil penelitiannya yaitu Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas B. dan penggunaan media ular tangga sebagai tindakan yang dilakukan guru dan peneliti kemampuan berhitung pada peserta didik mengalami peningkatan sesuai dengan indikator yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan.

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga

Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Yani dan Agus (2022) yang hasil penelitiannya adalah pembelajaran berhitung melalui media permainan ular tangga anak usia dini di KB Kartini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung melalui media permainan ular tangga mengalami perkembangan yang signifikan. Hal ini terlihat dari akhir observasi terakhir anak sudah mencapai nilai perkembangan yang dicapai berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan observasi dengan guru kelompok B di KOBAR Kartini, kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berhitung awal anak, masih menunjukkan perkembangan yang kurang memadai, Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak di kelompok B masih berada pada kategori "belum berkembang." Jika hal ini dibiarkan, kemampuan berhitung anak akan memengaruhi perkembangan kognitif secara keseluruhan (Suyono & Hariyanto, 2011).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di KB Kartini Kuningan Tahun Ajaran 2024/2025. Dalam hal ini, permainan ular tangga tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi berhitung, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan, serta kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal berhitung, dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti mengambil judul penelitian "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 tahun melalui Permainan Ular Tangga di Kober Kartini Desa Sangkanmulya Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan".

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Elliot penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas di dalamnya. PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara : Merencanakan, Melaksanakan, dan Merefleksikan.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2026 yang bertempat di KB Kartini Desa Sangkanmulya Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan yang beralamat di Rt 017 Rw 005 Desa Sangkanmulya Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan. Penelitian ini melibatkan anak kelompok B di KB Kartini Desa Sangkanmulya Kecamatan Cigandamekar yang berjumlah 12 anak.

Menurut Suharsisni Arikunto penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar mengajar berupa sebuah Tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Menurut Suwarsih Madya (1994:1), dalam penelitian tindakan kelas secara garis besar terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas dalam hal ini akan menggunakan instrument test. Soal test berisikan soal dari semua aspek yang akan diteliti, sehingga observer tinggal menghitung hasil penilaian. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah tentang kemampuan

berhitung anak dengan indikator sesuai kurikulum pada KB. Indikator tersebut antara lain adalah dapat menyebut serta mengurutkan angka 1 – 20, mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai, mamahami operasi hitung penjumlahan dan pengurangan secara sederhana.

Indikator	Deskripsi	Instrumen
Mengurutkan angka 1 – 20	Anak dapat mengurutkan angka 1 – 20	Soal Test
Mencocokkan angka dengan jumlah benda	Anak dapat mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai	Soal Test
Operasi penjumlahan sederhana	Menguasai berhitung penjumlahan angka secara sederhana	Soal Test
Operasi pengurangan sederhana	Menguasai berhitung pengurangan secara sederhana	Soal Test

Tabel 1. Kisi – kisi Instrumen Kemampuan Berhitung Anak Kober

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, selain berupa data angka penelitian ini juga dimaknai dengan informasi yang mengandung kesimpulan dari data yang telah terkumpul.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan banyaknya data yang terkumpul setelah test pada akhir siklus. Data kuantitatif yang digunakan adalah dengan cara mencari rata – rata skor menurut Suharsimi Arikunto (2010) dengan rumus sebagai berikut :

$$R = \frac{\sum X}{N}$$

Ket :

R = Rata – rata

$\sum X$ = Jumlah skor anak

N = Banyak anak

Berdasarkan dari hasil perhitungan presentase akan dimasukan ke dalam lima kategori predikat menurut Suharsimi Arikunto (2010: 269) sebagai berikut:

No	Interval	Kategori
1	81-100%	Sangat baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang baik
5	0-20%	Tidak baik

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan Ular Tangga

Hasil dan Pembahasan

Jumlah siswa KB Kartini kelompok B berjumlah 12 anak. Proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif, karena masih banyak anak yang kurang memperhatikan dan beberapa anak sibuk bermain sendiri atau dengan teman lainnya. Salah satu penyebab kondisi tersebut adalah anak kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran khususnya berhitung, selain itu metode guru dalam mengajar kurang menarik dengan minimnya penggunaan media.

Pembelajaran pada anak tidak menggunakan benda – benda konkrit. Media pembelajaran yang dipakai guru dapat dikatakan monoton karena hanya memakai media yang sama khususnya belajar berhitung, sehingga menimbulkan rasa cepat bosan pada anak dan berpengaruh pada prestasi anak dalam berhitung. Masih banyak anak yang kurang memahami konsep berhitung, sehingga ini menjadi landasan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam hal berhitung dengan media belajar ular tangga. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru khususnya berhitung banyak menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan dan menulis di papan tulis tanpa memperagakan dengan benda konkrit. Kondisi tersebut membuat anak cepat bosan dan kurang perhatian dengan penjelasan yang diberikan oleh guru. Banyak anak yang sibuk bermain sendiri atau banyak bicara dengan teman yang lain. Suasana pada saat guru menjelaskan materi sangat ramai, sehingga penjelasan guru kurang dapat diterima oleh anak. Tahap akhir dari proses pembelajaran tersebut guru memberikan tugas berupa soal yang harus dikerjakan pada LKA (Lembar Kerja Anak). Tugas tersebut adalah soal berhitung seperti mengurutkan angka, penjumlahan, pengurangan, dan menghubungkan benda dengan angka yang sesuai.

Sebelum dilakukan tindakan terlebih dulu peneliti melakukan *pretest* guna memperoleh data dengan menggunakan metode observasi. Metode ini dilakukan dengan cara memberikan soal berhitung berupa lembar test pada setiap anak, dimana soal tersebut mencakup beberapa indikator yang dinilai yaitu dapat mengurutkan angka 1 – 30, menghubungkan jumlah benda dengan angka, penjumlahan, dan pengurangan sederhana. Rekapitulasi hasil *pretest* kemampuan berhitung sebagai berikut :

No	Nama	Nilai	Nilai Maks
1	Agung Nurcahyana	5	10
2	Faiq Romdon	6	10
3	Muhammad Faiz	5	10
4	Muhammad Zulfikar	6	10
5	Naomi	6	10
6	Afifa	7	10
7	Nafizah	6	10
8	Siti Nafisa	6	10
9	Muhammad Al-Fatih	4	10

10	Raihan Al-Dzikra	6	10
11	Fitra Shany Kurniawan	7	10
12	Jalynda Maharani	6	10
	Jumlah	70	120
	Rata - rata	5,8	12
	Presentase	58%	100%

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil *Pretest*

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kemampuan anak dalam berhitung masih kurang. Hasil *pretest* menunjukkan jumlah nilai seluruh anak hanya 70 dari jumlah maksimum yaitu 120, sehingga jika dipresentase hanya 58,3%. Hasil *pretest* setiap indikator dari 50 soal mengurutkan terjawab 36 benar, 50 soal mencocokkan terjawab 24 benar, 75 soal penjumlahan terjawab 47 benar, dan 75 soal pengurangan terjawab 37 benar. Proses pembelajaran tidak menggunakan benda – benda konkrit sebagai media, sehingga anak akan cepat bosan dan materi yang diberikan tidak dapat diterima oleh anak dengan baik. Kondisi seperti ini menjadi landasan peneliti untuk melakukan tindakan dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan media ular tangga.

1. Penelitian Siklus I

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 – 30 Mei 2026 dengan tema hewan selain untuk menarik perhatian anak sekaligus mengenalkan jenis hewan.

a. Pelaksanaan

Pada tahap perencanaan tindakan hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema pembelajaran .
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), Rencana pelaksanaan pembelajaran tercantum dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dibuat oleh peneliti dan bekerjasama dengan guru. Rencana tindakan yang sudah dibuat adalah setiap proses pembelajaran dengan media ular tangga akan dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru sebagai pendamping siswa. Sebelum melakukan proses pembelajaran peneliti menjelaskan aturan dalam bermain ular tangga sekaligus membagi menjadi beberapa kelompok.
- 3) Menyiapkan media yang akan digunakan, Media tersebut adalah papan permainan ular tangga beserta perlengkapannya yaitu dadu dan kartu soal sesuai nomor petak. Papan permainan ular tangga ini berukuran 1.5 x 1.5 m dan terdapat gambar – gambar hewan sebagai background.

b. Pelaksanaan siklus 1

Pertemuan 1 siklus I dilaksanakan pada hari kamis, 15 Mei 2026 dari pukul 07.30 – 09.00 WIB. Langkah pembelajaran sebagai berikut :

- a) Kegiatan awal (20 menit)

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan Ular Tangga

Kegiatan awal dimulai dengan siswa masuk secara berbaris sambil bernyanyi. Setelah semua siswa masuk, kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh guru. Kegiatan berikutnya adalah presensi siswa dilakukan oleh guru dengan cara memanggil satu per satu, kemudian dilanjutkan bernyanyi lagu anak secara bersama – sama. Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru menggambarkan terlebih dahulu materi apa yang akan dipelajari pada hari tersebut.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Pada kegiatan inti guru sudah memberikan waktu kepada peneliti untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar dengan media ular tangga. Peneliti membagi siswa menjadi lima kelompok dengan anggota masing – masing berjumlah 5 anak. Peneliti menyiapkan media ular tangga, selanjutnya peneliti menjelaskan cara bermain. Setelah memahami cara serta aturan bermain, siswa langsung memulai permainan ular tangga dengan bantuan peneliti dan guru. Soal dalam permainan ular tangga tersebut terdiri dari soal mengurutkan angka, mencocokkan jumlah benda, penjumlahan, dan pengurangan sesuai nomor pada kartu soal.

Waktu yang ditentukan dirasa cukup, karena semua kelompok dapat belajar mencakup semua level yaitu mengurutkan, mencocokkan, menjumlahkan, mengurangi. Dengan bermain seperti ini terbukti anak merasa senang dalam belajar sehingga anak terlihat semangat dalam menjawab soal yang ada. Permainan ular tangga tersebut selain belajar berhitung siswa juga dikenalkan dengan berbagai macam jenis hewan yang terdapat pada papan ular tangga dan kartu soal.

c) Kegiatan akhir (10 menit)

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses permainan ular tangga telah selesai sesuai waktu yang ditentukan. Guru beserta peneliti mengajak siswa untuk bertepuk tangan untuk keberhasilan dalam pembelajaran hari ini. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mencapai level tertinggi dalam bermain. Guru berdiskusi dengan siswa tentang pembelajaran hari ini serta mengulas pembelajaran dengan media ular tangga, dilanjutkan dengan doa bersama dan anak istirahat.

2) Pertemuan 2 Siklus I

Pertemuan 2 siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 16 Mei 2026 dari pukul 07.30 – 09.00 WIB. Langkah pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan awal (20 menit)

Kegiatan awal dimulai dengan siswa masuk secara berbaris sambil bernyanyi. Setelah semua siswa masuk, kemudian

dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh guru. Kegiatan berikutnya adalah presensi siswa dilakukan oleh guru dengan cara memanggil satu per satu, kemudian dilanjutkan bernyanyi lagu anak secara bersama – sama. Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru menggambarkan terlebih dulu materi apa yang akan dipelajari pada hari tersebut.

b) Kegiatan inti (60 menit)

Kegiatan inti dilaksanakan setelah guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini. Proses pembelajaran pada pertemuan kedua ini dilaksanakan oleh guru dibantu oleh peneliti sebagai pendamping. Siswa dibagi menjadi lima kelompok secara acak dan anggota kelompok berbeda dari sebelumnya. Setiap kelompok berjumlah 5 anak. Setelah semuanya siap anak langsung melakukan permainan dengan aturan dan cara yang masih sama pada pertemuan sebelumnya menggunakan media ular tangga. Guru membantu dalam mengarahkan permainan ular tangga agar tetap kondusif.

Anak mulai bermain dengan melempar dadu secara bergiliran dimulai dari kelompok pertama. Permainan ular tangga tersebut selain belajar berhitung siswa juga dikenalkan dengan berbagai macam jenis hewan yang terdapat pada papan ular tangga dan kartu soal. Kelompok yang dapat menjawab soal diberi apresiasi tepuk tangan oleh guru dan peneliti.

c) Kegiatan akhir (10 menit)

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar mengajar telah selesai sesuai waktu yang ditentukan. Guru beserta peneliti mengajak siswa untuk bertepuk tangan untuk keberhasilan dalam pembelajaran hari ini. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mencapai level tertinggi dalam bermain. Guru berdiskusi dengan siswa tentang pembelajaran hari ini serta mengulas pembelajaran dengan media ular tangga, dilanjutkan dengan doa bersama dan anak istirahat.

c. Observasi siklus 1

Penilaian terhadap keberhasilan pada siklus I dilakukan dengan menggunakan soal test yang dibuat oleh peneliti bersama guru, selanjutnya diberikan pada setiap siswa untuk dikerjakan sebagai pemberian *posttest* siklus I. Berdasarkan hasil pada siklus I apabila dibandingkan hasil *pretest* sudah mengalami peningkatan. Rekapitulasi hasil siklus I sebagai berikut

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai Siklus I	Nilai Maks
1	Agung Nurcahyana	5	6	10

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan Ular Tangga

2	Faiq Romdon	6	7	10
3	Muhammad Faiz	5	6	10
4	Muhammad Zulfikar	6	6	10
5	Naomi	6	7	10
6	Afifa	7	8	10
7	Nafizah	6	7	10
8	Siti Nafisa	6	6	10
9	Muhammad Al-Fatih	4	7	10
10	Raihan Al-Dzikra	6	7	10
11	Fitra Shany Kurniawan	7	7	10
12	Jalynda Maharani	6	8	10
	Jumlah	70	82	120
	Rata - rata	5,8	6,8	10
	Presentase	58%	68%	100%

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada pelaksanaan siklus I terjadi peningkatan dibanding pada saat *pretest*. Data tersebut diperoleh dengan cara yang sama pada saat *pretest* dilakukan, yaitu dengan memberikan soal berhitung berupa lembar test kepada setiap anak. Hasil penilaian pada siklus I meningkat dibanding pada saat *pretest*. Peningkatan ditunjukkan pada jumlah nilai pada saat *pretest* yaitu 70 meningkat menjadi 82 pada siklus I, sehingga jika dipresentase yang sebelumnya 58% mengalami peningkatan menjadi 68% pada siklus I. Hasil setiap indikator pada siklus I adalah dari 50 soal mengurutkan terjawab 41 benar, 50 soal mengurutkan terjawab 35 benar, 75 soal penjumlahan terjawab 50 benar, 75 soal pengurangan terjawab 47 benar.

d. Refleksi siklus 1

Refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus I. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala – kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I. Pada tindakan siklus I terlihat sebagian anak kurang kondusif terutama pada kelompok yang sedang menunggu giliran bermain. Kondisi tersebut disebabkan anak menunggu terlalu lama dalam giliran bermain. Masalah lain juga terjadi yaitu terdapat anak yang pendiam, sehingga kurang aktif dalam permainan ular tangga. Adapun kendala – kendala yang terjadi pada siklus I sebagai berikut :

- 1) Masih banyak anak yang ramai sendiri ketika kelompok lain melakukan permainan ular tangga.

- 2) Beberapa anak kurang aktif dan cenderung diam.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I terjadi peningkatan dalam kemampuan berhitung namun masih belum mencapai indikator yang ditentukan, sehingga perlu dilakukan tindakan siklus II.

2. Penelitian Siklus 2

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebagai perbaikan pada siklus I. Proses pembelajaran masih menggunakan media yang sama yaitu permainan ular tangga. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 20 – 21 Mei 2026. Setiap pertemuan anak belajar menggunakan media ular tangga yang dibantu guru beserta peneliti sebagai pendamping.

a. Pelaksanaan

Pada tahap perencanaan tindakan hal yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan tema pembelajaran .
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), Rencana pelaksanaan pembelajaran tercantum dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dibuat oleh peneliti dan bekerjasama dengan guru. Rencana tindakan yang sudah dibuat adalah setiap proses pembelajaran dengan media ular tangga akan dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru sebagai pendamping siswa. Sebelum melakukan proses pembelajaran peneliti menjelaskan aturan dalam bermain ular tangga sekaligus membagi menjadi beberapa kelompok.
- 3) Menyiapkan media yang akan digunakan, Media tersebut adalah papan permainan ular tangga beserta perlengkapannya yaitu dadu dan kartu soal sesuai nomor petak. Papan permainan ular tangga ini berukuran 1.5 x 1.5 m dan terdapat gambar – gambar hewan sebagai background.

b. Pelaksanaan siklus 1

- 1) Pertemuan 1 siklus II

Pertemuan 1 siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Mei 2026 dari pukul 07.30 – 09.00 WIB. Langkah pembelajaran sebagai berikut :

- a) Kegiatan awal (20 menit)

Kegiatan awal dimulai dengan siswa masuk secara berbaris sambil bernyanyi. Setelah semua siswa masuk, kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh guru. Kegiatan berikutnya adalah presensi siswa dilakukan oleh guru dengan cara memanggil satu per satu, kemudian dilanjutkan bernyanyi lagu anak secara bersama – sama.

- b) Kegiatan inti (60 menit)

Permainan dimulai dengan melempar dadu oleh kelompok secara bergantian dan menjalankan pion sesuai angka yang tertera dalam dadu. Permainan berlangsung selama 60 menit. Kelompok yang tidak bisa menjawab maka pion kelompok tersebut akan kembali ke petak semula.

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan Ular Tangga

Waktu yang ditentukan dirasa cukup, karena semua kelompok dapat belajar mencakup semua level yaitu mengurutkan, mencocokkan, menjumlahkan, mengurangi. Metode bermain seperti ini siswa terbukti membuat anak senang dalam belajar terlihat pada saat permainan, sehingga antusias dalam menjawab berbagai soal yang ada. Permainan ular tangga tersebut selain belajar berhitung siswa juga dikenalkan dengan berbagai macam jenis hewan yang terdapat pada papan ular tangga dan kartu soal.

c) Kegiatan akhir (10 menit)

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar mengajar telah selesai sesuai waktu yang ditentukan. Guru beserta peneliti mengajak siswa untuk bertepuk tangan untuk keberhasilan dalam pembelajaran hari ini. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mencapai level tertinggi dalam bermain.

2) Pertemuan 2 siklus II

Pertemuan 2 siklus II dilaksanakan pada hari rabu, 21 Mei 2026 dari pukul 07.30 – 09.00 WIB. Langkah pembelajaran sebagai berikut:

a. Kegiatan awal (20 menit)

Kegiatan awal dimulai dengan siswa masuk secara berbaris sambil bernyanyi seperti biasa. Setelah semua siswa masuk, kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh guru. Kegiatan berikutnya adalah presensi siswa dilakukan oleh guru dengan cara memanggil satu per satu, kemudian dilanjutkan mendengarkan cerita dongeng dari guru. Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru mengulas sedikit pelajaran sebelumnya dengan melakukan tanya jawab soal berhitung.

b. Kegiatan inti (60 menit)

Kegiatan inti dilaksanakan setelah guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini. Proses pembelajaran pada pertemuan kedua ini dilaksanakan oleh guru dibantu oleh peneliti sebagai pendamping. Siswa dibagi menjadi lima kelompok secara acak dengan anggota setiap kelompok berjumlah 5 orang. Setelah semuanya siap anak langsung melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dan guru membantu dalam mengarahkan permainan ular tangga agar tetap kondusif.

Anggota kelompok mulai bermain secara bergiliran dengan cara melempar dadu dan pion mulai melangkah ke petak sesuai angka yang tertera dalam dadu lempar, kemudian sesuai petak berhenti kelompok tersebut menjawab soal sesuai nomor dan level soal bersama – sama anggotanya. Level 1 (petak baris pertama) anak menjawab soal mengurutkan angka, level 2 (petak baris kedua) anak menjawab soal mencocokkan angka, level 3 (petak baris ketiga) anak menjawab soal

penjumlahan, dan level 4 (petak baris keempat) anak menjawab soal pengurangan.

c. Kegiatan akhir (10 menit)

Kegiatan akhir dilakukan setelah proses belajar mengajar telah selesai sesuai waktu yang ditentukan. Guru beserta peneliti mengajak siswa untuk bertepuk tangan untuk keberhasilan dalam pembelajaran hari ini. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang mencapai level tertinggi dalam bermain, sekaligus kepada seluruh siswa. Guru berdiskusi dengan siswa tentang pembelajaran hari ini serta mengulas pembelajaran dengan media ular tangga, dilanjutkan dengan doa bersama dan anak istirahat.

b. Observasi siklus II

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa sudah terjadi perbaikan, dimana siswa lebih terlihat kondusif dari siklus sebelumnya. Tingkat keaktifan siswa juga lebih baik terlihat dari siswa yang sebelumnya pasif mulai berani bertanya dan menjawab soal apalagi setelah mengetahui akan diberikan *reward*.

Penilaian terhadap keberhasilan pada siklus II dilakukan dengan menggunakan soal berupa lembar test yang dibuat oleh peneliti bersama guru, selanjutnya diberikan pada setiap siswa untuk dikerjakan sebagai pemberian *posttest* siklus II. Pelaksanaan pada siklus II tidak ada kendala yang berarti pada siswa, sehingga dapat disimpulkan pelaksanaan siklus II lebih baik dan berhasil dibanding siklus I. Berdasarkan hasil pada siklus II apabila dibandingkan hasil *pretest* dan siklus I sudah mengalami peningkatan. Rekapitulasi hasil siklus II sebagai berikut :

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Nilai Maks
1	Agung Nurcahyana	5	6	8	10
2	Faiq Romdon	6	7	9	10
3	Muhammad Faiz	5	6	9	10
4	Muhammad Zulfikar	6	6	8	10
5	Naomi	6	7	9	10
6	Afifa	7	8	9	10
7	Nafizah	6	7	8	10
8	Siti Nafisa	6	6	9	10
9	Muhammad Al-Fatih	4	7	9	10

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Permainan Ular Tangga

10	Raihan Al-Dzikra	6	7	9	10
11	Fitra Shany Kurniawan	7	7	8	10
12	Jalynda Maharani	6	8	10	10
	Jumlah	70	82	105	120
	Rata - rata	5,8	6,8	8,75	10
	Presentase	58%	68%	87,5%	100%

Tabel Rekapitulasi Hasil Siklus II

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan dibanding pada saat *pretest* dan siklus I. Data tersebut diperoleh dengan cara yang sama pada saat *pretest* dan siklus I dilakukan, yaitu dengan memberikan soal berhitung berupa lembar test kepada setiap anak. Hasil penilaian pada siklus II meningkat dibanding pada saat *pretest* dan siklus I. Peningkatan ditunjukkan pada jumlah nilai pada saat *pretest* 70 dan siklus I berjumlah 82 meningkat menjadi 105 pada siklus II, sehingga jika dipresentase pada saat *pretest* 58% dan siklus I 68% mengalami peningkatan yaitu menjadi 87,5% pada siklus II. Melihat hasil presentase siklus II dapat dikatakan mencapai hasil yang diharapkan melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%, sehingga dapat disimpulkan kemampuan berhitung anak di KB Kartini Desa Sangkanmulya Kecamatan Cigandamekar tergolong pada kategori sangat baik.

c. Refleksi siklus II

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala – kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II, namun setelah melakukan observasi tidak ada kendala berarti. Hasil refleksi dari data observasi pembelajaran siklus II sudah lebih baik dari siklus I. Proses pembelajaran berlangsung kondusif dan antusias siswa menunjukkan peningkatan, selain itu siswa yang aktif juga lebih banyak.

Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan anak dalam kemampuan berhitung, ini dibuktikan jumlah nilai pada siklus I 82 dengan presentase 68% meningkat menjadi 105 dengan presentase 87,5% pada siklus II. Berdasarkan presentase tersebut maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah berhasil dan mencapai indikator yang telah ditetapkan, sehingga penelitian hanya sampai siklus II saja.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok B di KB Kartini Desa Sangkanmulya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media belajar ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hasil presentase dari *pretest*, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media belajar ular tangga.

Peningkatan kemampuan berhitung dapat dilihat dari hasil penilaian setiap siklus. Hasil *pretest* menunjukkan jumlah nilai 70 dengan presentase 58% meningkat setelah dilaksanakan siklus I menjadi 82 dengan presentase 68%, kemudian meningkat lagi setelah dilaksanakan siklus II menjadi 105 dengan presentase 87,5%. Hasil penilaian pada *pretest*, siklus I, dan siklus II diperoleh dengan cara observasi menggunakan lembar test yang dibuat oleh peneliti bersama guru. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan kemampuan berhitung anak tergolong dalam kategori sangat baik.

Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. (2004). *UU Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*. Jakarta: Sinar Grafika.
- _____. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Susanto Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia dini*. Jakarta: Kencana
- Sriningsih Nining. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Fransisca Wulandari. (2008). *Pengembangan Media Sederhana Ular Tangga Bertema Bagi Siswa Taman Kanak – kanak*. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Punaji Setyosari. (2012). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Purwanto. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008)