

**DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBILANG  
MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA PADA ANAK  
TK KELOMPOK A SE-GUGUS V DI KECAMATAN JUWIRING  
KABUPATEN KLATEN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Rita Dwi Astuti  
NIM 09111241033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
OKTOBER 2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA PADA ANAK TK KELOMPOK A SE-GUGUS V DI KECAMATAN JUWIRING KABUPATEN KLATEN” yang disusun oleh Rita Dwi Astuti, NIM 09111241033 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Dr. Harun Rasyid, M. Pd.  
NIP. 19560727 198503 1 024

Yogyakarta, 29 Agustus 2013  
Pembimbing II

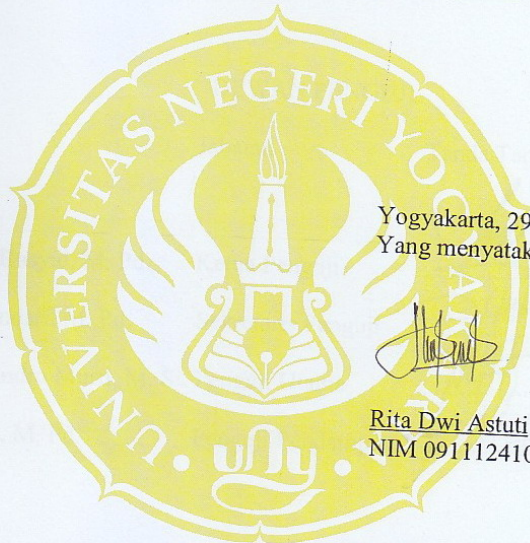


Nur Hayati, M. Pd.  
NIP. 19811211 200604 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.







Yogyakarta, 29 Agustus 2013  
Yang menyatakan,

Rita Dwi Astuti  
NIM 09111241033

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA PADA ANAK TK KELOMPOK A SE-GUGUS V DI KECAMATAN JUWIRING KABUPATEN KLATEN” yang disusun oleh Rita Dwi Astuti, NIM 09111241033 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 September 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Harun Rasyid, M. Pd.	Ketua Penguji		1 Oktober 2013
Rina Wulandari, M. Pd.	Sekretaris Penguji		2 / 10 / 2013
Rahayu Condro Murti, M. Si.	Penguji Utama		30 September 2013
Nur Hayati, M. Pd.	Penguji Pendamping		3-10-2013

Yogyakarta, 16 OCT 2013  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP. 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

Barangsiapa menempuh suatu jalan mencari ilmu padanya, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga (Hadist Riwayat Muslim)

Anak-anak harus dididik, tetapi mereka juga harus dibiarkan untuk mendidik diri mereka sendiri. (Ernest Dimnet)

Parameter keberhasilan sebuah pendidikan bukan saja diukur dari capaian prestasi akademik, akan tetapi bagaimana akhlak yang terpatri dalam diri yang tersirat dalam karakter mulia dan amal perbuatan (Anonim)

Jadilah pendidik yang hebat dan mampu menghebatkan orang lain (Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Skripsi ini, penulis persembahkan kepada:

- 1) Ayah dan ibu yang senantiasa memberikan semangat dan do'a demi kesuksesan saya.
- 2) Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.

**DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBILANG  
MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA PADA ANAK  
TK KELOMPOK A SE-GUGUS V DI KECAMATAN JUWIRING  
KABUPATEN KLATEN**

Oleh  
Rita Dwi Astuti  
NIM 09111241033

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten. Kemampuan membilang dalam penelitian ini fokus pada kemampuan membilang urutan bilangan 1-10. Kemampuan membilang dinilai melalui kegiatan bermain ular tangga. Adapun aspek yang dinilai adalah bagaimana kemampuan membilang urutan bilangan 1-10, membilang titik-titik pada dadu, serta kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah sampel anak kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring dengan jumlah 53 anak dari empat TK. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi langsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil *check list* (lembar observasi) disajikan dalam bentuk diagram lingkaran dan histogram.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten dalam predikat cukup baik yaitu dengan persentase 51,79%. Kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga ini dinilai dari tiga aspek yaitu kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu dengan persentase sebesar 68,48%, kemampuan membilang titik-titik pada dadu dengan persentase sebesar 49,67%, serta kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu dengan persentase sebesar 37,31%. Jika dianalisis kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga dari ketiga aspek tersebut, maka kemampuan membilang anak mencapai tingkat perkembangan cukup baik.

Kata kunci: *kemampuan membilang, bermain ular tangga*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan karunia dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul *Deskripsi Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga pada Anak Kelompok A TK se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten* dengan lancar.

Skripsi ini dibuat sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan di UNY. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik serta saran-saran yang bersifat membangun untuk melengkapi skripsi ini menjadi lebih baik.

Selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, penulis banyak memperoleh dorongan moril maupun materiil, do'a serta bimbingan yang sangat besar artinya. Dengan terselesainya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak/Ibu berikut ini:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dalam perijinan penelitian, sehingga penulisan skripsi ini berjalan lancar.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberi kemudahan perijinan, sarana dan fasilitas selama penulis melaksanakan studi.
3. Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah dasar FIP UNY yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian.
5. Koordinator Program Studi PG PAUD yang telah memberikan dukungan dan kemudahan serta ijin dalam pelaksanaan penelitian.
6. Bapak Dr. Harun Rasyid, M. Pd. dan Ibu Nur Hayati M. Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, arahan, bimbingan dan saran serta masukan penulisan maupun pelaksanaan skripsi ini.

7. Ayah, ibu serta saudara yang telah memberikan dukungan dan do'a untuk terselesainya skripsi.
8. Keluarga TK yang banyak memberi bantuan dalam pelaksanaan penelitian.
9. Sahabat-sahabatku PG PAUD (Tika, Istina, Fitri, Dewi, Ria, dkk) yang telah memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman kost Annisa (Devi, Etik, Susi, Rian, Kyky, Prina, Mbak Ida, Nola) yang selalu memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga amal dan kebajikan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Akhirnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis sendiri dan sumbangan berarti bagi pendidikan.

Yogyakarta, 29 Agustus 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kemampuan Kognitif	
1. Pengertian Kemampuan Kognitif.....	11
2. Teori Perkembangan Kognitif.....	12
3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.....	14
B. Kemampuan Membilang	
1. Pengertian Kemampuan Membilang.....	18

2. Ruang Lingkup Kemampuan Membilang.....	20
3. Karakteristik Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 Tahun.....	23
4. Manfaat Membilang.....	27
<b>C. Konsep Bermain</b>	
1. Pengertian Bermain.....	29
2. Tujuan dan Manfaat Bermain.....	31
3. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini.....	33
<b>D. Bermain Ular Tangga</b>	
1. Pengertian Ular Tangga.....	34
2. Manfaat Permainan Ular Tangga.....	37
3. Aturan Permainan Ular Tangga.....	40
<b>E. Kerangka Pikir.....</b>	<b>42</b>

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	45
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	46
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	47
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Instrumen Penelitian.....	53
G. Validitas dan Reliabilitas.....	54
H. Teknik Analisis Data.....	58

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

<b>A. Hasil Penelitian</b>	
1. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	62
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	66
1) Data Hasil Penelitian TK Aisyiyah Mrisen.....	67
2) Data Hasil Penelitian TK Pertiwi Mrisen III.....	76
3) Data Hasil Penelitian TK Pertiwi Trasan I.....	85
4) Data Hasil Penelitian TK Pertiwi Trasan III.....	93

B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	101
C. Keterbatasan Penelitian.....	111
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Daftar TK se-Gugus V Kecamatan Juwiring .....	47
Tabel 2. Daftar TK yang dijadikan Sampel .....	48
Tabel 3. Variabel Penelitian.....	50
Tabel 4. Kategori Penilaian Kemampuan Membilang.....	61
Tabel 5. Daftar Guru TK di Wilayah Penelitian .....	65
Tabel 6. Daftar Jumlah Murid TK di Wilayah Penelitian.....	66
Tabel 7. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu di TK Aisyiyah Mrisen .....	67
Tabel 8. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu di TK Aisyiyah Mrisen.....	68
Tabel 9. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu di TK Aisyiyah Mrisen .....	69
Tabel 10. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu di TK Pertiwi Mrisen III.....	76
Tabel 11. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu di TK Pertiwi Mrisen III.....	77
Tabel 12. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu di TK Pertiwi Mrisen III .....	78
Tabel 13. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu di TK Pertiwi Trasan I.....	85
Tabel 14. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu di TK Pertiwi Trasan I.....	86
Tabel 15. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu di TK Pertiwi Trasan I .....	87
Tabel 16. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu di TK Pertiwi Trasan III .....	93
Tabel 17. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu di TK Pertiwi Trasan III .....	94
Tabel 18. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu di TK Pertiwi Trasan III.....	95
Tabel 19. Persentase Kemampuan Membilang melalui Bermain Ular Tangga .....	102

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Papan Ular Tangga dengan Dadu dan Pionnya .....	36
Gambar 2. Diagram Persentase Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu di TK Aisyiyah Mrisen .....	68
Gambar 3. Diagram Persentase Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu di TK Aisyiyah Mrisen.....	69
Gambar 4. Diagram Persentase Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu di TK Aisyiyah Mrisen.....	70
Gambar 5. Diagram Persentase Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu di TK Pertiwi Mrisen III .....	77
Gambar 6. Diagram Persentase Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu di TK Pertiwi Mrisen III .....	78
Gambar 7. Diagram Persentase Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu di TK Pertiwi Mrisen III.....	79
Gambar 8. Diagram Persentase Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu di TK Pertiwi Trasan I .....	86
Gambar 9. Diagram Persentase Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu di TK Pertiwi Trasan I.....	87
Gambar 10. Diagram Persentase Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu di TK Pertiwi Trasan I.....	88
Gambar 11. Diagram Persentase Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu di TK Pertiwi Trasan III.....	94
Gambar 12. Diagram Persentase Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu di TK Pertiwi Trasan III.....	95
Gambar 13. Diagram Persentase Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu di TK Pertiwi Trasan III .....	96
Gambar 14. Grafik Persentase Kemampuan Membilang melalui Bermain Ular Tangga .....	104

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi dan Rubrik Penilaian .....	hal 117
Lampiran 2. Lembar Penskoran ( <i>checklist</i> ) .....	122
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian .....	135
Lampiran 4. Foto Penelitian .....	166
Lampiran 5. Rekapitulasi Penskoran dan Perhitungan Persentase.....	169
Lampiran 6. Surat Ijin Penelitian .....	178

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada hakekatnya merupakan kebutuhan yang mendasar bagi kehidupan manusia. Pada dasarnya pendidikan diselenggarakan sebagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensi manusia, melalui pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia menjadi lebih beradab, cerdas, dan berakhlak mulia. Hal ini juga tercantum pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang mendasar di Indonesia adalah penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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.” PAUD merupakan investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya (Slamet Suyanto, 2005: 2). Salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan

program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun adalah Taman Kanak-kanak (Kemendiknas, 2010: 3).

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini sangat penting untuk meletakkan pondasi awal pembentukan karakter pada anak. Menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) dalam Sofia Hartati (2005: 7), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Namun demikian dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini, UU RI no 20 th 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyiratkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia enam tahun. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana perkembangan kecerdasan berkembang pesat. Para peneliti membuktikan bahwa 50% kemampuan belajar anak ditentukan dalam 4 tahun pertamanya, dan 30%-nya sebelum usianya mencapai 8 tahun (Gordon Dryden & Jeannette Vos, 1999). Menurut Harun Rasyid, dkk (2009: 64) anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak.

Salah satu kecerdasan yang perlu distimulasi sejak dini adalah kemampuan berpikir anak atau sering disebut dengan aspek perkembangan kognitif. Piaget dalam Sofia Hartati (2005: 3) menyatakan bahwa pada usia dua sampai tujuh tahun, tingkat kemampuan berpikir anak berada pada tahap pra-operasional kongkret. Pada tahap ini proses berpikir anak terjadi melalui pengalaman langsung terhadap lingkungannya. Anak-anak pada tahap ini hanya bisa belajar secara efektif melalui pendekatan kongkret. Dengan pengalaman nyata

memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal, segala sesuatu yang dipahami oleh anak dimulai dari objek nyata (Sofia Hartati, 2005: 4)

Pembelajaran di TK pun hendaknya dirancang agar dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak dengan menggunakan benda-benda konkret. Dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009, lingkup perkembangan kognitif yang perlu untuk dikembangkan meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Ketiga lingkup perkembangan tersebut perlu diaplikasikan dalam proses pembelajaran guna mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

Salah satu lingkup perkembangan kognitif yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini adalah mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Pada usia 4 sampai 5 tahun, tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan mengenal konsep dan lambang bilangan seharusnya telah sampai pada tahapan dimana anak sudah mampu membilang banyak benda 1 sampai 10, mengenal konsep bilangan serta mengenal lambang bilangan (Permendiknas No. 58 Tahun 2009). Hal ini juga didukung dengan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa anak sudah memiliki kemampuan mengenal angka sejak dini bahkan sebelum usia sekolah (Gelman & Gallistel, 1978; Sophian, 1996; Wynn, 1995 dalam Singgih D. Gunarsa, 2006: 7). *The Principles and Standards for School Mathematics* yang dikembangkan oleh kelompok pendidik dari *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM, 2000) menyatakan bahwa konsep yang bisa dipahami anak-anak usia 3, 4, 5 tahun salah

satunya berkenaan dengan bilangan (Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik, 2008: 391)

Membilang merupakan kegiatan awal dalam memperkenalkan anak terhadap konsep matematika. Mengenalkan konsep bilangan dimulai dari menggunakan benda konkret atau nyata, pembentukan bayangan (visualisasi) di otak, menggunakan gambar atau semi konkret, dan barulah pengenalan simbol (Ariesandi Setyono, 2007: 55). Pada hakekatnya setiap proses pembelajaran untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui anak.

Dalam kaitannya dengan membelajarkan membilang pada anak, seorang pendidik seharusnya memahami tahapan-tahapan perkembangan anak. Pendidik tidak boleh memaksakan kompetensi diluar kapasitas atau tingkat pencapaian perkembangan pada anak, sehingga dalam merancang pembelajaran untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan tersebut. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip yang disampaikan oleh Depdiknas di dalam Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (2006: 6) bahwa “pembelajaran di TK harus berorientasi pada perkembangan anak. Anak TK memiliki karakteristik perkembangan fisik dan psikologis yang khas. Oleh karena itu, guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak”. Pendidik yang merancang dan melaksanakan proses pembelajaran tanpa menghiraukan tahapan perkembangan anak, akan cenderung menyulitkan anak. Sofia Hartati (2005: 26) mengungkapkan bahwa guru yang mengajar konsep bilangan kepada sekelompok anak TK tanpa adanya usaha untuk mengkonkretkan

konsep-konsep tersebut, tidak hanya akan percuma, tetapi justru akan lebih membingungkan anak tersebut.

Dalam proses mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan maka diperlukan cara dan stimulasi yang tepat, salah satunya melalui permainan yang melibatkan semua aspek perkembangan anak. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Menurut Utami Munandar dalam Andang Ismail (2006: 16) bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dalam kegiatan bermain inilah, segala potensi anak dapat teroptimalkan dengan baik. Selain itu, melalui kegiatan bermain, anak diharapkan dapat mengenal konsep bilangan dengan cara yang menyenangkan, bukan hanya monoton dengan model pembelajaran klasikal serta hanya memanfaatkan penggunaan LKA dalam proses mengajarkan anak tentang konsep bilangan. Pada dasarnya menurut May dalam Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik (2008: 390), salah satu tujuan dari pengalaman yang menyenangkan di Taman Kanak-kanak ialah menanamkan kecintaan terhadap matematika.

Untuk menanamkan kecintaan terhadap matematika sejak dini, maka dibutuhkan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif yang sesuai dan tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Pemilihan alat permainan yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak ini diharapkan dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak khususnya dalam mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat dijadikan sarana untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak adalah kegiatan bermain ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang menarik untuk anak. Menurut A. Husna M. (2009: 145) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih. Yusep Nur Jatmika (2012: 103) menambahkan bahwa permainan ular tangga yang didesain khusus untuk anak TK biasanya memiliki jumlah karakter tampilan gambar papan yang lebih komplet. Bagi anak usia TK, permainan ini sangat bermanfaat, khususnya untuk merangsang anak tersebut belajar matematika, yaitu saat menghitung langkah dan titik-titik yang terdapat pada dadu (Yusep Nur Jatmika, 2012: 104). Pendidik dapat mengajarkan konsep bilangan melalui kegiatan bermain sambil belajar dengan menggunakan permainan ular tangga ini.

Dalam mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan pada proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak tidak terlepas dengan berbagai masalah. Permasalahan yang sering terjadi di TK terkait dengan kemampuan membilang pada anak terutama anak kelompok A antara lain anak belum mampu membilang secara urut, Di beberapa TK, sebagian anak sudah mampu membilang namun belum mengenal lambang bilangan. Terdapat pula permasalahan bahwa anak hanya mengenal angka 1 sampai 10 sebatas lambang bilangan, namun anak belum memahami maknanya secara kuantitas atau berapa jumlah benda yang mewakili lambang bilangan tersebut. Selain itu terdapat pula anak yang belum mampu untuk menuliskan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK se-Gugus V di Kecamatan Juwiring, kegiatan pembelajaran dalam hal mengenalkan konsep bilangan melalui kegiatan bermain sudah digunakan. Di beberapa TK juga banyak dijumpai berbagai alat permainan edukatif untuk mengenalkan konsep bilangan, salah satunya adalah papan ular tangga. Permainan ular tangga ini sudah dikenal oleh anak-anak dan dapat digunakan untuk mengenalkan konsep matematika pada anak. Akan tetapi pendidik di beberapa TK di Gugus V Kecamatan Juwiring jarang melakukan assesment yang terkait dengan penggunaan permainan ini. Oleh sebab itu peneliti ingin mendeskripsikan tentang permainan ular tangga untuk melihat kemampuan membilang anak melalui permainan tersebut, apakah permainan tersebut masih relevan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam hal membilang serta apakah permainan ular tangga tersebut cocok untuk dimainkan anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang pelaksanaan bermain ular tangga untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membilang pada anak TK kelompok A. Oleh karena itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Deskripsi Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga pada Anak TK Kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten”. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah wacana bagi pendidik untuk menjadikan kegiatan bermain ular tangga ini menjadi salah satu referensi kegiatan bermain untuk anak TK kelompok A khususnya untuk mengenalkan konsep bilangan. Apabila hasil data tentang kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain

ular tangga mencapai predikat cukup baik maka permainan ini cocok untuk dimainkan oleh anak pada usia 4-5 tahun.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Anak belum mampu membilang secara urut 1 sampai 10
2. Di beberapa TK, sebagian anak sudah mampu membilang namun belum mengenal lambang bilangan.
3. Anak belum memahami makna secara kuantitas atau berapa jumlah benda yang mewakili lambang bilangan 1 sampai 10.
4. Anak belum dapat menulis lambang bilangan.
5. Penggunaan permainan dan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran masih belum optimal sehingga anak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
6. Penggunaan permainan ular tangga pada anak TK kelompok A di Gugus V Kecamatan Juwiring belum diassement oleh guru.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang muncul. Namun, peneliti hanya memfokuskan pada masalah penggunaan permainan ular tangga pada anak TK kelompok A di Gugus V Kecamatan Juwiring yang belum diassement oleh guru.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada batasan masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar persentase kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten?
2. Bagaimana kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Kemampuan membilang pada anak TK kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten.
2. Kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten.

#### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

a. Bagi guru

Guru TK dapat memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan dan mempertahankan kelebihan yang berkaitan dengan penerapan kegiatan bermain ular tangga untuk menstimulasi anak dalam mengenal konsep bilangan.

b. Bagi lembaga TK

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan evaluasi dalam penerapan pembelajaran guna untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kemampuan Kognitif**

#### **1. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Pada dasarnya setiap anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang berkembang pesat pada usia dini adalah kemampuan kognitif. Siti Partini Suardiman (2003: 1) menerangkan bahwa daya pikir disebut juga sebagai kemampuan kognitif sering diartikan sebagai daya atau kemampuan seorang anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, suatu kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan yang banyak didukung oleh kemampuannya menjelajah lingkungan, kemampuan mengkoordinasikan motorik dan kemampuan bertanya.

Berk dalam Suardiman (2003: 1) menerangkan bahwa kemampuan kognitif menunjuk kepada proses dan product dari dalam pikiran manusia yang membawanya untuk tahu. Dalam hal ini termasuk semua kegiatan mental manusia yang meliputi: mengingat, menghubungkan, menggolong-golongkan, memberikan simbol, mengkhayal, memecahkan masalah, mencipta dan membayangkan kejadian dan mimpi. Hal ini sejalan dengan pendapat Slamet Suyanto (2005: 53) yang menjelaskan bahwa perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan anak dalam proses berpikir termasuk kegiatan mental manusia sehingga anak memperoleh pengetahuan baru.

## 2. Teori Perkembangan Kognitif

Beberapa ahli yang menjelaskan mengenai teori perkembangan kognitif diantaranya adalah Jean Piaget, Lev Vygotsky dan Jerome Bruner. Piaget dalam Santrock (2007: 49) menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif. Keempat tahap tersebut antara lain :

1. Tahap sensorimotor, yang berlangsung mulai dari lahir hingga usia 2 tahun. Dalam tahap ini, bayi membangun pemahaman mengenai dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Bayi mengalami kemajuan dari tindakan refleks sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap.
2. Tahap praoperasional, yang berlangsung sekitar usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini mencerminkan meningkatkan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik.
3. Tahap operasional konkret, yang berlangsung mulai dari sekitar 7 hingga 11 tahun. Dalam tahap ini, anak sekarang dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.
4. Tahap operasional formal, yang muncul antara umur 11 hingga 15 tahun. Dalam tahap ini, remaja melakukan penalaran dengan cara yang lebih abstrak, idealis, dan logis.

Menurut Jean Piaget semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama dan keempat tahap perkembangan tersebut berlaku serentak di semua bidang perkembangan kognitif. Namun Robi Case dalam Suyanto (2005: 102) mengembangkan teori perkembangan kognitif yang sedikit berbeda dengan Piaget. Akan tetapi secara prinsip teori tersebut didasarkan atas teori Piaget sehingga disebut teori neo-Piaget. Beberapa kritik yang disampaikan Robi Case terhadap teori Jean Piaget diantaranya bahwa perkembangan anak merupakan proses *continue*. Sementara tahapan perkembangan yang tegas seperti pada teori

Piaget tidak terlihat (Luria, dalam Slamet Suyanto, 2005: 102). Selain itu, menurut Piaget anak yang berada dalam satu tahapan, maka ia akan berada dalam tahap yang sama di semua bidang. Kenyataannya, anak yang berada pada tahap preoperasional dalam bidang bahasa, dapat pula sudah berada pada tahap konkret pada bidang matematika (Brainerd, dalam Suyanto, 2005: 102). Penelitian juga menunjukkan bahwa banyak anak yang berusia lebih muda menunjukkan kemampuan kognitif lebih tinggi dari apa yang disebutkan dalam teori Piaget (Gelman dan Gallistel dalam Slamet Suyanto, 2005: 102)

Sedangkan Lev Vygotsky dalam Santrock (2007: 264) menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli. Dalam teori Vygotsky, orang lain dan bahasa memegang peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Keyakinan Vygotsky akan pentingnya pengaruh sosial pada perkembangan anak direfleksikan dalam konsepnya mengenai zona perkembangan proksimal (ZPD). ZPD adalah istilah Vygotsky untuk rangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak seorang diri tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau anak-anak yang terlatih. Konsep yang terkait erat dengan konsep ZPD adalah konsep *scaffolding*. *Scaffolding* terkait perkembangan kognitif yang digunakan Vygotsky untuk mendeskripsikan perubahan dukungan selama sesi pembelajaran, dimana orang yang lebih terampil mengubah bimbingan sesuai tingkat kemampuan anak. (Santrock, 2007: 265)

Selain beberapa pendapat diatas, Bruner dalam Slamet Suyanto (2005: 106) menyatakan bahwa anak belajar dari konkret ke abstrak melalui tiga tahapan: *enactive*, *iconic* dan *symbolic*. Pada tahap *enactive*, anak berinteraksi dengan objek berupa benda-benda, orang dan kejadian. Pada tahap proses *iconic* anak mulai belajar mengembangkan simbol dengan benda. Sedangkan tahap terakhir yaitu tahap *symbolic* terjadi saat anak mengembangkan konsep. Pada usia 4-5 tahun, anak mulai berpikir abstrak, anak mampu menghubungkan keterkaitan antara berbagai benda, orang, atau objek dalam suatu urutan kejadian (Slamet Suyanto, 2005: 106)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak melewati beberapa tahapan, dimana setiap anak melewati tahapan tersebut secara urut. Menurut Piaget anak membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, operasional formal. Dalam setiap fase perkembangan, anak membutuhkan bantuan orang lain untuk lebih mengoptimalkan perkembangannya.

### **3. Karakteristik Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4 - 5 Tahun**

Setiap tahap perkembangan yang dilalui oleh anak memiliki karakteristik dan tugas perkembangan yang semakin meningkat. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak pada masa kanak-kanak awal berada pada tahap perkembangan praoperasional, istilah praoperasional menunjukkan pada pengertian belum matangnya cara kerja pikiran. Menurut Santrock dalam Rita Eka Izzaty (2008: 88) pemikiran pada tahap praoperasional masih kacau dan belum

terorganisasi dengan baik yang sering dikatakan anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Pemikiran praoperasional merupakan awal dari kemampuan untuk merekonstruksi pada level pemikiran apa yang telah ditetapkan dalam tingkah laku. Pemikiran praoperasional juga mencakup transisi dari penggunaan simbol-simbol primitif kepada yang lebih maju (Santrock dalam Desmita, 2007: 130).

Adapun ciri-ciri berpikir pada tahap praoperasional menurut Rita Eka Izzaty, dkk (2008: 88) antara lain: a) anak mulai menguasai fungsi simbolis, sebagai akibatnya anak mulai mampu bermain pura-pura, disamping itu penguasaan bahasa menjadi semakin sistematis, b) terjadi tingkah laku imitasi, anak suka melakukan peniruan besar-besaran, terutama pada kakak atau teman yang lebih besar usianya dan dari jenis kelamin yang sama, c) cara berpikir anak egosentris, yaitu suatu ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif (sudut pandang) seseorang dengan perspektif orang lain (Santrock, 2002), d) cara berpikir anak *centralized*, yaitu terpusat pada satu dimensi saja (Monk dkk, 1998), e) berpikir tidak dapat dibalik, f) berpikir terarah statis, artinya dalam berpikir anak tidak pernah memperhatikan dinamika proses terjadinya sesuatu.

Pada dasarnya setiap anak memiliki capaian perkembangan tertentu di setiap fase perkembangannya. Capaian perkembangan merupakan pernyataan perkembangan aktual yang dicapai oleh peserta didik dari suatu tahapan pengalaman belajar dalam suatu capaian perkembangan pada aspek bidang pengembangan tertentu (Kemendiknas, 2010: 3). Menurut Sofia Hartati (2005:

21), tahapan dan karakteristik perkembangan anak 4-6 tahun antara lain anak memiliki kemampuan untuk:

- a. Membentuk permainan sederhana secara kreatif.
- b. Menciptakan suatu bentuk dengan menggunakan tanah liat.
- c. Menggunakan balok-balok menjadi bangunan-bangunan.
- d. Menyebut dan membilang 1 s/d 20.
- e. Mengenal lambang bilangan.
- f. Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan.
- g. Mengenal konsep sama, lebih banyak, lebih sedikit.
- h. Mengenal penjumlahan dengan benda-benda.
- i. Mengenal waktu dengan menggunakan jam.
- j. Menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi benda utuh.
- k. Mengenal alat-alat untuk mengukur.
- l. Mengenal sebab akibat.
- m. Mengetahui asal usul terjadinya sesuatu.
- n. Menunjukkan kejanggalan suatu gambar.

Sedangkan dalam Permendiknas nomer 58 tahun 2009, tingkat pencapaian perkembangan kognitif (aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai) pada anak usia 4-5 tahun antara lain :

- a. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.
- b. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.
- c. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC.
- d. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.
- e. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.
- f. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.
- g. Mengenal konsep bilangan.
- h. Mengenal lambang bilangan.
- i. Mengenal huruf.

Anita Yus (2005: 39) menambahkan bahwa aspek perkembangan kognitif yang perlu diasessment atau dinilai adalah kemampuan anak dalam hal sebagai berikut :

- a. Menyebut urutan bilangan dari 1-10.
- b. Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda).
- c. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis).

- d. Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit.
- e. Menyebutkan benda yang berbentuk geometri.
- f. Mengelompokkan lingkaran, segitiga dan segi empat.
- g. Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (4-15 bagian).
- h. Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi.
- i. Mengenal alat untuk mengukur.
- j. Menyatakan waktu yang dikaitkan dengan jam.
- k. Mengenal penambahan dengan benda-benda 1-10.
- l. Mengenal pengurangan dengan benda-benda 1-10.
- m. Mengurutkan benda 1-10 berdasarkan urutan tinggi-rendah, besar-kecil, berat-ringan, tebal-tipis.
- n. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan.
- o. Meniru pola dengan menggunakan 4 kubus.
- p. Mengerjakan mencari jejak (*maze*) yang lebih rumit.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa anak pada usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional konkret, anak mulai menguasai fungsi simbolis, melakukan tingkah laku imitasi, cara berpikir anak masih egosentris, tidak dapat dibalik, terpusat pada satu dimensi saja, serta tidak memperhatikan dinamika proses terjadinya sesuatu. Pada usia ini anak sudah mampu membentuk permainan sederhana, menciptakan suatu bentuk dengan menggunakan tanah liat, menggunakan balok-balok menjadi bangunan-bangunan, menyusun kepingan-kepingan puzzle, mengenal sebab akibat. Terkait dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif dalam hal penguasaan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun adalah anak sudah mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan serta mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh. Dengan mengetahui karakteristik perkembangan pada anak usia 4 sampai 5 tahun diharapkan dalam melaksanakan kegiatan untuk mengembangkan aspek kognitif harus disesuaikan dengan keadaan dan tingkat perkembangan anak.

## **B. Kemampuan Membilang**

### **1. Pengertian Kemampuan Membilang**

Membilang merupakan salah satu kegiatan yang perlu diperkenalkan dalam pembelajaran di TK. Pada dasarnya mengenalkan konsep bilangan merupakan langkah awal mengenalkan anak terhadap matematika. Fungsi matematika sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, utamanya aspek kognitif. Di samping itu matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan yang oleh Gardner dalam Slamet Suyanto (2005: 55) disebut *Logica-mathematics*. Slamet Suyanto (2005: 55) mengemukakan bahwa kecerdasan *Logica-mathematics* menyangkut kemampuan seseorang menggunakan logika dan matematika. Kecerdasan ini meliputi kemampuan menggunakan bilangan, operasi bilangan, dan logika matematika seperti jika... maka, lebih besar-lebih kecil, dan silogisme. Jadi pada dasarnya mengenalkan konsep bilangan sangat penting untuk mengembangkan kecerdasan *Logica-mathematics* pada anak.

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak-anak usia tiga, empat dan lima tahun ialah pengembangan kepekaan pada bilangan. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung menghitung. Menghitung ini menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan (NCTM dalam Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik, 2008: 392 ). Salah satu konsep penting yang perlu di pelajari di TK adalah mengenalkan konsep bilangan melalui kegiatan membilang.

Membilang atau menghitung adalah suatu metode matematika yang biasanya digunakan untuk mengetahui jumlah objek atau untuk menolak jumlah objek yang diinginkan (dimulai dengan satu untuk objek satu dan diteruskan dengan fungsi injeksi dari jumlah objek yang tinggal ke nomor asli yang dimulai dengan dua), atau untuk mencari nomor ordinal obyek dalam objek-objek yang tersusun, atau mencari sesuatu objek dengan nomor ordinal yang khusus. Membilang juga digunakan (terutamanya oleh anak-anak) untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor. (Wikipedia, ensiklopedia bebas, 2013).

Menurut John A. Van De Walle (2008: 126) membilang adalah memberitahu berapa banyak anggota di dalam sebuah himpunan. Ketika membilang himpunan benda-benda, kata terakhir ketika berhenti membilang menyatakan banyaknya anggota himpunan tersebut. Sedangkan Menurut Nining Sriningsih (2008: 35), mengenal konsep bilangan pada anak usia dini yaitu kemampuan anak mengurutkan bilangan, berhitung, menjumlahkan, dan menghubungkan. Bilangan yang digunakan untuk membilang (menghitung mulai dari 1, satu-satu secara berurutan) merupakan bilangan asli (Sudaryanti, 2006: 1).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Sedangkan Wikipedia (2013) mendefinisikan kemampuan sebagai kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan, kemampuan adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Sedangkan pengertian membilang dalam KBBI adalah menghitung dengan menyebut satu per satu untuk mengetahui berapa banyaknya.

Jadi dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang adalah kapasitas seorang individu untuk menghitung dengan menyebut satu persatu jumlah benda secara urut. Membilang juga digunakan

untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor. Dalam kegiatan membilang untuk anak usia dini biasanya menggunakan bilangan asli.

## **2. Ruang Lingkup Kemampuan Membilang**

Berdasarkan Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak, lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Salah satu lingkup perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan adalah pengenalan tentang konsep bilangan dan lambang bilangan. Konsep bilangan dan lambang bilangan yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran di TK untuk anak usia 4-5 tahun menurut Kemendiknas (2010: 40-41) meliputi :

- a. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh.
  - a) Membilang banyak benda dari 1 sampai 10.
  - b) Membilang atau menyebutkan urutan bilangan 1-10.
- b. Mengenal konsep bilangan
  - a) Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
  - b) Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10.
  - c) Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda.
- c. Mengenal lambang bilangan.
  - a) Menunjuk lambang bilangan 1-10.
  - b) Meniru lambang bilangan 1-10.
  - c) Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Membilang satu, dua, tiga dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya. Ia tidak tahu bahwa bilangan

merupakan simbol dari banyaknya benda (Sudaryanti, 2006: 4 ). Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya. Meskipun anak bisa menghitung tetapi belum memahami bilangan.

Menurut Sudaryanti (2006: 5-17), kegiatan membilang dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya :

- a. Membilang dengan jari.  
Biasanya orang berlatih menghitung permulaan dengan jari tangannya karena dianggap paling mudah dan efektif. Dengan menggunakan jari-jari yang kita punya, konsep bilangan akan lebih mudah dipahami anak, karena anak dapat melakukan sendiri proses membilang. Hal ini perlu dilatihkan sejak usia dini agar anak terampil membilang dengan jari tangannya. Sebagai contoh guru dapat menanyakan berapa banyaknya jari tangan kirimu, menanyakan berapa jumlah jari tangan kananmu, kemudian menanyakan keseluruhan jumlah jari tangan yang dimiliki. Untuk memantapkan jawaban anak, guru mengajak anak untuk menghitung bersama-sama banyaknya jari tangan kiri dan tangan kanan. Setelah itu anak diminta untuk mencoba sendiri menghitung banyaknya jari tangan kanan dan kiri mereka.
- b. Membilang benda-benda.  
Guru dan orang tua dapat melatih anak menghitung benda yang ada disekitar anak baik itu di rumah, di jalan, maupun disekolah. Benda yang ada di rumah misalnya banyaknya kursi tamu, meja, pintu dan sebagainya. Benda yang ada di jalan, misalnya banyaknya roda mobil, roda motor, dan sebagainya.
- c. Membilang sambil berolahraga.  
Anak diminta membuat lingkaran kemudian guru menyuruh anak untuk membilang 1-5 secara bergantian sampai semua anak mendapat nomor. Setelah itu guru menyuruh untuk mengingat nomor dari masing-masing anak sehingga waktu guru membilang anak bisa menyebutkan sesuai dengan nomornya. Dilanjutkan dengan lari keliling lingkaran, kemudian guru menyebut nomor misalnya berdua, bertiga, berempat, dan seterusnya. Anak akan melaksanakan perintah guru. Disini sambil berolahraga konsep membilang dapat tertanam dalam diri anak.
- d. Membilang sambil bernyanyi.  
Sambil bernyanyi anak dikenalkan dengan konsep bilangan misalnya dengan melalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan, misalnya: lagu aku sayang ibu, balonku, anak ayam dan seterusnya.

e. Membilang diatas sepuluh.

Biasanya anak akan mengalami kesulitan menghitung diatas sepuluh yaitu pada bilangan sebelas. Untuk bilangan 12-19, pada prinsipnya sama yaitu angka tersebut ditambah dengan “belas”. Tetapi untuk sebelas ada pengecualian, yaitu tidak satu-belas melainkan sebelas, disini “se” artinya satu. Untuk itu guru perlu memperkenalkan polanya. Setelah anak tahu polanya maka anak akan mahir dalam menghitung sendiri.

Bruner dalam Slamet Suyanto (2005: 104) menyatakan bahwa belajar bilangan dari objek nyata perlu diberikan sebelum anak belajar angka. Oleh karena itu, pada saat kegiatan menghitung, sebaiknya anak dilatih menghitung benda-benda nyata. Setelah itu, baru anak dilatih menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan. Menurut Suminaring Prasojo (2010: 20) terdapat dua elemen untuk menghitung atau membilang, yaitu mengenali suara dari setiap angka serta simbol tulisannya, dan menghubungkannya dengan jumlah tertentu dari beberapa benda. Anak-anak belajar dengan baik ketika mencoba kata-kata “satu”, “dua” atau “tiga” pada deretan benda. Mengajak anak untuk menunjukkan setiap benda dan menghitung dengan cara ini akan mempermudah proses belajarnya. John A. Van De Walle (2008: 128) juga mengemukakan bahwa menghitung melibatkan paling tidak dua kemampuan yang berbeda. Pertama, siswa harus dapat menghasilkan data standar dari menghitung angka dengan urutan: “satu, dua, tiga, empat, ...”. kedua, siswa harus dapat menghubungkan urutan ini dengan cara satu demi satu pada himpunan yang dihitung.

Jadi dapat disimpulkan bahwa lingkup perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Konsep bilangan dan lambang bilangan yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran di TK untuk anak usia 4-5

meliputi membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan dengan menunjuk benda, mengurutkan benda, membuat urutan 1-10 dengan benda serta mengenal lambang bilangan dengan menunjuk, meniru serta menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. Pembelajaran untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu membilang dengan jari, membilang benda-benda, membilang sambil berolahraga, membilang sambil bernyanyi, dan lain-lain.

### **3. Karakteristik Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 Tahun**

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak pada hakekatnya dilakukan secara terpadu dan tidak mengenal istilah mata pelajaran seperti di sekolah dasar. Menurut Slamet Suyanto (2005: 55) pada mulanya pembelajaran di TK difokuskan pada tiga bidang dasar yaitu membaca, menulis, dan berhitung yang dikenal dengan “*Three Rs*” atau Tiga R yaitu *Reading, Writing, dan Arithmetic*. Namun sekarang, kegiatan pembelajaran di TK tidak sekedar untuk mengembangkan “Tiga R”, tetapi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara menyeluruh (*the whole child development*). Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Pendidikan Usia Dini dijabarkan kedalam enam dimensi pengembangan antara lain : pengembangan fisik, bahasa, kognitif, sosio-emosional, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, dalam mengembangkan ke enam dimensi pengembangan tersebut maka dalam merancang program pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu lingkup perkembangan kognitif yang harus distimulasi pada usia dini adalah kemampuan membilang. Pada dasarnya mengenalkan konsep membilang merupakan tahap awal dalam pengenalan matematika pada anak. Menurut Ariesandi Setyono (2007: 45), dasar penguasaan konsep matematika harus kuat sejak usia dini. Setiap proses harus dilalui dengan baik sehingga pemahaman anak cukup mendalam dan mantap. Hal ini bisa dimulai sejak anak berusia 3 atau 4 tahun meskipun hanya berupa stimulasi. Tidak boleh ada keharusan atau pemaksaan untuk menguasai konsep tersebut. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat John A. Van Walle (2008: 128) yang mengatakan bahwa kegiatan menghitung yang sebenarnya dapat dimulai saat prasekolah. Umumnya anak-anak pada pertengahan tahun dari taman kanak-kanak harus memiliki pengertian yang cukup tentang perhitungan, tetapi anak-anak harus membangun ide ini, dan tidak dapat dipaksa. Urutan pengenalan matematika yang baik menurut Menurut Ariesandi Setyono (2007: 45) kepada anak-anak adalah sebagai berikut:

- a. Belajar menggunakan benda konkret/nyata
- b. Belajar membuat bayangan dalam pikiran
- c. Belajar menggunakan simbol/ lambang

Berdasarkan urutan tersebut, maka pada awalnya dalam pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini seharusnya dilakukan dengan menggunakan benda konkret atau nyata serta sesuai dengan karakteristik kemampuan anak dalam hal membilang sesuai dengan tahapannya. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip yang disampaikan oleh Depdiknas di dalam Pedoman Pembelajaran di

Taman Kanak-kanak (2006: 6) bahwa “pembelajaran di TK harus berorientasi pada perkembangan anak”. Pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka dan operasi bilangan. Secara bertahap sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung, anak belajar menghubungkan objek nyata dengan simbol-simbol matematis (Slamet Suyanto, 2005: 56).

Setiap tahapan usia anak memiliki karakteristik berbeda-beda. Menurut Carol Seefeldt & Barbara A Wasik (2008: 392-393) karakteristik kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini antara lain: a) beberapa anak usia empat tahun akan belajar nama-nama bilangan tetapi tidak akan mampu menilai lambang-lambangnyanya. Misalnya mereka bisa menyebut, satu, dua, tiga,” tetapi tidak mampu menilai lambang-lambangnyanya. Sama halnya anak-anak usia empat tahun belajar nama-nama bilangan dan sering bisa menyebut satu, dua, tiga, empat atau lima tanpa mengerti hubungan-hubungan kuantitas bilangan tersebut. Seringkali bilangan disebut seperti rangkaian kata-kata tanpa makna yang berkaitan dengan bilangan itu. Ini terjadi karena, meski anak usia empat tahun memiliki minat intrinsik terhadap bilangan dan hitungan, mereka tidak memahami hubungan satu lawan satu antara bilangan dan benda. Anak-anak usia empat tahun tidak sepenuhnya mengerti konsep yang mereka istilahkan “satu” mewakili konsep dari sebuah benda dan istilah “dua” mewakili kuantitas dari dua benda dan seterusnya. Pengungkapan berulang pada menghitung akan membantu anak-anak usia ini dalam mempelajari nama-nama bilangan dan urutan yang diikuti bilangan itu, b) konsep bilangan dan keselarasan bilangan satu lawan satu menjadi lebih solid bagi anak-anak usia lima tahun. Anak-anak melakukan lebih banyak usaha

untuk menetapkan nilai bilangan pada benda yang mereka hitung. Anak belajar bahwa angka “satu” ditulis sebagai “1” dan bahwa itu berarti kuantitas dari “satu”. Anak-anak usia lima tahun mengembangkan pengertian lebih baik tentang bilangan dan nama bilangan (Shopian, 1995 dalam Carol & Barbara, 2008).

Sedangkan menurut Gelman & Gallistel dalam Papalia (2009: 340), pada masa kanak-kanak awal, anak-anak mulai memahami lima prinsip berhitung:

- a. *Prinsip 1 untuk 1*: hanya menyebutkan sebuah nomor sebanyak satu kali untuk setiap hal yang dihitung (“satu... dua... tiga”)
- b. *Prinsip urutan yang tetap*: menyebutkan nomor dengan urutan yang tetap (“satu, dua tiga...”, bukan “tiga, dua, satu...”)
- c. *Prinsip ketidakrelevanan urutan*: mulai menghitung dari benda manapun, dan jumlah total hitungan akan tetap sama.
- d. *Prinsip kardinalitas*: nomor terakhir yang disebut adalah total jumlah benda yang dihitung. (jika ada 5 barang, maka nomor terakhir adalah “5”)
- e. *Prinsip abstraksi*: prinsip-prinsip sebelumnya berlaku untuk semua objek.

Fosnot dan Dolk dalam John A. Van De Walle (2011: 128) memperjelas bahwa pengertian dari urutan dan hubungan dengan pembilangan bukanlah hal yang mudah untuk usia 4 tahun. Anak-anak akan belajar bagaimana menghitung (menyamakan kata-kata perhitungan dengan bendanya) sebelum mereka mengerti bahwa kata terakhir perhitungan adalah jumlah dari himpunan.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak kelompok A dalam kegiatan membilang adalah pada permulaan usia 4 tahun, anak hanya mampu membilang tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut, sedangkan seiring berjalannya waktu, anak pada usia 5 tahun sudah mulai mengembangkan pengertian lebih baik tentang bilangan, nama bilangan serta jumlah benda yang mewakili lambang bilangan tersebut. Oleh

sebab itu, untuk mengenalkan konsep membilang pada anak kelompok A dapat dilakukan dengan membantu anak mempelajari nama-nama bilangan dan lambang-lambang serta dihubungkan dengan jumlah kuantitas yang mewakili lambang bilangan tersebut.

#### **4. Manfaat Kemampuan Membilang**

Pada dasarnya masa usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk memperkenalkan konsep membilang di jalur matematika. Anak pada usia ini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima oleh lingkungan, rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus atau rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya (Agung Triharso, 2013: 48). Menurut Ariesandi Setyono (2007: 16) pembelajaran matematika pada anak-anak, terutama pada anak usia dini, sangat berpengaruh terhadap keseluruhan proses mempelajari matematika ditahun-tahun berikutnya. Jika konsep dasar yang diletakkan kurang kuat atau anak mendapatkan kesan buruk pada pengenalan pertamanya dengan matematika, maka tahap berikutnya akan menjadi masa-masa sulit. Oleh sebab itu memperkenalkan matematika sangat penting dilakukan dengan suasana yang menyenangkan.

Salah satu konsep matematika yang penting untuk diperkenalkan pada anak usia dini adalah konsep membilang. Manfaat mengajarkan membilang pada anak sama halnya mengajarkan konsep awal matematika. Agung Triharso (2013: 48) mengatakan bahwa manfaat memperkenalkan matematika pada anak usia dini adalah menuntun anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar,

menghindari ketakutan matematika sejak awal, dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

*National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM, 2000) memaparkan bahwa salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung atau membilang. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu (Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik, 2008: 392). Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung atau membilang menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan. Perhitungan adalah kunci dari konsep ide dimana semua konsep bilangan lainnya dikembangkan (John A Van De Walle, 2008: 128). Depdiknas (2007: 2) mengungkapkan pentingnya mengenalkan konsep bilangan pada anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- e. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu spontan.

Selain itu manfaat pembelajaran bilangan bagi anak usia TK menurut Dunia Anak (dalam Rizkianti, 2010: 24-25) adalah

- a. Anak menjadi familiar dengan angka yang akan ditemui di sepanjang kehidupan karena pada dasarnya anak tidak akan terlepas dari angka.
- b. Dengan adanya pembelajaran bilangan bagi anak usia TK, akan lebih mudah memberi pemahaman arti angka, maksud dari angka tersebut, baik secara abstrak maupun kongkret.
- c. Mengenal bilangan bisa menjadi salah satu cara untuk melatih daya ingat anak.

Jadi kemampuan membilang sangat memberikan manfaat bagi anak usia dini yaitu dengan membilang anak dapat belajar tentang konsep angka, simbol, jumlah, serta memahami hubungan lambang bilangan dengan jumlah benda yang mewakilinya. Kemampuan membilang ini sangat bermanfaat bagi kehidupan anak sehari-hari karena kehidupan anak tidak terlepas dari konsep matematika. Misalnya ketika anak sudah mengenal konsep bilangan, maka dia juga dapat belajar mengenai konsep waktu, mata uang, dll. Mengajarkan membilang sama halnya dengan mengajarkan konsep dasar matematika, yang nantinya akan bermanfaat untuk membelajarkan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya.

## **C. Konsep Bermain**

### **1. Pengertian Bermain**

Bermain bagi anak merupakan bagian penting dalam membantu mendorong tumbuh kembang mereka. Secara umum bermain merupakan gambaran tampilan motivasi intrinsik yang memberikan makna dan menarik bagi mereka sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembentukan perilaku anak (Brodrova & Leong dalam Harun Rasyid, dkk, 2009: 76).

Menurut Lev Vigotsky dalam Sugiyanto (1994: 10) bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir. Struktur mental terbentuk melalui penggunaan tanda-tanda serta alat-alat dan bermain dapat membantu pembentukan struktur tersebut. Bermain juga membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang di dapat dari lingkungan anak.

Sedangkan menurut Rogers C.S dan Sawyers dalam Sofia Hartati (2005: 85) bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberi kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/ bakat dan untuk mengembangkan kreativitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya maupun hal-hal yang baru.

Seifert & Hoffnung dalam Harun Rasyid, dkk (2009: 81) memaknai bermain jika permainan itu memiliki enam unsur, yaitu: a) bermanfaat bagi anak, b) berorientasi pada proses aktifitas, c) menyenangkan anak, d) berbeda dari realitas, e) mempunyai aturan yang fleksibel dan anak terlibat secara langsung.

Jadi kesimpulannya bermain adalah kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna untuk membantu anak-anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan. Bermain pada anak digunakan untuk mencari dan mendapatkan kesenangan yang bebas dari aturan dan ketentuan yang ketat.

## **2. Tujuan dan Manfaat Bermain**

Dengan bermain anak dapat terangsang emosinya, sosialnya, daya pikirnya, fantasi dan imajinasinya. Semakin besar fantasi dan imajinasinya, anak akan semakin lama dalam menekuni sebuah permainan serta semakin menarik baginya. Menurut Harun Rasyid (2009: 83) bermain bagi anak merupakan wahana untuk:

- a. Menemukan dan mengenali lingkungannya serta dirinya.
- b. Membangun konsep.
- c. Meningkatkan kecerdasan kognitif.
- d. Kecerdasan sosial dan emosional.
- e. Bereksperimen dan bereksplorasi.

Dalam konteks manfaat bermain, menurut Freeman dalam Harun Rasyid, dkk (2009: 11) bukan hanya merupakan suatu hiburan dan rekreasi, melainkan juga memungkinkan anak belajar secara emosional maupun intelektual.

Sedangkan Andang Ismail (2006: 16) mengemukakan manfaat bermain adalah:

- a. Penyaluran energi berlebih yang dimiliki anak.
- b. Sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak.
- c. Pelanjut citra kemanusiaan.
- d. Membangun energi yang hilang.
- e. Memperoleh kompensasi yang diperolehnya.
- f. Melepaskan perasaan dan emosinya.
- g. Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian.

Mayke S. Tedjasaputra (2001: 39-50) pun mengungkapkan bahwa bermain memiliki manfaat positif bagi anak antara lain:

a. Manfaat untuk perkembangan aspek fisik

Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tumbuh menjadi kuat.

b. Manfaat untuk perkembangan aspek motorik halus dan kasar

Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata).

c. Manfaat untuk perkembangan aspek sosial

Bermain bersama dapat membantu anak belajar bersosialisasi karena dengan bermain anak dapat belajar berkomunikasi sehingga anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya maupun orang-orang di sekitarnya.

d. Manfaat untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.

e. Manfaat untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran sangat perlu untuk dikembangkan karena membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu.

f. Mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.

Bermain bermanfaat untuk perkembangan fisik dalam artian kekuatan otot-otot serta kesehatan tubuh dan juga untuk keterampilan motorik kasar maupun halus.

g. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi

Karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang alamiah dari anak.

h. Manfaat sebagai media intervensi

Bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep warna bentuk dsb.

Mengacu pada pembahasan tujuan dan manfaat bermain diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain dapat bermanfaat bagi anak Taman Kanak-kanak untuk belajar ingin tahu segala sesuatu dari apa yang ada di lingkungannya, melatih emosional dan sosialnya, membangun komunikasi dan kerjasama antar anak, membangun fantasi dan imajinasi, santai, rileksasi dan puas, melatih kreativitas berpikir dan berbuat, serta melatih konsentrasi mereka.

### **3. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini**

Menurut Smith, Garvey, Rubin, Fein, Vandenberg dalam Andang Ismail (2006: 20) mengemukakan karakteristik bermain anak usia dini sebagai berikut:

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik.
- b. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosional yang positif.
- c. Adanya fleksibilitas yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas kepada aktivitas lainnya.

- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil.
- e. Bebaskan anak memilih.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain pada anak usia dini dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, adanya fleksibilitas, diwarnai oleh emosional yang positif, lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil, serta bebas dan mempunyai kualitas pura-pura.

#### **D. Bermain Ular Tangga**

##### **1. Pengertian Ular Tangga**

Bermain merupakan aktivitas pokok pada masa kanak-kanak. Hurlock dalam Suardiman (2003: 40) menyatakan bahwa masa awal kanak-kanak sering disebut sebagai tahap mainan, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan alat atau benda mainan. Bermain merupakan cara belajar yang terbaik karena bermain merupakan suatu proses belajar. Salah satu kegiatan bermain yang populer di kalangan anak-anak adalah bermain ular tangga. Menurut Yusep Nur Jatmika (2012: 59) ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak, yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil, dan di beberapa kotak digambarkan sejumlah tangga atau ular sebagai penghubung antara kotak satu dengan yang lainnya. Karena tidak ada papan permainan standar dalam permainan ini, maka setiap anak dapat membuat papan sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berlainan. Permainan yang menggunakan papan ini, juga mampu membantu anak-anak

mengembangkan kosa kata matematika dan membangun konsep awal dari matematika, (Carol & Barbara, 2008: 387).

A. Husna M. (2009: 145) mengatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Namun permainan ular tangga yang beredar di pasaran saat ini banyak terjadi modifikasi, yaitu papan permainan tidak hanya dari nomor 1-100, namun ada yg hanya sampai angka 64, angka 54, angka 36 dan ada yang hanya sampai angka 30, serta masih banyak variasi-variasi dalam permainan ular tangga ini. Sedangkan dadu yang digunakan memiliki titik-titik yang berbeda pada ke 6 sisinya, dari titik yang berjumlah satu sampai enam. Permainan ini memberikan kesempatan untuk berbicara dengan anak-anak tentang bilangan dan menilai pemikiran mereka serta memperhatikan bagaimana anak-anak menghitung titik pada dadu (John A. Van De Walle, 2008: 128). Permainan ular tangga juga bertujuan untuk mengenalkan bentuk, warna, angka dan melatih daya ingat, serta keterampilan membilang atau menyebutkan angka (Depdiknas, 2007: 10).

Pada mulanya ular tangga diciptakan pada abad ke 2 sebelum masehi dengan nama “Paramapada Sopanam” (*Ladder to Salvation*). Dikembangkan oleh pemuka agama Hindu untuk mengajarkan anak-anak mengenai “penghargaan”. Ular merepresentasikan “keputusan yang buruk dan jahat”, sedangkan tangga melambangkan “keputusan yang bermoral dan baik”. Permainan ini masuk ke Inggris pada tahun 1892, dan pada tahun 1943 namanya diubah menjadi “Chutes

and Ladders” oleh Milton Bradley di Amerika untuk dikomersialkan ([http://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_tangga](http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga))

*Snakes and Ladders is an ancient Indian board game regarded today as a worldwide classic. It is played between two or more players on a gameboard having numbered, gridded squares. A number of "ladders" and "snakes" are pictured on the board, each connecting two specific board squares. The object of the game is to navigate one's game piece, according to die rolls, from the start (bottom square) to the finish (top square), helped or hindered by ladders and snakes, respectively. The historic version had root in morality lessons, where a player's progression up the board represented a life journey complicated by virtues (ladders) and vices (snakes).* (<http://www.ask.com/>)

Pernyataan diatas menegaskan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan papan yang berasal India kuno, yang saat ini menjadi klasik di seluruh dunia. Berdasarkan sejarahnya, permainan ini memiliki landasan dalam pelajaran moralitas, dimana perkembangan permainan di atas papan mewakili perjalanan hidup antara kebajikan dan keburukan. Gambar berikut merupakan salah satu contoh papan permainan ular tangga:



Gambar 1. papan ular tangga dengan dadu dan pionnya.  
(sumber : [nurfajrian.wordpress.com](http://nurfajrian.wordpress.com))

Dalam bermain ular tangga harus memperhatikan aspek ketertiban dan keselamatan. Mohammad Muhyi Faruq (2007: 71) menambahkan bahwa dalam permainan ular tangga harus memiliki standar ketertiban dan keselamatan diantaranya :

- a. Gambar cukup besar dan jelas sehingga bisa dipahami oleh anak.
- b. Area tempat bermainnya cukup luas dan memadai untuk anak pada saat belajar.
- c. Pilihlah gambar yang tidak menimbulkan persepsi yang menakutkan bagi anak.

Jadi dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani oleh bidak atau pion. Dalam permainan ular tangga terdapat nomer atau angka disetiap kotak, sejumlah gambar “tangga” dan “ular”. Jika menjumpai tangga, maka pemain berhak untuk menuju puncak tangga, sedangkan jika pion berdiri pada kotak bergambar ular, maka harus turun sampai ekor ular. Pemain yang mencapai kotak finish pertama kali, dianggap sebagai pemenang.

## **2. Manfaat Permainan Ular Tangga**

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak usia dini. Bermain pada anak TK juga memiliki berbagai manfaat untuk mengembangkan ke 5 aspek perkembangan anak yaitu perkembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional. Menurut Agung Triharso (2013: 10-13) bermain memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Berikut manfaat-manfaat bermain bagi perkembangan anak antara lain: a) bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak, b) bermain dapat

digunakan sebagai terapi, c) bermain meningkatkan pengetahuan anak, d) bermain melatih penglihatan dan pendengaran, e) bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, f) bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak, g) bermain mempengaruhi nilai moral anak.

Salah satu permainan yang bermanfaat bagi anak adalah permainan ular tangga. Menurut Yusep Nur Jatmika (2012: 104) permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat bagi anak, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Bagi anak usia TK, permainan ini sangat bermanfaat, khususnya untuk merangsang anak tersebut belajar matematika, yaitu saat menghitung langkah dan titik-titik yang terdapat pada dadu.
- b. Melatih kesabaran. Ketika anak bermain, tentunya ia bermain secara bergiliran untuk mendapatkan kesempatan. Hal tersebut dapat memberikan manfaat baginya untuk melatih kesabaran dan bersosialisasi.
- c. Ketika bermain ular tangga, anak-anak akan selalu belajar kerjasama. Mereka mampu berimajinasi dan mengingat peraturan permainan yang diwujudkan dalam langkah-langkah permainan.
- d. Mengasah kemampuan kognitif pada anak, dan mengajarkan sportivitas dalam bentuk mengakui kemenangan teman bermain. Hal ini penting didapatkan oleh anak. Tidak hanya itu, konsistensi dalam mengikuti aturan main dan belajar memecahkan masalah juga merupakan hal yang tidak kalah penting bagi anak, khususnya bagi tumbuh kembangnya dimasa yang akan datang.
- e. Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus juga diperoleh anak saat memegang pion dan melempar dadu
- f. Mengenalkan bentuk warna dasar pada anak. Dari permainan ini, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, dan bulat dengan beragam warna, biru, merah, hijau, dan lainnya.
- g. Mengenal kalah dan menang. Ketika bermain ular tangga, anak bisa belajar kerjasama dan giliran bermain. Ia mampu berimajinasi dan mengingat peraturan permainan yang diwujudkan dalam langkah-langkah permainan. Keasyikan sebuah permainan baginya justru terletak pada peraturannya.

Menurut Nining Sriningsih (2008: 95) media permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang

dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik-turun, maju mundur, 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 bilangan dan konsep bilangan.

Dalam artikel “Bermain Ular Tangga, Belajar Pahami Aturan” yang diterbitkan oleh Tim Ayah Bunda, bermain ular tangga dapat memberikan manfaat diantaranya:

- a. Mengenal kalah menang.
- b. Belajar kerjasama dan giliran.
- c. Mampu berimajinasi dan mengingat peraturan permainan yang sering diwujudkan dalam langkah-langkah permainan.
- d. Belajar mengatasi ketegangan, akankah ia menang atau kalah.
- e. Belajar memecahkan masalah.
- f. Merangsang belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.

Jadi dari paparan diatas, bermain ular tangga sangat bermanfaat bagi anak. Dalam bermain ular tangga dapat di optimalkan berbagai aspek perkembangan anak. Pada aspek perkembangan kognitif, bermain ular tangga dapat merangsang anak belajar pramatematika seperti belajar mengenai konsep bilangan, belajar menghitung titik-titik pada dadu, menghitung langkah sesuai dengan angka pada dadu, serta menyebutkan angka pada petak papan ular tangga. Pada aspek perkembangan motorik, permainan ini dapat menstimulasi perkembangan motorik halus yaitu saat memegang pion dan melempar dadu. Sedangkan pada aspek perkembangan sosial emosional, permainan ini dapat

digunakan untuk mengajarkan tentang aturan, memahami kalah dan menang, melatih kesabaran serta menunggu giliran.

### **3. Aturan Bermain Ular Tangga**

Dalam sebuah permainan diperlukan sebuah peraturan. Dengan aturan anak akan belajar untuk bertanggung jawab terhadap kegiatan yang sedang dilakukan, dalam hal ini terkait dengan kegiatan bermain ular tangga. A. Husna M. (2009: 145-146) menjelaskan cara bermain papan ular tangga yaitu para pemain diundi untuk menentukan siapa yang jalan pertama kali dan seterusnya. Pemain pertama mengocok dan melempar dadu, lalu melangkah pada kotak sesuai jumlah titik-titik pada dadu. Jika dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak 6 langkah dan mengocok dadu kembali. Bidak yang berhenti di kepala ular harus turun ke kotak yang terdapat ekor ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di garis finish adalah pemenangnya.

Yusep Nur Jatmika (2012: 103-104) juga menjelaskan beberapa aturan yang harus dipenuhi dalam permainan ular tangga agar mendapatkan hasil yang maksimal antara lain :

- a. Setiap pemain dimulai pada bidak yang terdapat di pojok kiri bawah.
- b. Secara bergiliran melempar dadu, kemudian lihatlah angka berapa yang muncul pada dadu.
- c. Bidak dapat dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul.
- d. Bila pemain mendarat diujung bawah sebuah tangga, pemain dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular tersebut.
- e. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir

Sejalan dengan pendapat diatas, Depdiknas (2007: 11) dalam Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 tahun mengungkapkan cara menggunakan permainan ular tangga yaitu:

- a. Buatlah permainan, yang melibatkan paling banyak 4 orang dan dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan.
- b. Permainan diawali dengan menentukan urutan pemain dengan membuang dadu, yang paling tinggi angkanya itu yang memperoleh urutan pertama, dilanjutkan dengan pemain berikutnya, permainan dapat dimulai.
- c. Pemain melemparkan dadu, sesuai dengan angka yang keluar; bidak, dijalkan sesuai dengan angka yang tertera pada dadu.
- d. Bila bidak berada di gambar ekor, gerakan bidak turun sampai ke kepala ular.
- e. Bila bidak berada di gambar tangga bawah, bidak bergerak naik sampai ujung tangga bagian atas.
- f. Permainan berakhir bila salah satu anak telah mencapai angka yang terakhir tanpa hambatan.

Dalam kaitannya dengan aturan permainan diatas, maka dalam melakukan kegiatan bermain, juga harus memperhatikan berbagai prinsip bermain khususnya permainan matematika. Agung Triharso (2013: 47) mengungkapkan prinsip-prinsip permainan matematika anak usia dini, antara lain:

- a. Permainan matematika diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan matematika diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan matematika akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan matematika membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga / media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

- f. Dalam permainan matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung, yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang.
- g. Proses evaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Berdasarkan paparan di atas, pada hakikatnya aturan bermain ular tangga hampir sama. Dalam penelitian ini, permainan ular tangga juga mengikuti aturan standar yang dilakukan oleh mayoritas pengguna permainan ini, yaitu permainan melibatkan paling banyak 4 orang. Permainan dimulai dengan menentukan urutan pemain, hal ini dilakukan dengan cara melempar dadu, yang paling tinggi angkanya mendapat giliran pertama. Permainan dimulai dari bidak yang terdapat di pojok kiri bawah. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah titik yang keluar pada dadu, apabila berhenti pada petak bergambar kepala ular maka pemain harus turun hingga ekor ular, namun apabila menjumpai tangga maka pemain berhak untuk menuju puncak tangga. Pemain yang mencapai kotak finish pertama kali dianggap sebagai pemenang.

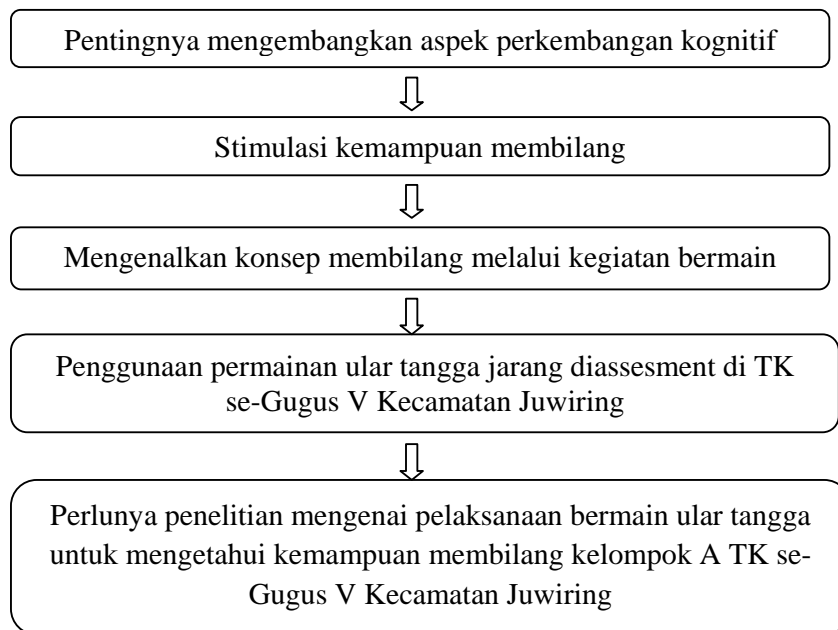
#### **E. Kerangka pikir**

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak sangat penting untuk menanamkan pondasi awal dan pembentukan karakter pada anak. Hal inilah yang akan memberikan dampak pada anak di tahap perkembangan selanjutnya. Anak yang mendapat stimulasi yang tepat pada usia dini, akan lebih teroptimalkan perkembangannya daripada anak yang sama sekali tidak mendapatkan stimulasi. Oleh sebab itu, hendaknya pembelajaran di TK harus dirancang sesuai tahap perkembangan anak dengan mengedepankan prinsip bermain sambil belajar. Salah satu aspek perkembangan pada anak yang membutuhkan stimulasi adalah

perkembangan kognitif. Salah satu konsep awal yang perlu dikenalkan pada anak khususnya kelompok A adalah konsep bilangan dan lambang bilangan. Dalam Permendiknas no 58 tahun 2009, tingkat pencapaian perkembangan pada anak usia 4-5 tahun adalah anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh, anak mengenal konsep bilangan, serta mengenal lambang bilangan. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak pada masa kanak-kanak awal berada pada tahap perkembangan praoperasional, istilah praoperasional menunjukkan pada pengertian belum matangnya cara kerja pikiran. Bruner dalam Slamet Suyanto (2005: 103) juga menyatakan bahwa anak belajar dari konkret ke abstrak. Oleh sebab itu, untuk mengenalkan konsep membilang pada anak harus dimulai dengan menggunakan benda konkret serta dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Mengingat pentingnya peranan bermain bagi anak serta pengenalan konsep membilang maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui perkembangan kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga pada kelompok A. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan (Agung Triharso, 2013: 6). Oleh sebab itu bermain ular tangga dipilih sebagai alternatif untuk mengetahui perkembangan membilang pada anak dikarenakan permainan ini sangat menarik bagi anak dan dapat meningkatkan keaktifan pada anak serta mengandung nilai edukatif. Permainan ini sudah dikenal dikalangan anak-anak, namun sering kali guru jarang melakukan asesment mengenai kemampuan membilang melalui permainan ular

tangga ini. Oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui apakah kemampuan membilang anak dapat terstimulasi dengan menggunakan permainan ular tangga, serta apakah masih relevan untuk menggunakan kegiatan bermain ular tangga dalam menilai tingkat perkembangan kemampuan membilang pada anak kelompok A sehingga dapat diketahui apakah permainan ini cocok untuk dimainkan anak usia 4-5 tahun. Dari paparan diatas kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Pada hakekatnya penelitian merupakan cara-cara yang sistematis untuk menjawab masalah yang sedang diteliti (Jonathan Sarwono, 2006: 15). Oleh sebab itu, untuk melakukan penelitian dibutuhkan sebuah pendekatan guna menjawab masalah yang sedang diteliti sehingga diperoleh data-data yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya secara ilmiah. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 6) terdapat banyak sekali ragam penelitian yang dapat dilakukan. Hal ini tergantung dari tujuan, pendekatan, bidang ilmu, dan sebagainya.

Muhammad Idrus (2009: 21) mengemukakan ada dua jenis pendekatan penelitian yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Kedua pendekatan ini memiliki karakteristik yang berbeda. Perbedaan yang paling mendasar adalah penggunaan angka dalam kegiatan penelitian dan menganalisis hasil penelitian. Suharsimi Arikunto (2002: 10) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif peneliti tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya. Sebaliknya penelitian kuantitatif, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan hasilnya. Branen dalam Idrus (2009: 21) juga mengidentifikasi beberapa hal yang menjadi pembeda diantara kedua pendekatan tersebut dengan memfokuskan pada cara kedua paradigma penelitian tersebut memperlakukan data yaitu:

Secara teori, peneliti kuantitatif menyisahkan dan menentukan ubahan-ubahan dan kategori-kategori variabel. Semua variabel tersebut terikat dalam bingkai hipotesis yang sering kali hadir lebih dahulu sebelum adanya data. Sementara itu, bagi paradigma kualitatif, dimulai dengan cara mendefinisikan konsep yang sangat umum, yang mengalami perubahan karena hasil penelitian. Tentu saja bagi pendekatan kuantitatif, variabel merupakan sarana atau alat untuk menganalisis, sedangkan bagi pendekatan kualitatif, variabel dapat merupakan produk atau hasil penelitian itu sendiri.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Penelitian deskriptif tidak memerlukan administrasi atau pengontrolan terhadap sesuatu perlakuan (Suharsimi Arikunto, 2005: 234). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena semua data diwujudkan dalam bentuk angka dan menggunakan analisis statistik. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga pada kelompok A TK se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten.

## **B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan pada bulan Mei – Juni 2013 dengan tempat penelitian di beberapa TK se-Gugus V Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten. Lokasi TK yang dipilih yaitu TK yang sudah menerapkan kegiatan bermain ular tangga.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Dalam sebuah penelitian diperlukan sumber data guna mendapatkan data penelitian yang dapat dipercaya. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 107) sumber data adalah subjek darimana data-data dapat diperoleh. Keseluruhan subjek penelitian ini sering disebut dengan populasi. Populasi adalah ruang lingkup atau besaran karakteristik dari seluruh objek yang diteliti (Wiji Nurastuti, 2007: 127). Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A Taman Kanak-kanak se-Gugus V di Kecamatan Juwiring, Daftar nama-nama TK tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar TK se-Gugus V Kecamatan Juwiring

No.	Nama TK	Jumlah Siswa	
		Kelompok A	Kelompok B
1.	TK Aisyiyah Mrisen	12	11
2.	TK Pertiwi Mrisen I	8	3
3.	TK Pertiwi Mrisen II	0	6
4.	TK Pertiwi Mrisen III	15	20
5.	TK Pertiwi Jaten I	0	14
6.	TK Pertiwi Jaten II	4	9
7.	TK Pertiwi Trasan I	15	31
8.	TK Pertiwi Trasan II	22	14
9.	TK Pertiwi Trasan III	11	13
Total jumlah siswa		87	121

(sumber : Data UPTD Pendidikan Kecamatan Juwiring)

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel (Suharsimi Arikunto, 2002: 109). Untuk menarik sifat karakteristik populasi, suatu sampel harus benar-benar dapat mewakili populasinya (Wiji Nurastuti, 2007: 127). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian sampel, dengan pertimbangan bahwa keadaan subjek di dalam populasi benar-benar homogen. Dalam penelitian ini, subjek yang diteliti yaitu anak kelompok A yang memiliki kirsan usia hampir sama yaitu 4 – 5 tahun, dimana karakteristik perkembangan dalam kemampuan membilang relatif hampir sama. Menurut Muhammad Idrus (2009: 95) jika populasi kurang dari atau sama dengan seratus orang, sebaiknya peneliti mengambil sekitar 60%-75%. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengambil sampel sebanyak 60% dari total populasi 87 anak yaitu sebanyak 53 anak.

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka peneliti ingin mengambil sampel sebanyak 4 TK sebagai berikut :

Tabel 2. Daftar TK yang dijadikan Sampel

No	Nama TK	Jumlah Anak Kelompok A
1.	TK Aisyiyah Mrisen	12
2.	TK Pertiwi Mrisen III	15
3.	TK Pertiwi Trasan I	15
4.	TK Pertiwi Trasan III	11
Total jumlah sampel		53

Dalam pengambilan sampel dalam penelitian dibutuhkan teknik sampling. Beberapa teknik pengambilan sampel yang biasa dikenal antara lain : sampling acak (*random sampling*), sampling kelompok (*cluster sampling*), sampling berstrata (*stratified sampling*), sampling bertujuan (*purposive sampling*), sampling daerah (*area sampling*), sampling kembar (*double sampling*), dan sampling berimbang (*proportional sampling*) (Suharsimi Arikunto, 2005: 95). Muhammad Idrus (2009: 97) menambahkan beberapa teknik pengambilan sampel yaitu *quota sampling, incidental sampling, snow ball sampling, serta multi stage sampling*. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti seluruh anak yang dijadikan sampel yaitu semua anak di 4 TK tersebut. Jadi peneliti menggunakan teknik *total sampling*.

#### **D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

##### **1. Variabel penelitian**

Suryabrata dalam Muhammad Idrus (2009: 77) mendefinisikan variabel sebagai segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian dan sering pula variabel penelitian ini dinyatakan sebagai gejala yang akan diteliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2011: 38-41) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain (Hatch dan Farhady dalam Sugiyono,

2011: 38). Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah objek yang akan diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variable menurut Sugiyono (2011: 39) dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

- a. Variabel independen, variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Atau sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya dependen (terikat).
- b. Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Atau sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat.karena adanya variabel bebas.
- c. Variabel Moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan dependen.
- d. Variabel intervening adalah variabel yang secara teoritis mempengaruhi hubungan antara variabel independen dengan dependen menjadi hubungan yang tidak langsung dan tidak dapat diamati dan diukur.
- e. Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga pengaruh variabel independen terhadap dependen tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti.

Pada penelitian ini terdapat satu variabel yaitu kemampuan membilang melalui bermain ular tangga. Lebih jelas lagi aspek-aspek variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Variabel Penelitian

Variabel	Sub variabel	Indikator
Kemampuan membilang melalui bermain ular tangga	Kemampuan membilang	• Membilang urutan bilangan 1 – 10
	Bermain ular tangga	• Membilang titik-titik pada dadu • Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu

## **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut (Jonathan Sarwono, 2006: 27). Dalam penelitian ini operasional variabel antara lain:

a) Kemampuan membilang yaitu kemampuan dalam menghitung mulai dari 1, satu-satu secara urut (Sudaryanti, 2006: 1). Menurut John A. Van De Walle (2007: 126) membilang adalah memberitahu berapa banyak anggota di dalam sebuah himpunan. Jadi kemampuan membilang adalah kapasitas seorang individu untuk menghitung dengan menyebut satu persatu jumlah benda secara urut. Kemampuan membilang dalam penelitian ini terkait dengan kemampuan anak dalam membilang urutan bilangan 1-10.

b) Bermain ular tangga yaitu permainan papan untuk anak-anak, yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil, dan di beberapa kotak digambarkan sejumlah tangga atau ular sebagai penghubung antara kotak satu dengan yang lainnya (Yusep Nur Jatmika, 2012: 59). Aspek – aspek variabel yang dinilai dalam bermain ular tangga pada penelitian ini adalah membilang titik-titik pada dadu dan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

## **E. Teknik pengumpulan data**

Pada dasarnya untuk menjawab problematika penelitian dalam mencapai tujuan dan membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian diperlukan data (Muhammad Idrus, 2009: 99). Oleh sebab itu dalam

mengumpulkan berbagai data diperlukan teknik dalam mengumpulkan data. Di dalam kegiatan penelitian, cara memperoleh data ini dikenal sebagai metode atau teknik pengumpulan data (Suharsimi Arikunto, 2002: 126). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi

Observasi atau pengamatan merupakan alat pengumpulan data penilaian yang dilakukan dengan merekam/mencatat secara sistematis gejala-gejala tingkah laku yang tampak (Anita Yus, 2005: 62). Menurut Anita Yus (2005: 63) sebagai alat penilaian pengamatan harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Pengamatan dilakukan sesuai dengan kegiatan pelaksanaan program.
- b. Pengamatan direncanakan secara sistematis.
- c. Pengamatan menggunakan alat bantu rekam data seperti daftar cek, skala penilaian atau catatan anekdot.
- d. Data yang diperoleh dipilah sesuai dengan kegiatan pelaksanaan program.
- e. Pengamatan harus teliti dan tuntas.
- f. Pengamatan harus dapat dikategorikan atau dikualifikasikan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 133) observasi atau yang sering disebut pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar. Observasi meliputi melakukan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan (Jonathan Sarwono, 2006: 224). Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu :

- a. Observasi *non-sistematis*, yang dilakukan oleh pengamatan dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan.

b. Observasi *sistematis*, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi sistematis dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan serta fokus untuk mengamati kemampuan membilang pada anak. Observasi terfokus umumnya menggunakan format tertentu atau *check list* yang dipandu untuk tujuan tertentu, yakni berupa perilaku yang ditampilkan anak (Jamaris, 2004: 134 dalam Harun Rasyid, dkk, 2009:174). Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dengan menggunakan instrumen *checklist* dan *rubrik* dengan alasan peneliti ingin melakukan pengamatan secara langsung terhadap kemampuan membilang anak melalui bermain ular tangga.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Dalam kegiatan penelitian untuk memperoleh data yang berasal dari lapangan, peneliti harus menggunakan dan berpedoman pada instrumen yang digunakan. Suharsimi Arikunto (2005: 101) mengatakan bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen penelitian yang diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket, *checklist*, pedoman wawancara, lembar pengamatan, soal tes, dll. Alat yang digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpulan data adalah *checklist* dan *rubrik*.

## **G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **1. Validitas**

Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 164) secara umum terdapat dua jenis instrumen yaitu instrumen yang disusun sendiri oleh peneliti, dan instrumen yang sudah terstandar. Peneliti yang menggunakan instrumen yang disusun sendiri tidak dapat melepaskan diri dari tanggung jawab mencobakan instrumennya agar apabila digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen tersebut sudah betul-betul handal (Suharsimi Arikunto, 2005: 165). Data yang handal dalam paradigma kuantitatif didasarkan pada bukti bahwa populasinya homogen, dan bahwa instrumennya memiliki validitas yang tinggi (Noeng Muhadjir, 2007: 303). Oleh sebab itu hal yang pokok dalam uji coba yaitu validitas. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 167) validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur.

Terdapat dua jenis validitas untuk instrumen penelitian, yaitu validitas logis dan validitas empiris. Dari kedua jenis validitas tersebut yang lebih banyak diminati oleh peneliti adalah validitas logis. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas logis apabila instrumen tersebut secara analisis akal sudah sesuai dengan isi dan aspek yang diungkapkan. Untuk memperoleh instrumen yang memiliki validitas logis, baik validitas isi maupun validitas konstruksi peneliti dapat mengatur dengan merencanakannya pada waktu instrumen akan disusun (Suharsimi Arikunto, 2005: 167).

Semua instrumen pengumpul data apapun bentuknya harus diujicobakan dahulu sebelum digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan uji coba instrumen-

instrumen seperti angket, pedoman wawancara, pedoman pengamatan, daftar cocok, dan skala tidak dimaksudkan untuk mengetahui validitas karena biasanya instrumen-instrumen tersebut sudah disusun atas dasar kisi-kisi dari variabel.

Adapun tujuan uji coba instrumen bukan tes adalah

- a. Untuk mengetahui tingkat pemahaman responden terhadap instrumen. Dengan tujuan pertama ini kadang-kadang uji coba didahului dengan uji coba yang dilakukan hanya terhadap beberapa orang saja (4/5 orang).
- b. Untuk mengetahui ketepatan penyelenggaraan sekaligus mencari pengalaman pelaksanaan dan mengidentifikasi kemungkinan kekurangan sarana penunjang yang masih harus dipersiapkan sebelumnya
- c. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen (Suharsimi Arikunto, 2005 : 178).

Menurut Johnson & Christenson (dalam Muhadjir, 2007: 303-305) ada empat tipe validitas : *statistical conclusion, internal, construct, & external validity*

- a) *statistical conclusion validity*. Validitas ini menunjuk inferensi statistik atas bukti korelasi antara variabel dependen dengan variabel independen, yang dapat diartikan sebagai estimasi besarnya korelasi antara variabel-variabel tersebut. Validitas ini masih sangat lemah untuk dimaknai sebagai bukti validitas, karena masih banyak variabel luar yang harus dipertimbangkan.
- b) *Internal validity*. Validitas ini berupaya mencari validitas dengan inferensi berdasarkan unsur-unsur di dalam alat ukur itu sendiri.
- c) *External validity*. Validitas eksternal sebagai hasil studi yang dapat digeneralisasikan pada dan antar populasi, dalam variasi antar orang, antar setting, antar waktu, antar hasil, dan antar treatment.
- d) *Construct validity*. Adalah validitas inferensial yang dibangun dari pengembangan konsep teoretik dan metodologik yang diuji validitas konstruksinya lewat uji konvergensi dan divergensinya, diuji reliabilitas lewat uji *consistency & stability*.

Menurut Muhammad Idrus (2009: 123) terkait dengan keabsahan data dalam penelitian kuantitatif, akan merujuk pada validitas butir instrumen dan validitas instrumen/skala. Valid bermakna kemampuan butir dalam mendukung

konstruk dalam instrumen. Suatu instrumen dinyatakan valid (sah) apabila instrumen tersebut betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengujian validitas konstruk (*construct validity*). Menurut Sugiyono (2011: 125) untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat ahli (*judgment expert*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan validitas dengan meminta pendapat ahli yaitu Drs. Harun Rasyid, M.Pd

## **2. Reliabilitas**

Noeng Muhadjir (2007: 303) mendefinisikan reliabilitas adalah keajegan atau *consistency*, kestabilan atau *stability*, dan *dependability*. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 168) sebagai prasyarat dari instrumen pengumpulan data adalah reliabilitas. Ada tiga teknik untuk menguji reliabilitas instrumen yaitu : teknik paralel, teknik tes ulang dan teknik belah dua.

- a. Teknik paralel disebut juga teknik *double test double trial*. Jika peneliti memilih teknik paralel untuk menguji reliabilitas instrumen maka sejak awal peneliti sudah menyusun dua perangkat instrumen yang paralel (ekiuvalen), yaitu dua buah instrumen yang disusun berdasarkan satu kisi-kisi.
- b. Teknik ulangan disebut juga teknik *single test double trial*. Jika peneliti menggunakan teknik ini maka mereka boleh hanya memiliki sebuah instrumen saja tetapi diteskan dua kali. Hasil atau skor pertama dan kedua kemudian dikorelasikan untuk mengetahui besarnya indeks reliabilitas.
- c. Teknik belah dua disebut juga *single test single trial*. Dengan teknik ini peneliti boleh hanya memiliki seperangkat instrumen saja, dan hanya diujicobakan satu kali, kemudian hasilnya dianalisis yaitu dengan cara membelah seluruh instrumen menjadi dua sama besar.

Sedangkan menurut Sugiyono (2011: 130) pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Lebih jelasnya pengujian reliabilitas (Sugiyono, 2011: 130-131) dapat dilakukan dengan cara antara lain :

- a) Test-retest. Instrumen penelitian yang reliabilitasnya diuji dengan test-retest dilakukan dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali pada responden. Jadi dalam hal ini instrumennya sama, respondennya sama dan waktunya yang berbeda. Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan yang berikutnya. Bila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel. Pengujian cara ini sering juga disebut *stability*.
- b) Ekuivalen. Instrumen yang ekuivalen adalah pertanyaan yang secara bahasa berbeda, tetapi maksudnya sama. Pengujian dengan cara ini cukup dilakukan sekali, tetapi instrumennya dua, pada responden yang sama, waktu sama, instrumen berbeda.
- c) Gabungan. Pengujian reliabilitas ini dilakukan dengan cara mencobakan dua instrumen yang *equivalent* itu beberapa kali, ke responden yang sama. Jadi cara ini merupakan gabungan pertama dan kedua.
- d) *Internal Consistency*. Pengujian reliabilitas dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang data diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian reliabilitas secara eksternal dengan *test-retest (stability)* yaitu dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali pada responden. Jadi dalam hal ini instrumennya sama, respondennya sama, dan waktunya yang berbeda.

## H. Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis data dalam suatu proses penelitian umumnya dapat dibedakan menjadi dua kegiatan, yaitu mendiskripsikan data dan melakukan uji statistika (Sukardi, 2005: 86)

### 1. Mendeskripsikan data

Yang dimaksud dengan mendiskripsikan data adalah menggambarkan data yang ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan. Jika data tersebut dalam bentuk kuantitatif maka cara mendeskripsi data dapat dilakukan dengan menggunakan teknik statistika untuk meringkas data agar menjadi lebih mudah dilihat dan dimengerti. Yang termasuk analisis deskriptif pada umumnya termasuk mengukur tendensi sentral, mengukur variabilitas, mengukur hubungan, mengukur perbandingan, dan mengukur posisi suatu skor.

Salah satu cara yang digunakan untuk menggambarkan statistik deskriptif ialah dengan menggunakan tendensi sentral. Contoh bilangan tendensi sentral ialah mean (rata-rata), median dan mode. Tendensi sentral berguna untuk menggambarkan bilangan yang dapat mewakili sekelompok bilangan tertentu (Jonathan Sarwono, 2006: 140). Rumus yang digunakan antara lain :

#### a) Mean

Mean dapat dicari dengan menjumlahkan semua nilai kemudian dibagi dengan individu. Rumusnya sebagai berikut:

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

Keterangan :  $M = Mean$

$X =$  Jumlah nilai

$N =$  Jumlah individu

b) Mode

Mode merupakan nilai yang jumlah frekuensinya paling besar. Untuk mencari nilai mode dapat dilihat pada jumlah frekuensi yang paling besar.

c) Median

Median merupakan nilai tengah yang membatasi setengah frekuensi bagian bawah dan setengah frekuensi bagian atas. Rumus median adalah sebagai berikut:

$$Mdn = Bb_n + \left( \frac{\frac{N}{2} - cfb}{f_m} \right) i$$

Keterangan:

$Mdn =$  median yang dicari

$Bb_n =$  batas bawah nyata dari interval yang mengandung median

$N =$  banyaknya subjek yang membentuk distribusi

$cfb =$  frekuensi kumulatif bagi semua interval yang terletak di bawah interval yang mengandung median

$f_m =$  frekuensi dalam kelas interval yang mengandung median

$i =$  luas kelas interval

Dalam penelitian ini, untuk mendeskripsikan data hasil penelitian, peneliti hanya menggunakan Mean untuk mengetahui rata-rata kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak kelompok A TK se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten.

## 2. Melakukan Uji Statistika

Dalam kegiatan analisis data seringkali peneliti harus melakukan uji statistika. Hal ini berfungsi untuk menentukan hasil dari data yang ada (cuplikan) adalah sama dengan populasi. Dalam penelitian deskriptif, variabel biasanya dianalisis secara deskriptif dengan statistik sederhana yaitu frekuensi mutlak, frekuensi relatif, persentase, grafik dan tabel.

Menurut Sugiyono (2011: 147) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase.

Dalam penelitian ini, penyajian data menggunakan diagram lingkaran dan grafik histogram dengan perhitungan persentase. Rumus penilaian menurut Ngalm Purwanto (2006 : 102) sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Persentase yang dihitung antara lain:

- a. Menghitung persentase kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, persentase kemampuan membilang titik-titik pada dadu, persentase kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu untuk masing-masing TK yang dijadikan sampel.
- b. Menghitung rata-rata persentase kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, persentase kemampuan membilang titik-titik pada dadu, persentase kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu di TK se-Gugus V Kecamatan Juwiring.
- c. Menghitung rata-rata kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga untuk masing-masing TK yang dijadikan sampel.
- d. Menghitung rata-rata kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga di TK se- Gugus V Kecamatan Juwiring.

Setelah mengetahui persentase tersebut, langkah selanjutnya yaitu menetapkan predikat yang dijadikan pedoman penilaian. Berikut pedoman penilaian menurut Suharsimi Arikunto (2005: 44):

Tabel 4. Kategori Predikat Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga

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

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

#### **1. Deskripsi Wilayah Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK se-Gugus V Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten. Di wilayah gugus V terdapat 9 TK. Penelitian ini merupakan penelitian sampel, dimana hanya 4 TK yang dijadikan sampel dalam penelitian. TK yang dijadikan sampel dalam penelitian ini antara lain TK Aisyiyah Mrisen, TK Pertiwi Mrisen III, TK Pertiwi Trasan I, TK Pertiwi Trasan III. Peneliti menggunakan empat sekolah tersebut sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan bahwa ke 4 sekolah ini telah menerapkan kegiatan bermain ular tangga dalam mengenalkan konsep bilangan. Hal ini relevan dengan objek penelitian yang hendak diteliti oleh peneliti. Untuk lebih jelasnya, deskripsi lembaga Taman Kanak-kanak tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

##### 1) TK Aisyiyah Mrisen.

TK Aisyiyah didirikan pada tanggal 1 Januari 1963 dibawah naungan organisasi Muhammadiyah. TK ini berada di Desa Gaden, Kelurahan Mrisen, Kecamatan Juwiring. TK Aisyiyah memiliki visi untuk menumbuh kembangkan anak sesuai dengan tahap perkembangannya, menambah disiplin dan sosial anak, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya. Untuk mewujudkan visi tersebut, TK Aisyiyah memiliki misi yaitu meletakkan dasar ke arah perkembangannya, sikap perkembangannya, sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. TK Aisyiyah menerapkan model pembelajaran berbasis area

yang meliputi: area seni, area balok, area memasak, area musik, area pengenalan hitungan, area pengembangan baca tulis, area drama/ bermain peran, area pengetahuan alam, area pasir dan air, area alam terbuka. TK ini memiliki 4 ruang yaitu ruang kelas kelompok A, ruang kelas kelompok B, ruang dapur, dan kamar mandi.

## 2) TK Pertiwi Mrisen III

TK Pertiwi Mrisen III didirikan pada tanggal 2 Agustus 1982. TK ini berada di Desa Dimoro, Kelurahan Mrisen, Kecamatan Juwiring. TK Pertiwi Mrisen III memiliki visi untuk menumbuh kembangkan anak sesuai dengan tahap perkembangannya, menambah disiplin dan sosial anak, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya. Untuk mewujudkan visi tersebut, TK Pertiwi Mrisen III memiliki misi yaitu meletakkan dasar ke arah perkembangannya, sikap perkembangannya, sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. TK Pertiwi Mrisen III menerapkan model pembelajaran berbasis area yang meliputi: area seni, area balok, area memasak, area musik, area pengenalan hitungan, area pengembangan baca tulis, area drama/ bermain peran, area pengetahuan alam, area pasir dan air, area alam terbuka. TK ini memiliki 4 ruang yaitu ruang kelas kelompok A, ruang kelas kelompok B, ruang kantor, dan kamar mandi.

## 3) TK Pertiwi Trasan I

TK Pertiwi Trasan I didirikan pada tanggal 18 Juli 1972. TK ini berada di Desa Mambungan, Kelurahan Trasan, Kecamatan Juwiring. TK Pertiwi Trasan I memiliki visi mewujudkan anak yang cerdas, kreatif, mandiri, beriman dan

berakhlak mulia. Untuk mewujudkan visi tersebut, TK Pertiwi Trasan I memiliki misi yaitu melatih dan mengembangkan kecerdasan anak melalui bidang pengembangan kognitif, mengembangkan kemandirian anak melalui kegiatan *life skill*, membina kreatifitas anak melalui bidang pengembangan seni dan fisik motorik yang menarik, membina iman dan akhlak anak melalui pengembangan pembiasaan. TK Pertiwi Trasan I menerapkan model pembelajaran berbasis kelompok, dimana setting tempat berdasarkan sudut antara lain sudut Ketuhanan, sudut keluarga, sudut alam sekitar, sudut kebudayaan dan sudut pembangunan. TK ini memiliki 6 ruang antara lain ruang kelas kelompok A, ruang kelas kelompok B, ruang kantor, ruang dapur, gudang dan kamar mandi.

#### 4) TK Pertiwi Trasan III

TK Pertiwi Trasan III didirikan pada tanggal 18 Juni 1988. TK ini berada di Desa Carat, Kelurahan Trasan, Kecamatan Juwiring. TK Pertiwi Trasan III memiliki visi mewujudkan anak yang cerdas, kreatif, mandiri, beriman dan berakhlak mulia. Untuk mewujudkan visi tersebut, TK Pertiwi Trasan III memiliki misi yaitu melatih dan mengembangkan kecerdasan anak melalui bidang pengembangan kognitif, mengembangkan kemandirian anak melalui kegiatan *life skill*, membina kreatifitas anak melalui bidang pengembangan seni dan fisik motorik yang menarik, membina iman dan akhlak anak melalui pengembangan pembiasaan. TK Pertiwi Trasan III menerapkan model pembelajaran berbasis area yang meliputi: area seni, area balok, area memasak, area musik, area pengenalan hitungan, area pengembangan baca tulis, area drama/ bermain peran, area pengetahuan alam, area pasir dan air, area alam terbuka. TK ini memiliki 6 ruang

antara lain ruang kelas kelompok A, ruang kelas kelompok B, ruang kantor, ruang dapur, gudang dan kamar mandi.

Dalam proses pembelajaran, peran guru sangat penting dalam menginternalisasikan nilai-nilai serta membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Berikut daftar nama guru di wilayah penelitian:

Tabel 5. Daftar Guru Taman Kanak-kanak di Wilayah Penelitian

No	Nama Guru NIP	Taman Kanak-kanak	Jabatan	Mulai di TK ini
1.	Suwarti	TK Aisyiyah Mrisen	Kepala Sekolah	5 September 1988
2.	Henny Setyaningrum	TK Aisyiyah Mrisen	Guru	14 Juli 2005
3.	Sri Handayaningsih NIP. 19570921 198312 2 002	TK Pertiwi Mrisen III	Kepala Sekolah	14 Desember 1987
4.	Rini Dihastuti	TK Pertiwi Mrisen III	Guru	1 Mei 2004
5.	Sri Kinasih	TK Pertiwi Trasan I	Kepala Sekolah	2 Januari 1994
6.	Wasiyem	TK Pertiwi Trasan I	Guru	1 Maret 1997
7.	Suyatmi	TK Pertiwi Trasan I	Guru	5 November 2005
8.	Dwi Ratnasari	TK Pertiwi Trasan I	Guru	1 Maret 2011
9.	Sri Mujiyati NIP. 19620313 198903 2 002	TK Pertiwi Trasan III	Kepala Sekolah	1 Maret 1989
10.	Atikah	TK Pertiwi Trasan III	Guru	1 Desember 2008

Dari ke-empat TK yang dijadikan sampel penelitian, keseluruhan jumlah siswa yaitu 128 anak. Berikut rincian jumlah murid di wilayah penelitian:

Tabel 6. Daftar Jumlah Murid TK di Wilayah Penelitian

No	Nama TK	Jumlah Siswa		Total Keseluruhan Siswa
		Kelompok A	Kelompok B	
1.	TK Aisyiyah Mrisen	12	11	23
2.	TK Pertiwi Mrisen III	15	20	35
3.	TK Pertiwi Trasan I	15	31	46
4.	TK Pertiwi Trasan III	11	13	24
Total jumlah murid		53	75	128

## 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan data hasil penelitian sebagai usaha untuk mendiskripsikan kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan observasi langsung. Dalam penelitian ini, obyek yang diamati adalah tentang kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga. Untuk mengetahui kemampuan ini maka digunakan instrumen dengan berpedoman pada Permendiknas no 58 Tahun 2009 dimana indikator dari variabel kemampuan membilang untuk anak kelompok A adalah membilang urutan bilangan 1-10, sedangkan menurut Yusep Nurjatmika permainan ular tangga dapat merangsang anak untuk belajar kemampuan matematika khususnya membilang, yaitu saat menghitung langkah dan titik-titik yang terdapat pada dadu. Untuk itu indikator yang diamati dalam penelitian ini

meliputi kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, membilang titik-titik pada dadu, dan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

Berikut akan diuraikan gambaran mengenai kemampuan membilang melalui bermain ular tangga pada anak kelompok A TK se-Gugus V yang dijadikan sampel penelitian:

### 1) TK Aisyiyah Mrisen

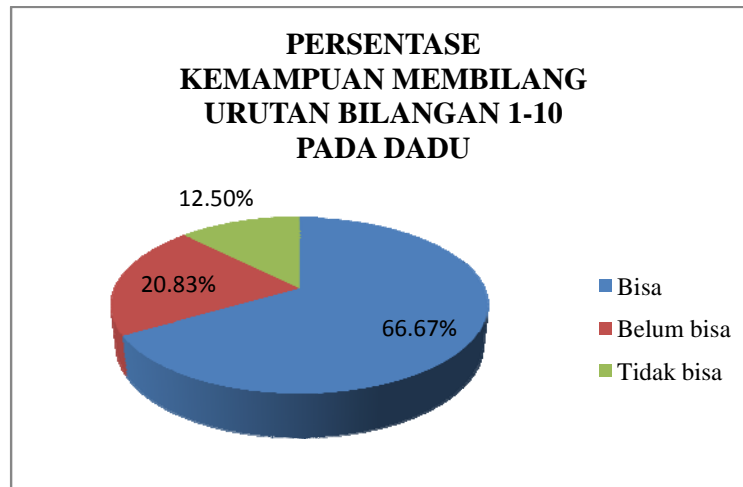
#### a. Data hasil penelitian

Data tentang kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga meliputi kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, kemampuan membilang titik-titik pada dadu, dan kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu. Data ini diperoleh dengan observasi langsung. Skor yang diperoleh bergerak terendah dari 1 sampai tertinggi 3. Dimana skor tersebut dimasukkan kedalam ketegori “Bisa”, “Belum Bisa” dan “Tidak Bisa”. Skor 3 dikategorikan “Bisa”, skor 2 masuk kategori “Belum Bisa” dan skor 1 dikategorikan “Tidak Bisa”. Adapun data skor tersebut tertera pada tabel 7-9 dibawah ini (untuk lebih lengkap terdapat di lampiran)

Tabel 7. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	7	9	58,33%	75,00%	66,67%
2	3	2	25,00%	16,67%	20,83%
1	2	1	16,67%	8,33%	12,50%
Total	12	12	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 2.

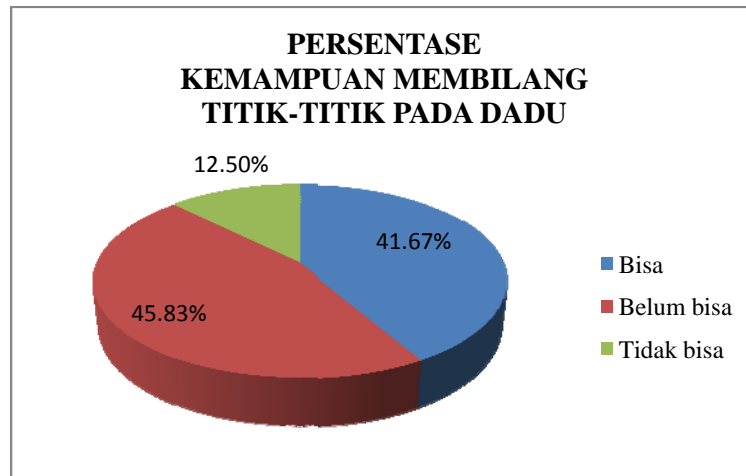
Diagram Persentase Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Mrisen sebanyak 66,67% termasuk dalam ketegori bisa membilang urutan bilangan 1-10, 20,83% termasuk dalam kategori belum bisa membilang urutan bilangan 1-10, dan 12,50% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu.

Tabel 8. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	5	5	41,67%	41,67%	41,67%
2	5	6	41,67%	50,00%	45,83%
1	2	1	16,66%	8,33%	12,50%
Total	12	12	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



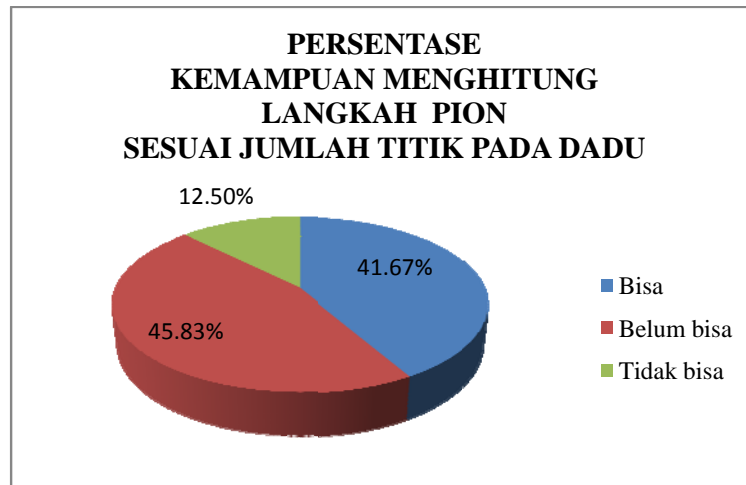
Gambar 3.  
Diagram Persentase Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan membilang titik-titik pada dadu pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Mrisen sebanyak 41,67% termasuk dalam kategori bisa membilang titik-titik pada dadu, 45,83% termasuk dalam kategori belum bisa membilang titik-titik pada dadu, dan 12,50% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang titik-titik pada dadu.

Tabel 9. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai jumlah titik pada dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
	3	5	5	41,67%	
2	5	6	41,67%	50,00%	45,83%
1	2	1	16,66%	8,33%	12,50%
Total	12	12	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 4.  
Diagram Persentase Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Mrisen sebanyak 41,67% termasuk dalam kategori bisa menghitung langkah pion, 45,83% termasuk dalam kategori belum bisa menghitung langkah pion, dan 12,50% termasuk dalam kategori tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

#### **b. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak kelompok A. Kegiatan bermain ular tangga dijadikan media untuk mengetahui bagaimana kemampuan membilang pada anak kelompok A. Oleh sebab itu aspek kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga yang diteliti

meliputi kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, membilang titik-titik pada dadu, dan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

Salah satu tempat yang dijadikan penelitian adalah TK Aisyiyah Mrisen. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan, yaitu 23 dan 25 Mei 2013. Hal ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi atau reliabilitas data penelitian. Kegiatan bermain ular tangga ini dilakukan di dalam kelas. Sebelum kegiatan bermain ular tangga dilakukan, guru mengkondisikan anak dengan cara mengajak anak bernyanyi. Salah satu lagu yang dinyanyikan adalah lagu untuk mengenalkan konsep bilangan. Setelah itu guru mengajak anak untuk membilang urutan bilangan 1-10 dengan bahasa Indonesia, bahasa Jawa dan bahasa Arab. Kemudian guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain ular tangga.

Langkah pertama guru mengenalkan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan ini yaitu papan ular tangga, dadu, dan pion. Kemudian guru menjelaskan aturan bermain ular tangga dimana permainan ini dilakukan secara kelompok 2 sampai 3 anak. Permainan diawali dengan menentukan urutan pemain dengan membuang dadu, yang paling tinggi angkanya itu yang memperoleh urutan pertama, dilanjutkan dengan pemain berikutnya, setelah itu permainan dapat dimulai. Kemudian pemain harus melemparkan dadu dan pion dijalankan sesuai dengan angka yang tertera pada dadu. Bila pion berhenti di gambar ekor, maka pion harus bergerak turun sampai ke kepala ular, akan tetapi bila berhenti di gambar tangga bawah, pion harus naik sampai ujung tangga bagian atas. Permainan berakhir bila salah satu anak telah mencapai angka yang terakhir tanpa hambatan.

Setelah menjelaskan peraturan permainan, guru meminta anak untuk membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu yang ditunjukkan oleh guru. Guru meminta satu persatu anak untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 sambil menunjuk titik-titik dalam dadu. Dalam hal ini peneliti melakukan penilaian terhadap kemampuan anak dalam membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu. Persentase anak yang bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama sebanyak 58,33% dan pada penelitian kedua sebanyak 75,00%. Persentase anak yang belum bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama sebanyak 25,00% dan pada penelitian kedua sebanyak 16,67%. Sedangkan persentase anak yang tidak bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama sebanyak 16,67% dan pada penelitian kedua sebanyak 8,33%.

Kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 di TK Aisyiyah Mrisen cukup baik. Anak yang sudah dapat membilang dengan baik adalah anak-anak yang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan terbiasa memperhatikan dalam proses pembelajaran. Namun masih ada beberapa anak yang masih belum dapat membilang urutan bilangan 1-10 dengan urut, beberapa anak ini sering terbolak-balik dalam membilang urutan bilangan. Salah satu contohnya, ada anak yang membilang urutan bilangan mulai dari satu, dua, tiga, empat, lima, delapan, tujuh, enam, sembilan, sepuluh. Setelah diamati, kesalahan menyebutkan urutan bilangan ini terjadi secara konsisten dalam dua kali ketika penelitian ini dilakukan. Terdapat pula anak yang ketika membilang urutan bilangan tidak menyebutkan angka delapan pada urutan bilangan 1-10. Dalam penelitian pertama terdapat 2 anak yang sama sekali tidak menjawab pertanyaan guru ketika diminta

untuk menyebutkan urutan bilangan. Salah satu anak kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga dia hanya diam saja ketika diminta untuk menyebutkan urutan bilangan. Salah satu anak yang juga tidak dapat menyebutkan urutan bilangan, ketika ditanya dia hanya diam. Hal ini dikarenakan anak tersebut baru masuk ke TK pada awal Mei sehingga dia belum dapat membilang.

Setelah melakukan penilaian terhadap kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu. Langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian pada saat kegiatan bermain ular tangga ini dilakukan. Salah satu aspek yang dinilai adalah kemampuan membilang titik-titik pada dadu. Pada saat proses permainan ular tangga, baik guru maupun peneliti melakukan asesment terhadap kemampuan anak dalam hal membilang titik-titik pada dadu. Penilaian ini dilakukan dengan cara menilai anak apakah dia mampu membilang titik-titik yang terdapat didadu secara urut. Dalam hal ini didapatkan data bahwa pada penelitian pertama dan kedua persentase anak yang bisa membilang titik-titik pada dadu sebanyak 41,67%. Persentase anak yang belum bisa membilang titik-titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 41,67% dan pada penelitian kedua sebanyak 50%. Sedangkan persentase anak yang tidak bisa membilang titik-titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 16,66 % dan pada penelitian kedua sebanyak 8,33%.

Dari data tersebut diketahui bahwa anak-anak yang bisa membilang urutan dadu setiap kali permainan dikarenakan kemampuan anak dalam membilang sudah baik, jadi tidak terjadi kesalahan ketika membilang titik-titik

pada dadu. Beberapa anak yang belum dapat membilang dengan urut biasanya dikarenakan kurang memahami aturan permainan ular tangga. Dalam permainan ular tangga ini digunakan dua buah dadu. Hal yang terjadi pada anak-anak yang belum dapat membilang titik-titik pada dadu dengan tepat adalah mereka yang tidak melanjutkan urutan bilangan setelah menghitung dadu yang pertama menuju dadu yang kedua. Biasanya anak-anak ini memulai hitungan kembali dari angka satu untuk dadu yang kedua. Misalnya ketika anak mendapatkan dadu yang menunjukkan titik-titik berjumlah 5 pada dadu yang pertama, dan titik-titik berjumlah 4 pada dadu kedua. Anak akan cenderung membilang urutan “satu,dua,tiga,empat,lima,satu,dua,tiga,empat”. Hal ini dikarenakan anak mengira bahwa setelah selesai membilang titik-titik pada dadu pertama, anak akan kembali membilang mulai dari angka 1 pada dadu kedua.

Aspek terakhir yang dinilai dalam permainan ular tangga ini adalah kemampuan anak dalam menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu. Penilaian ini dilakukan dengan melihat apakah anak mampu menghitung langkah yang harus dijalankan oleh pion setelah anak melempar dadu dan menghitung titik-titik pada dadu yang diperolehnya. Dalam hal ini didapatkan data bahwa pada penelitian pertama dan kedua persentase anak yang bisa menghitung langkah pion sesuai dengan jumlah titik pada dadu sebanyak 41,67%. Persentase anak yang belum bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 41,67% dan pada penelitian kedua sebanyak 50,00%. Sedangkan persentase anak yang tidak bisa menghitung langkah pion sesuai

jumlah titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 16,66% dan pada penelitian kedua sebanyak 8,33%.

Beberapa anak yang sudah dapat menghitung langkah pion dan menjalankan pion sesuai jumlah titik pada dadu disebabkan karena anak sudah mengetahui aturan permainan, dan mampu membilang dengan baik. Sedangkan anak yang belum dapat menjalankan pion sesuai jumlah titik pada dadu biasanya mengalami kekeliruan dalam menetapkan langkah, mereka masih kebingungan untuk menjalankan langkah sesuai jumlah titik dadu yang diperoleh. Sebagian anak bisa membilang dengan tepat, namun mengalami kekeliruan dalam jumlah langkah, ada anak yang membilang tanpa mengubah posisi atau letak pion, terdapat pula anak yang tidak menghitung langkah awal contohnya ketika mendapatkan titik dadu berjumlah 6, dia hanya menjalankan pion sejumlah 5 langkah. Hal ini disebabkan pada hitungan pertama (ketika anak menyebut angka satu) anak tidak menggeser letak pion ke kotak sebelah. Bagi anak yang tidak dapat menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu dikarenakan anak tidak mau bermain ular tangga, sehingga kemampuan membilang anak tersebut tidak diketahui.

Berdasarkan hasil rekapitulasi terhadap persentase data hasil penelitian pertama dan penelitian kedua maka dapat diketahui persentase kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Mrisen sebanyak 66,67% termasuk dalam kategori bisa membilang urutan bilangan 1-10, 20,83% termasuk dalam kategori belum bisa membilang urutan bilangan 1-10, dan 12,50% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang

urutan bilangan 1-10 pada dadu. Persentase kemampuan membilang titik-titik pada dadu sebanyak 41,67% termasuk dalam kategori bisa membilang titik-titik pada dadu, 45,83% termasuk dalam kategori belum bisa membilang titik-titik pada dadu, dan 12,50% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang titik-titik pada dadu. Persentase kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Mrisen sebanyak 41,67% termasuk dalam kategori bisa menghitung langkah pion, 45,83% termasuk dalam kategori belum bisa menghitung langkah pion, dan 12,50% termasuk dalam kategori tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

## 2) TK Pertiwi Mrisen III

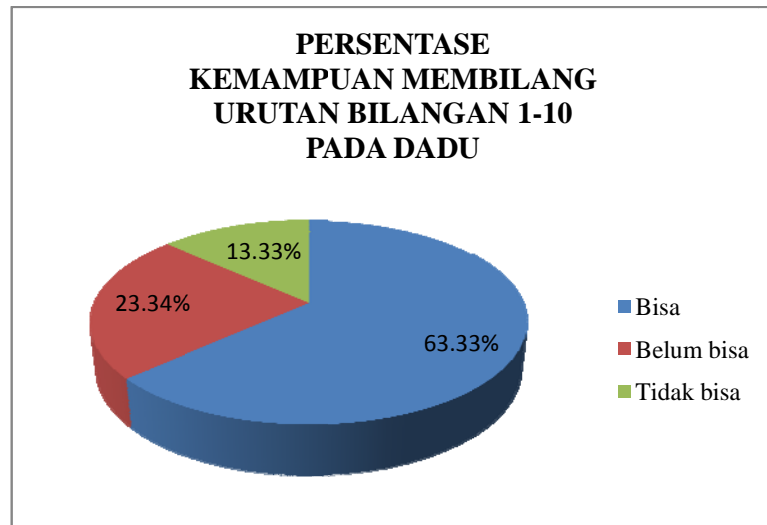
### a. Data Hasil Penelitian

Data tentang kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga meliputi membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, membilang titik-titik pada dadu, dan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu. Data ini diperoleh dengan observasi langsung. Skor yang diperoleh bergerak terendah dari 1 sampai tertinggi 3. Adapun data skor tersebut tertera pada tabel 10-12 dibawah ini (untuk lebih lengkap terdapat di lampiran)

Tabel 10. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membbilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	9	10	60,00%	66,67%	63,33%
2	4	3	26,67%	20,00%	23,34%
1	2	2	13,33%	13,33%	13,33%
Total	15	15	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 5.

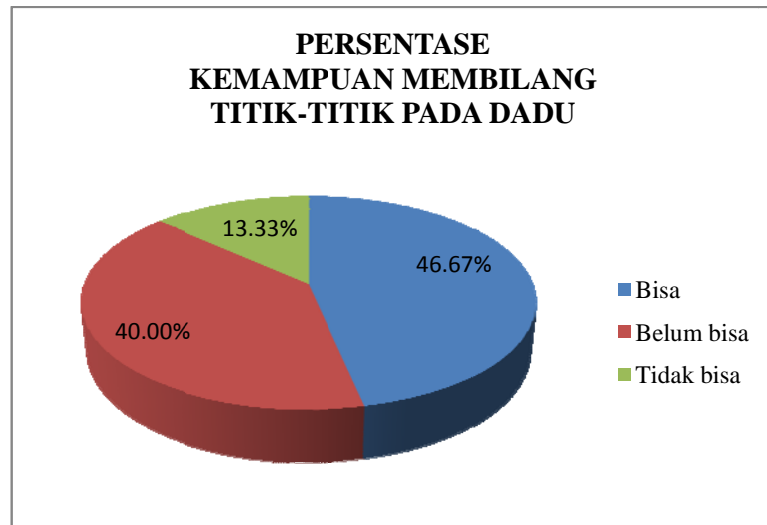
Diagram Persentase Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Mrisen III sebanyak 63,33% termasuk dalam ketegori bisa membilang urutan bilangan 1-10, 23,34% termasuk dalam kategori belum bisa membilang urutan bilangan 1-10, dan 13,33% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu.

Tabel 11. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	7	7	46,67%	46,67%	46,67%
2	6	6	40,00%	40,00%	40,00%
1	2	2	13,33%	13,33%	13,33%
Total	15	15	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



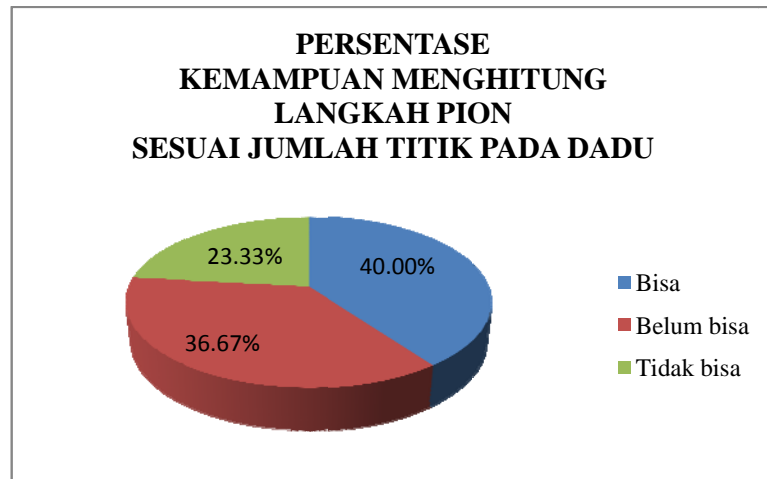
Gambar 6.  
Diagram Persentase Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan membilang titik-titik pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Mrisen III sebanyak 46,67% termasuk dalam kategori bisa membilang titik-titik pada dadu, 40,00% termasuk dalam kategori belum bisa membilang titik-titik pada dadu, dan 13,33% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang titik-titik pada dadu.

Tabel 12. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai jumlah titik pada dadu.

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	6	6	40,00%	40,00%	40,00%
2	6	5	40,00%	33,33%	36,67%
1	3	4	20,00%	26,67%	23,33%
Total	15	15	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 7.

Diagram Persentase Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Titik Pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Mrisen III sebanyak 40,00% termasuk dalam kategori bisa menghitung langkah pion, 36,67% termasuk dalam kategori belum bisa menghitung langkah pion, dan 23,33% termasuk dalam kategori tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

#### **b. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak kelompok A. Kegiatan bermain ular tangga dijadikan media untuk mengetahui bagaimana kemampuan membilang pada anak kelompok A. Oleh sebab itu aspek kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga yang diteliti

meliputi kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, membilang titik-titik pada dadu, dan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

Salah satu tempat yang dijadikan penelitian adalah TK Pertiwi Mrisen III. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan, yaitu 29 dan 31 Mei 2013. Hal ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi atau reliabilitas data penelitian. Kegiatan bermain ular tangga ini dilakukan di dalam kelas. Pada kegiatan awal setelah berdoa dan bernyanyi, anak dibiasakan untuk mengucapkan nama-nama hari, nama-nama bulan, dan urutan bilangan dari 1 sampai 20. Sebelum kegiatan bermain ular tangga dilakukan, pada saat kegiatan inti pertama dalam penelitian tanggal 29 Mei 2013, anak diminta untuk menuliskan angka dari 1-10 dan dalam penelitian tanggal 31 Mei 2013, kegiatan inti sebelum bermain ular tangga adalah anak diminta menghubungkan angka dengan gambar yang sesuai dengan jumlahnya pada Lembar Kerja Anak. Setelah kegiatan tersebut baru kegiatan inti kedua, yaitu bermain ular tangga.

Dalam permainan ini, langkah awal guru mengenalkan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan ini yaitu papan ular tangga, dadu, dan pion. Kemudian guru menjelaskan aturan bermain ular tangga dimana permainan ini dilakukan secara kelompok yaitu 3 anak. Permainan diawali dengan menentukan urutan pemain dengan membuang dadu, yang paling tinggi angkanya itu yang memperoleh urutan pertama, dilanjutkan dengan pemain berikutnya, setelah itu permainan dapat dimulai. Kemudian pemain harus melemparkan dadu dan pion dijalankan sesuai dengan angka yang tertera pada dadu. Bila pion berhenti di gambar ekor, maka pion harus bergerak turun sampai ke kepala ular, akan tetapi

bila berhenti di gambar tangga bawah, pion harus naik sampai ujung tangga bagian atas. Permainan berakhir bila salah satu anak telah mencapai angka yang terakhir tanpa hambatan.

Setelah menjelaskan peraturan permainan, guru meminta anak untuk membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu yang ditunjukkan oleh guru secara bersama-sama. Ada anak yang antusias dalam membilang, namun adapula anak yang hanya diam saja. Kemudian guru menunjuk angka pada dadu dan menunjuk beberapa anak untuk menyebutkan angka dalam dadu yang ditunjukkan guru dan meminta anak untuk membilangnyanya. Persentase anak yang bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama sebanyak 60,00% dan pada penelitian kedua sebanyak 66,67%. Persentase anak yang belum bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama sebanyak 26,67% dan pada penelitian kedua sebanyak 20,00%. Sedangkan persentase anak yang tidak bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama sebanyak 13,33% dan pada penelitian kedua sebanyak 13,33%. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan membilang anak-anak di TK Pertiwi Mrisen III ini adalah pembiasaan yang dilakukan pada kegiatan awal yaitu menyebutkan urutan bilangan 1-20.

Anak yang sudah mampu membilang dengan baik juga dipengaruhi kemampuan kognitifnya yang baik. Anak dibiasakan membilang setiap hari sehingga anak menjadi hafal urutan bilangan. Namun ada beberapa anak yang belum dapat membilang secara urut, terdapat beberapa anak yang masih sering terbalik-balik dalam mengurutkan bilangan, terdapat pula anak yang tidak lengkap

menyebutkan urutan bilangan 1-10, salah satunya terdapat anak yang sering melewati angka 9. Beberapa penyebabnya antara lain terkait dengan kemampuan kognitif dalam hal ini adalah kemampuan anak membilang sesuai urutan yang masih kurang, beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam hal membilang biasanya memang kemampuan anak masih dalam taraf belum bisa membilang secara urut. Beberapa faktor lain adalah anak sering tidak masuk sekolah dan kurang memperhatikan ketika pembelajaran, apalagi yang terkait dengan bilangan sehingga hal ini cukup mempengaruhi kemampuan anak dalam hal membilang.

Setelah melakukan penilaian terhadap kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu. Langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian pada saat kegiatan bermain ular tangga ini dilakukan. Salah satu aspek yang dinilai adalah kemampuan membilang titik-titik pada dadu. Pada saat proses permainan, baik guru maupun peneliti melakukan asesment terhadap kemampuan anak dalam hal membilang titik-titik pada dadu. Penilaian ini dilakukan dengan cara menilai anak apakah dia mampu membilang titik-titik yang terdapat didadu secara urut. Dalam hal ini didapatkan data bahwa pada penelitian pertama dan kedua persentase anak yang bisa membilang titik-titik pada dadu sebanyak 46,67%. Persentase anak yang belum bisa membilang titik-titik pada dadu pada penelitian pertama dan pada penelitian kedua sebanyak 40,00%. Persentase anak yang tidak bisa membilang titik-titik pada dadu pada penelitian pertama dan pada penelitian kedua sebanyak 13,33%. Sebagian anak sudah dapat membilang angka pada dadu dengan baik dan tepat.

Anak yang dapat membilang angka dengan baik merupakan anak yang kemampuan kognitifnya diatas rata-rata serta sudah terbiasa bermain ular tangga, namun terdapat beberapa anak yang belum dapat membilang angka pada dadu dengan tepat. Beberapa kasus yang terjadi diantaranya anak mampu membilang angka, namun ketika membilang angka pada dadu maka ia kebingungan dalam membilang titik-titiknya, anak seringkali mengulang hitungan pada titik yang sudah dihitung sebelumnya. Jadi anak sering menyebutkan angka pada dadu lebih banyak dari jumlah yang sebenarnya, contohnya titik dadu yang berjumlah 5 bisa dikatakan 8 oleh anak dikarenakan anak menghitung kembali titik yang sudah dihitung sebelumnya. Terdapat pula anak yang melewati setiap angka 9, ketika membilang urutan angka setelah angka 8 maka dia akan menyebut angka 10. Disisi lain, terdapat pula anak yang belum dapat membilang titik-titik pada dadu dengan tepat dikarenakan anak belum mampu membilang urutan bilangan 1-10 dengan urut. Dalam bermain ular tangga, ada juga anak yang tidak mau mengikuti permainan tersebut, sehingga belum diketahui bagaimana kemampuan membilangnya.

Aspek terakhir yang dinilai dalam permainan ular tangga ini adalah kemampuan anak dalam menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu. Penilaian ini dilakukan dengan melihat apakah anak mampu menghitung langkah yang harus dijalankan oleh pion setelah anak melempar dadu dan menghitung titik-titik pada dadu yang diperolehnya. Dalam hal ini didapatkan data bahwa pada penelitian pertama dan kedua persentase anak yang bisa menghitung langkah pion sesuai dengan jumlah titik pada dadu sebanyak 40,00%. Persentase anak yang

belum bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 40,00% dan pada penelitian kedua sebanyak 33,33%. Selain itu persentase anak yang tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 20,00% dan pada penelitian kedua sebanyak 26,67%.

Anak yang bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu dan menjalankan pion secara tepat biasanya sudah mengetahui peraturan permainan dan memiliki kemampuan membilang yang baik. Beberapa anak yang belum bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu, juga dipengaruhi kemampuan anak dalam membilang angka yang belum bisa urut. Anak juga masih mengalami kebingungan dalam menghitung langkah pion, serta kesulitan untuk menjalankan pion sesuai aturan permainan, hal ini dikarenakan anak bingung bagaimana menjalankan pion, apakah ke kanan atau kekiri, ataupun naik ke atas. Anak kurang memperhatikan petunjuk adanya urutan angka di papan ular tangga. Dalam bermain ular tangga ini terdapat pula anak yang tidak mau bermain ular tangga, sehingga kemampuan dalam hal menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu belum dapat diketahui.

Berdasarkan hasil rekapitulasi terhadap persentase data hasil penelitian pertama dan penelitian kedua maka dapat diketahui rata-rata persentase kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Mrisen III sebanyak 63,33% termasuk dalam kategori bisa membilang urutan bilangan 1-10, 23,34% termasuk dalam kategori belum bisa membilang urutan bilangan 1-10, dan 13,33% termasuk dalam kategori tidak bisa

membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu. Persentase kemampuan membilang titik-titik pada dadu sebanyak 46,67% termasuk dalam kategori bisa membilang titik-titik pada dadu, 40,00% termasuk dalam kategori belum bisa membilang titik-titik pada dadu, dan 13,33% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang titik-titik pada dadu. Persentase kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu sebanyak 40,00% termasuk dalam kategori bisa menghitung langkah pion, 36,67% termasuk dalam kategori belum bisa menghitung langkah pion, dan 23,33% termasuk dalam kategori tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

### 3) TK Pertiwi Trasan I

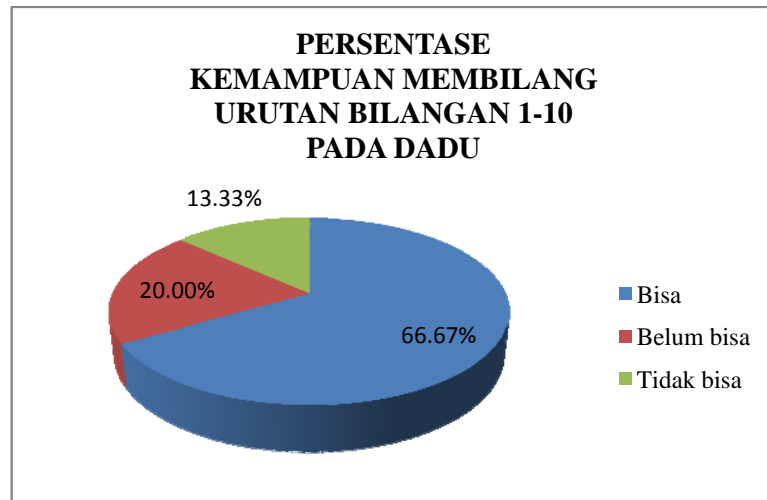
#### a. Data Hasil Penelitian

Data tentang kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga meliputi membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, membilang titik-titik pada dadu, dan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu. Data ini diperoleh dengan observasi langsung. Skor yang diperoleh bergerak terendah dari 1 sampai tertinggi 3. Adapun data skor tersebut tertera pada tabel 13-15 dibawah ini (untuk lebih lengkap terdapat di lampiran)

Tabel 13. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	10	10	66,67%	66,67%	66,67%
2	2	4	13,33%	26,67%	20,00%
1	3	1	20,00%	6,66%	13,33%
Total	15	15	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 8.

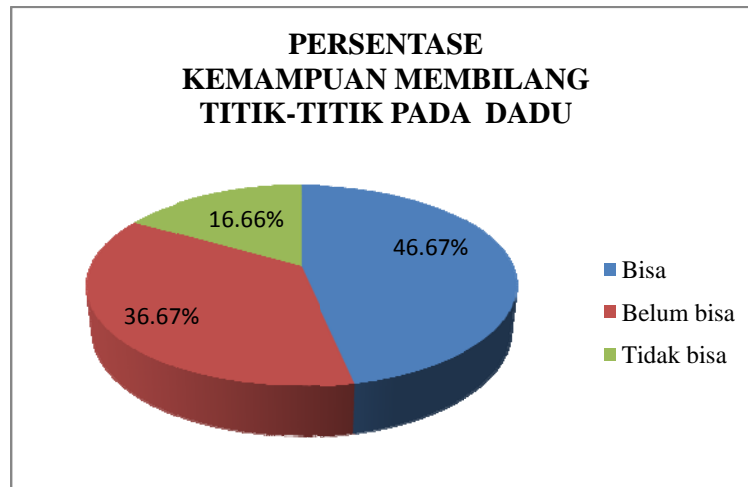
Diagram Persentase Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan I sebanyak 66,67% termasuk dalam ketegori bisa membilang urutan bilangan 1-10, 20,00% termasuk dalam ketegori belum bisa membilang urutan bilangan 1-10, dan 13,33% termasuk dalam ketegori tidak bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu.

Tabel 14. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	7	7	46,67 %	46,67 %	46,67 %
2	5	6	33,33 %	40,00 %	36,67 %
1	3	2	20,00 %	13,33 %	16,66 %
Total	15	15	100 %	100 %	100 %

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 9.

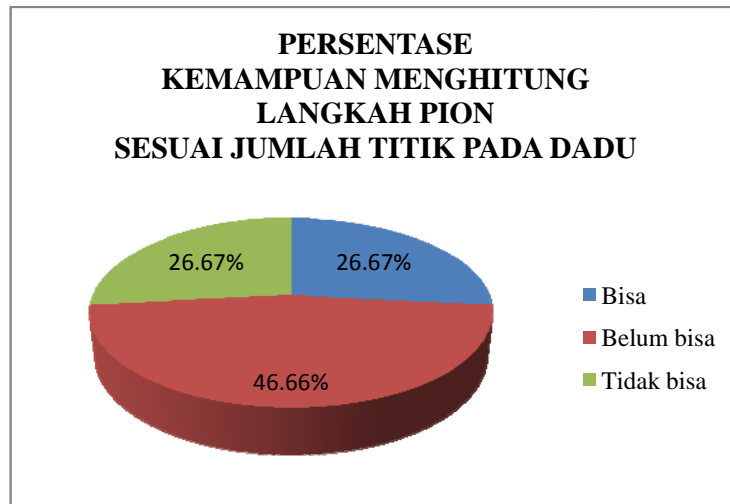
Diagram Persentase Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan membilang titik-titik pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan I sebanyak 46,67% termasuk dalam kategori bisa membilang titik-titik pada dadu, 36,67% termasuk dalam kategori belum bisa membilang titik-titik pada dadu, dan 16,66% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang titik-titik pada dadu.

Tabel 15. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	3	5	20,00%	33,33%	26,67%
2	8	6	53,33%	40,00%	46,66%
1	4	4	26,67%	26,67%	26,67%
Total	15	15	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 10.

Diagram Persentase Kemampuan Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan I sebanyak 26,67% termasuk dalam kategori bisa menghitung langkah pion, 46,66% termasuk dalam kategori belum bisa menghitung langkah pion, dan 26,67% termasuk dalam kategori tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

#### **b. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak kelompok A. Kegiatan bermain ular tangga dijadikan media untuk mengetahui bagaimana kemampuan membilang pada anak kelompok A. Oleh sebab itu aspek

kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga yang diteliti meliputi kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, membilang titik-titik pada dadu, dan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

Salah satu tempat yang dijadikan penelitian adalah TK Pertiwi Trasan I. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan, yaitu 17 dan 19 Juni 2013. Hal ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi atau reliabilitas data penelitian. Kegiatan bermain ular tangga ini dilakukan di dalam kelas. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa kemudian bernyanyi setelah dilanjutkan kegiatan inti yaitu bermain ular tangga. Sebelum bermain ular tangga, guru mengenalkan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan ini yaitu papan ular tangga, dadu, dan pion. Kemudian guru menjelaskan aturan bermain ular tangga dimana permainan ini dilakukan secara kelompok yaitu 3 anak. Permainan diawali dengan menentukan urutan pemain dengan membuang dadu, yang paling tinggi angkanya itu yang memperoleh urutan pertama, dilanjutkan dengan pemain berikutnya, setelah itu permainan dapat dimulai. Kemudian pemain harus melemparkan dadu dan pion dijalankan sesuai dengan angka yang tertera pada dadu. Bila pion berhenti di gambar ekor, maka pion harus bergerak turun sampai ke kepala ular, akan tetapi bila berhenti di gambar tangga bawah, pion harus naik sampai ujung tangga bagian atas. Permainan berakhir bila salah satu anak telah mencapai angka yang terakhir tanpa hambatan.

Setelah menjelaskan peraturan permainan, guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu “1 2 3”, hal ini dilakukan untuk memfokuskan kembali anak-anak yang mulai gaduh. Setelah itu guru mulai menunjuk titik-titik pada dadu dan

meminta anak untuk membilang secara bersama-sama. Kemudian guru meminta beberapa anak untuk membilang urutan bilangan 1-10. Dalam hal ini peneliti melakukan penilaian terhadap kemampuan anak dalam membilang. Dari hasil penelitian didapatkan persentase anak yang bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama dan penelitian kedua sebanyak 66,67%. Persentase anak yang belum bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama sebanyak 13,33% dan pada penelitian kedua sebanyak 26,67%. Persentase anak yang tidak bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama sebanyak 20,00% dan pada penelitian kedua sebanyak 6,66%. Sebagian anak sudah mampu membilang urutan angka dengan baik, namun terdapat sebagian anak yang masih terbolak-balik dalam membilang urutan bilangan. Ada pula anak yang hanya diam saja ketika diminta untuk membilang urutan bilangan 1-10 sehingga kemampuan anak tersebut dalam hal membilang belum diketahui.

Setelah melakukan penilaian terhadap kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu. Langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian pada saat kegiatan bermain ular tangga ini dilakukan. Salah satu aspek yang dinilai adalah kemampuan membilang titik-titik pada dadu. Pada saat proses permainan, baik guru maupun peneliti melakukan asesment terhadap kemampuan anak dalam hal membilang titik-titik pada dadu. Penilaian ini dilakukan dengan cara menilai anak apakah dia mampu membilang titik-titik yang terdapat didadu secara urut. Dalam hal ini didapatkan data bahwa pada penelitian pertama dan kedua persentase anak yang bisa membilang titik-titik pada dadu sebanyak 46,67%. Persentase anak yang belum bisa membilang titik-titik pada

dadu pada penelitian pertama sebanyak 33,33% dan pada penelitian kedua sebanyak 40,00%. Persentase anak yang tidak bisa membilang titik-titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 20,00% dan pada penelitian kedua sebanyak 13,33%.

Beberapa anak yang mampu membilang dadu dengan baik, memiliki kemampuan membilang urutan dengan baik pula. Namun ada beberapa anak yang dapat membilang urutan bilangan 1-10 dengan baik akan tetapi sering mengalami kekeliruan dalam membilang angka pada dadu. Hal ini disebabkan anak bingung ketika membilang dua dadu, setelah selesai membilang dadu yang pertama, anak kembali membilang mulai dari urutan angka 1 pada dadu yang kedua, kasus ini juga kerap terjadi disekolah lain. Beberapa anak juga belum dapat membilang angka pada dadu dengan tepat disebabkan kemampuan membilang angka masih terbolak-balik atau sering tidak urut. Ada pula anak yang tidak mau mengikuti permainan, sehingga kemampuan membilang belum diketahui.

Aspek terakhir yang dinilai dalam permainan ular tangga ini adalah kemampuan anak dalam menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu. Penilaian ini dilakukan dengan melihat apakah anak mampu menghitung langkah yang harus dijalankan oleh pion setelah anak melempar dadu dan menghitung titik-titik pada dadu yang diperolehnya. Dalam hal ini didapatkan data bahwa pada penelitian pertama persentase anak yang bisa menghitung langkah pion sesuai dengan jumlah titik pada dadu sebanyak 20,00% dan pada penelitian kedua sebanyak 33,33%. Persentase anak yang belum bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 53,33% dan pada

penelitian kedua sebanyak 40,00%. Persentase anak yang tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada penelitian pertama dan penelitian kedua sebanyak 26,67%. Sebagian anak sudah mampu menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu dan menjalankan pion dengan tepat sesuai angka yang diperoleh.

Anak-anak yang dapat bermain ular tangga dengan baik biasanya dia sudah terbiasa dan familiar dengan permainan ini. Namun terdapat beberapa anak yang belum dapat bermain ular tangga dengan benar, anak belum mampu menjalankan pion sesuai jumlah titik yang diperoleh pada dadu. Biasanya pada hitungan pertama, anak tidak memindahkan letak pion ke kotak selanjutnya, adapula anak yang asal-asalan dalam menjalankan pion sehingga langkah pion tidak sama dengan jumlah angka yang diperoleh pada dadu. Terdapat pula anak yang tidak mau bermain ular tangga sehingga kemampuan membilang dalam hal menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu belum diketahui. Namun ada pula yang tidak dapat menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu dikarenakan anak tersebut belum dapat membilang.

Berdasarkan hasil rekapitulasi terhadap persentase data hasil penelitian pertama dan penelitian kedua maka dapat diketahui persentase kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan I sebanyak 66,67% termasuk dalam kategori bisa membilang urutan bilangan 1-10, 20,00% termasuk dalam kategori belum bisa membilang urutan bilangan 1-10, dan 13,33% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu. Persentase kemampuan membilang titik-titik pada dadu

pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan I sebanyak 46,67% termasuk dalam kategori bisa membilang titik-titik pada dadu, 36,67% termasuk dalam kategori belum bisa membilang titik-titik pada dadu, dan 16,66% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang titik-titik pada dadu. Persentase kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan I sebanyak 26,67% termasuk dalam ketegori bisa menghitung langkah pion, 46,66% termasuk dalam kategori belum bisa menghitung langkah pion, dan 26,67% termasuk dalam kategori tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

#### 4) TK Pertiwi Trasan III

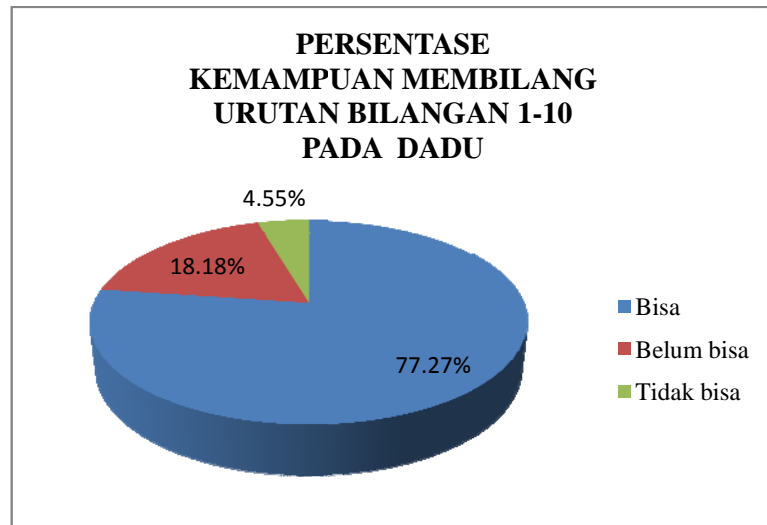
##### a. Data Hasil Penelitian

Data tentang kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga meliputi membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, membilang titik-titik pada dadu, dan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu. Data ini diperoleh dengan observasi langsung. Skor yang diperoleh bergerak terendah dari 1 sampai tertinggi 3. Adapun data skor tersebut tertera pada tabel 16-18 dibawah ini (untuk lebih lengkap terdapat di lampiran)

Tabel 16. Distribusi Skor Kemampuan Penilaian Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	8	9	72,72%	81,82%	77,27%
2	2	2	18,18%	18,18%	18,18%
1	1	0	9,10%	-	4,55%
Total	11	11	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 11.

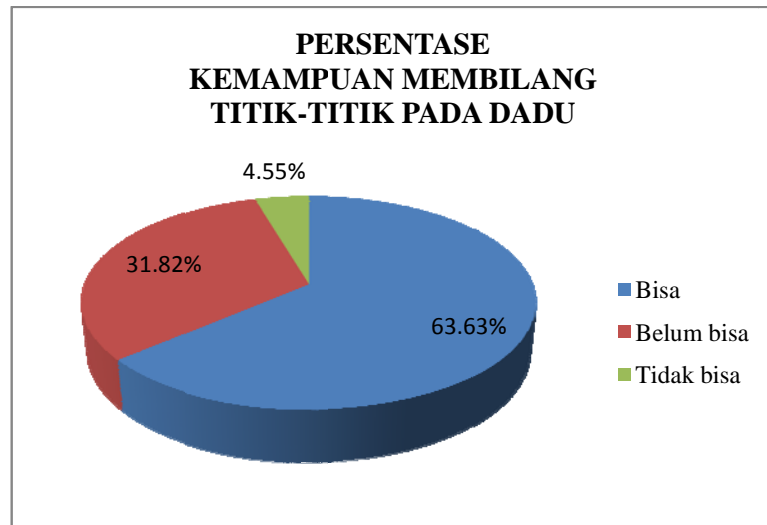
Diagram Persentase Kemampuan Membilang Urutan Bilangan 1-10 pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan III sebanyak 77,27% termasuk dalam kategori bisa membilang urutan bilangan 1-10, 18,88% termasuk dalam kategori belum bisa membilang urutan bilangan 1-10, dan 4,55% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu.

Tabel 17. Distribusi Skor Penilaian Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	7	7	63,63%	63,63%	63,63%
2	3	4	27,27%	36,37%	31,82%
1	1	0	9,10%	-	4,55%
Total	11	11	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



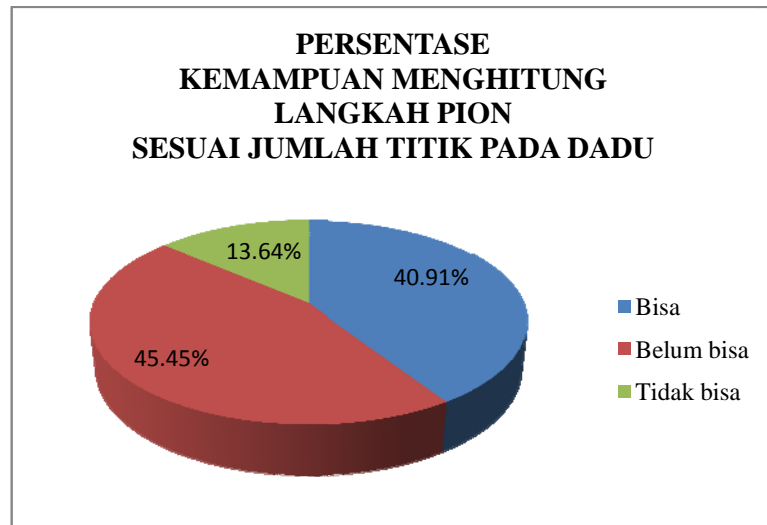
Gambar 12.  
Diagram Persentase Kemampuan Membilang Titik-titik pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan membilang titik-titik pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan III sebanyak 63,33% termasuk dalam ketegori bisa membilang titik-titik pada dadu, 31,82% termasuk dalam kategori belum bisa membilang titik-titik pada dadu, dan 4,55% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang titik-titik pada dadu.

Tabel 18. Distribusi Skor Penilaian Menghitung Langkah Pion sesuai Jumlah Titik pada Dadu

Skor	Frekuensi		Persentase		Persentase Rata-rata
	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian I	Penelitian II	
3	4	5	36,37%	45,45%	40,91%
2	6	4	54,53%	36,37%	45,45%
1	1	2	9,10%	18,18%	13,64%
Total	11	11	100%	100%	100%

Untuk lebih jelasnya tentang tabel diatas dapat dibuat diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 13.  
Diagram Persentase Menghitung Langkah Pion  
sesuai Jumlah Titik pada Dadu

Berdasarkan diagram lingkaran di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan III sebanyak 40,91% termasuk dalam kategori bisa menghitung langkah pion, 45,45% termasuk dalam kategori belum bisa menghitung langkah pion, dan 13,64% termasuk dalam kategori tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

#### **b. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak kelompok A. Kegiatan bermain ular tangga dijadikan media untuk mengetahui bagaimana kemampuan membilang pada anak kelompok A. Oleh sebab itu aspek

kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga yang diteliti meliputi kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, membilang titik-titik pada dadu, dan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

Salah satu tempat yang dijadikan penelitian adalah TK Pertiwi Trasan III. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan, yaitu 6 dan 8 Juni 2013. Hal ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi atau reliabilitas data penelitian. Sebelum pembelajaran dimulai, anak dibiasakan untuk berbaris terlebih dahulu kemudian anak diminta untuk berhitung. Hal ini sekaligus membiasakan anak untuk membilang, dan dapat dijadikan sarana untuk mengenalkan angka pada anak. Setelah itu kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa dan bernyanyi. Salah satu lagu yang wajib untuk dinyanyikan adalah lagu tentang mengenal huruf ABCD dan mengenal angka dengan bahasa Indonesia, Jawa, dan Inggris, yang diciptakan oleh guru sendiri. Anak juga dibiasakan untuk mengetahui nama hari, tanggal bulan dan tahun. Setelah selesai bernyanyi guru menyampaikan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain ular tangga. Kegiatan bermain ular tangga ini dilakukan di dalam kelas.

Langkah pertama guru mengenalkan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan ini yaitu papan ular tangga, dadu, dan pion. Kemudian guru menjelaskan aturan bermain ular tangga dimana permainan ini dilakukan secara kelompok yaitu 2 anak. Permainan diawali dengan menentukan urutan pemain dengan membuang dadu, yang paling tinggi angkanya itu yang memperoleh urutan pertama, dilanjutkan dengan pemain berikutnya, setelah itu permainan dapat dimulai. Kemudian pemain harus melemparkan dadu dan pion dijalankan

sesuai dengan angka yang tertera pada dadu. Bila pion berhenti di gambar ekor, maka pion harus bergerak turun sampai ke kepala ular, akan tetapi bila berhenti di gambar tangga bawah, pion harus naik sampai ujung tangga bagian atas. Permainan berakhir bila salah satu anak telah mencapai angka yang terakhir tanpa hambatan.

Setelah menjelaskan peraturan permainan, guru kembali menunjukkan kedua dadu, kemudian menjelaskan kepada anak-anak bahwa kedua dadu tersebut jika dijumlahkan terdapat 12 titik. Guru kemudian meminta pada anak untuk membilang dari angka 1 sampai 12. Dalam hal ini peneliti melakukan penilaian terhadap kemampuan anak dalam membilang urutan bilangan 1-10. Persentase anak yang bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama sebanyak 72,72% dan penelitian kedua sebanyak 81,82%. Persentase anak yang belum bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama dan penelitian kedua sebanyak 18,18%. Persentase anak yang tidak bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada penelitian pertama sebanyak 9,10% dan pada penelitian kedua sebanyak 0%. Sebagian anak sudah mampu membilang urutan bilangan 1-10 dengan baik. Namun ada beberapa anak yang belum dapat membilang urutan dengan lancar. Seorang anak dapat membilang urutan bilangan 1-10 namun dalam menyebutkan nama bilangan sering kurang tepat dalam pelafalan contoh ketika melafalkan angka 8, anak selalu mengucapkan “lapan” bukan “delapan” serta saat angka 9, anak mengucapkan “mbilan” bukan sembilan. Ada juga seorang anak ketika diminta untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 diam saja, hal ini dikarenakan dia sedang sakit.

Setelah melakukan penilaian terhadap kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu. Langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian pada saat kegiatan bermain ular tangga ini dilakukan. Salah satu aspek yang dinilai adalah kemampuan membilang titik-titik pada dadu. Pada saat proses permainan, baik guru maupun peneliti melakukan asesment terhadap kemampuan anak dalam hal membilang titik-titik pada dadu. Penilaian ini dilakukan dengan cara menilai anak apakah dia mampu membilang titik-titik yang terdapat didadu secara urut. Dalam hal ini didapatkan data bahwa pada penelitian pertama dan kedua persentase anak yang bisa membilang titik-titik pada dadu sebanyak 63,63%. Persentase anak yang belum bisa membilang titik-titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 27,27% dan pada penelitian kedua sebanyak 36,37%. Persentase anak yang tidak bisa membilang titik-titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 9,10% dan pada penelitian kedua sebanyak 0%. Hampir semua anak yang sudah dapat membilang urutan bilangan 1-10 dapat membilang pula titik-titik pada dadu dengan tepat, namun ada beberapa anak yang belum dapat membilang dadu dengan tepat. Hal ini disebabkan ketika menghitung titik-titik pada dadu, anak kembali menghitung titik yang sudah dihitung sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa anak hafal urutan bilangan namun kurang memahami kuantitas yang mewakili bilangan tersebut.

Aspek terakhir yang dinilai dalam permainan ular tangga ini adalah kemampuan anak dalam menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu. Penilaian ini dilakukan dengan melihat apakah anak mampu menghitung langkah yang harus dijalankan oleh pion setelah anak melempar dadu dan menghitung

titik-titik pada dadu yang diperolehnya. Dalam hal ini didapatkan data bahwa pada penelitian pertama persentase anak yang bisa menghitung langkah pion sesuai dengan jumlah titik pada dadu sebanyak 36,37% dan pada penelitian kedua sebanyak 45,45%. Persentase anak yang belum bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 54,33% dan pada penelitian kedua sebanyak 36,37%. Persentase anak yang tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada penelitian pertama sebanyak 9,10% dan penelitian kedua sebanyak 18,18%. Sebagian anak sudah dapat bermain ular tangga dengan baik, anak sudah mampu menghitung langkah pion sesuai dengan jumlah titik pada dadu setiap putaran permainan. Anak-anak ini biasanya memang sudah terbiasa bermain ular tangga, baik di rumah maupun disekolah.

Namun ada beberapa anak yang dia pandai membilang, mampu menghitung titik-titik pada dadu akan tetapi bingung ketika bermain ular tangga, khususnya ketika menjalankan pion. Terdapat beberapa anak yang bingung kemana arah pion harus dijalankan, terdapat pula anak yang menjalankan langkah pion namun tidak sesuai dengan jumlah angka pada dadu. Hal ini disebabkan anak kurang memahami aturan permainan dan jarang memainkan permainan ini. Terdapat pula anak yang hanya mau melempar dadu namun tidak mau menjalankan pion, sehingga tidak diketahui kemampuannya dalam menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu. Ada pula anak yang tidak bermain ular tangga dikarenakan kondisi kesehatannya kurang baik, sehingga anak tersebut kurang berminat terhadap kegiatan bermain ular tangga.

Berdasarkan hasil rekapitulasi terhadap persentase data hasil penelitian pertama dan penelitian kedua maka dapat diketahui bahwa kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan III sebanyak 77,27% termasuk dalam kategori bisa membilang urutan bilangan 1-10, 18,88% termasuk dalam kategori belum bisa membilang urutan bilangan 1-10, dan 4,55% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu. Persentase kemampuan membilang titik-titik pada dadu sebanyak 63,33% termasuk dalam kategori bisa membilang titik-titik pada dadu, 31,82% termasuk dalam kategori belum bisa membilang titik-titik pada dadu, dan 4,55% termasuk dalam kategori tidak bisa membilang titik-titik pada dadu. Sedangkan persentase kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu pada anak kelompok A sebanyak 40,91% termasuk dalam kategori bisa menghitung langkah pion, 45,45% termasuk dalam kategori belum bisa menghitung langkah pion, dan 13,64% termasuk dalam kategori tidak bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Deskripsi kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga diasessment dengan tiga penilaian yaitu bagaimana kemampuan anak dalam membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, membilang titik-titik pada dadu, dan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu. Keseluruhan data diperoleh melalui observasi langsung dimana data yang diperoleh untuk ketiga aspek yang dinilai tersebut dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu bisa, belum bisa, dan tidak bisa. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase

kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak kelompok A TK se-Gugus V di Kecamatan Juwiring sebagai berikut :

Tabel 19. Persentase Kemampuan Membbilang melalui Bermain Ular Tangga

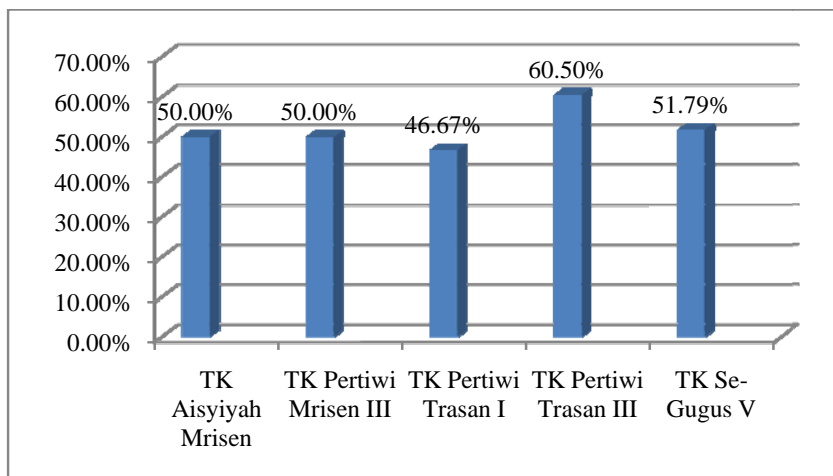
No	Sekolah	Persentase Membbilang urutan bilangan 1-10 pada dadu			Persentase Membbilang titik-titik pada dadu			Persentase Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu		
		B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB
1.	TK Aisyiyah Mrisen	66,67 %	20,83 %	12,50 %	41,67 %	45,83 %	12,50 %	41,67 %	45,83 %	12,50 %
2.	TK Pertiwi Mrisen III	63,33 %	23,34 %	13,33 %	46,67 %	40,00 %	13,33 %	40,00 %	36,67 %	23,33 %
3.	TK Pertiwi Trasan I	66,67 %	20,00 %	13,33 %	46,67 %	36,67 %	16,66 %	26,67 %	46,66 %	26,67 %
4.	TK Pertiwi Trasan III	77,27 %	18,18 %	4,55 %	63,63 %	31,82 %	4,55 %	40,91 %	45,45 %	13,64 %
Rata-rata		68,48 %	20,59 %	10,93 %	49,67 %	38,58 %	11,75 %	37,31 %	43,65 %	19,04 %

Tabel di atas menunjukkan hasil masing-masing persentase kemampuan membilang melalui bermain ular tangga pada masing-masing taman kanak-kanak. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui rata-rata persentase kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, kemampuan membilang titik-titik pada dadu, dan kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu kelompok A TK se-gugus V di Kecamatan Juwiring. Persentase kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu dengan kategori “bisa membilang denganurut” pada anak TK kelompok A se-gugus V di Kecamatan Juwiring sebesar 68,48%. Persentase kemampuan membilang titik-titik pada dadu dengan kategori “bisa membilang dengan tepat” pada anak TK kelompok A se-gugus V di

Kecamatan Juwiring sebesar 49,67%. Sedangkan persentase kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu dengan kategori “bisa menghitung dengan tepat” pada anak TK kelompok A se-gugus V di Kecamatan Juwiring sebesar 37,31%.

Persentase kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring secara keseluruhan dapat dihitung melalui rata-rata jumlah persentase penilaian aspek kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, kemampuan membilang titik-titik pada dadu, dan kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu yang dimasukkan dalam kategori “bisa”. Persentase kemampuan membilang tersebut kemudian dimasukkan dalam predikat sesuai dengan predikat yang dijadikan pedoman penilaian. Pedoman penilaian yang dijadikan acuan adalah pedoman penilaian persentase menurut Suharsimi Arikunto.

Berdasarkan hasil rekapitulasi persentase kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu, kemampuan membilang titik-titik pada dadu, dan kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu, maka diperoleh hasil persentase kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga untuk masing-masing TK yang dijadikan sampel penelitian dan rata-rata kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten adalah sebagai berikut:



Gambar 14.  
Grafik Persentase Kemampuan Membilang  
melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga

Dari data hasil persentase kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga tersebut dapat diketahui bahwa persentase kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A di TK Aisyiyah Mrisen adalah 50,00% termasuk dalam predikat cukup baik. Persentase kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak kelompok A di TK Pertiwi Mrisen III adalah 50,00% termasuk dalam predikat cukup baik. Persentase kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan I adalah 46,67% termasuk dalam predikat cukup baik. Persentase kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak kelompok A di TK Pertiwi Trasan III adalah 60,50% termasuk dalam predikat baik. Dari hasil persentase tiap sekolah tersebut, maka dapat diperoleh hasil persentase kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring yaitu 51,79% dan termasuk dalam predikat cukup baik.

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan anak membilang melalui kegiatan bermain ular tangga di TK se- Gugus V masuk kategori cukup baik. Kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga ini dapat dinilai melalui beberapa aspek yaitu bagaimana kemampuan anak dalam membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu. Kemudian saat permainan berlangsung, dapat dilakukan penilaian bagaimana anak membilang titik-titik pada dadu, apakah anak mampu membilang titik-titik pada dadu yang keluar setiap giliran anak bermain dengan tepat atau tidak. Kemampuan membilang anak juga dapat dinilai saat anak menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu, apakah anak mampu menghitung langkah pion dan menjalankan pion pada bidak sesuai angka yang diperoleh pada dadu.

Dari data yang diperoleh dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 di TK se-Gugus V masuk kategori baik dengan persentase 68,48%. Hampir semua anak mampu membilang urutan bilangan 1-10, namun ada beberapa anak yang belum dapat membilang secara urut, terdapat pula anak yang melewati beberapa bilangan sehingga anak tersebut membilang urutan bilangan 1-10 kurang lengkap, dan masih terdapat pula anak yang terbolak-balik dalam membilang urutan angka 1-10. Sedangkan rata-rata kemampuan anak dalam membilang titik-titik pada dadu mencapai persentase 49,67% yang dapat dikategorikan dalam predikat cukup baik. Dalam bermain ular tangga, beberapa anak sudah mampu membilang titik-titik pada dadu dengan tepat dan sesuai urutan. Hal ini juga dipengaruhi oleh kemampuan anak dalam membilang urutan bilangan 1-10, anak yang sudah dapat membilang urutan

bilangan 1-10 dengan baik biasanya dapat membilang titik-titik pada dadu dengan tepat pula. Namun terdapat beberapa anak yang belum dapat membilang titik-titik pada dadu dengan tepat.

Terdapat beberapa kasus yang sering terjadi terkait dengan kemampuan anak dalam membilang titik-titik pada dadu selama kegiatan bermain ular tangga berlangsung antara lain ada anak yang belum dapat membilang dengan tepat dikarenakan anak belum mampu membilang urutan 1-10 secara urut, namun terdapat pula anak yang mampu membilang urutan bilangan 1-10 akan tetapi ketika membilang titik-titik pada dadu saat kegiatan bermain ular tangga sering mengalami kekeliruan, hal ini sering terjadi dikarenakan anak bingung ketika menghitung 2 dadu, ada anak yang ketika selesai menghitung dadu yang pertama kemudian mulai menghitung dari angka 1 pada dadu yang ke 2. Jadi dalam menghitung kedua dadu, anak tidak menjumlahkan kedua dadu tersebut. Seringkali ketika menghitung dadu, hasil akhir yang diperoleh adalah hasil dari menghitung dadu yang kedua. Kekeliruan juga terjadi ketika anak mengulang kembali titik yang sudah dihitungnya, sehingga jumlah angka akhir yang didapatkan jauh lebih besar daripada jumlah sebenarnya yang muncul pada dadu. Terdapat pula beberapa anak yang dalam membilang titik titik pada dadu belum tepat dikarenakan anak tersebut masih terbolak-balik dalam membilang urutan angka 1-10.

Aspek terakhir yang dinilai untuk mengetahui kemampuan membilang anak melalui bermain ular tangga yaitu bagaimana kemampuan anak dalam menghitung langkah pion, apakah sesuai dengan jumlah titik pada dadu atau tidak.

Dari hasil penelitian di TK se-Gugus V dapat dikategorikan bahwa kemampuan anak dalam menghitung langkah pion sesuai dengan jumlah titik pada dadu sekitar 37,31% masuk dalam kategori kurang baik. Beberapa anak sudah sering bermain ular tangga sehingga mereka mengetahui aturan permainan ular tangga. Dalam bermain anak tidak bingung bagaimana menghitung dan melangkahkan pion sesuai dengan jumlah titik pada dadu. Anak dapat menjalankan posisi pion sesuai jumlah angka dadu yang didapat serta mampu memahami bahwa pion dijalankan sesuai angka yang berurutan yang tertulis pada papan ular tangga, jadi anak sudah paham kapan anak harus menjalankan pion ke kanan, ke kiri, maupun ke atas sesuai urutan angka. Namun sebagian anak sering bingung ketika menghitung langkah pion apalagi kemana arah pion harus dijalankan.

Dalam menghitung langkah pion sering tidak sama dengan jumlah titik-titik pada dadu. Diantara penyebab terjadinya hal ini antara lain, kemampuan anak dalam membilang urutan bilangan masih sering terbolak-balik, belum urut dalam membilang serta terkadang melompati angka-angka tertentu. Hal inilah yang sering menjadi penyebab ketidaksamaan antara hitungan langkah pion dengan jumlah titik pada dadu. Beberapa anak juga mengalami kekeliruan ketika melangkahkan pion, seringkali pada hitungan pertama anak tidak menggerakkan pion ke kotak selanjutnya. Ketika mengatakan angka 1, anak tidak menggeser letak pion sehingga seringkali terjadi selisih 1 antara langkah pion dengan angka yang diperoleh melalui perhitungan titik pada dadu. Misalnya anak mendapatkan jumlah titik 6 pada dadu, anak cenderung melangkah sejumlah 5 langkah karena anak tidak memindahkan pion pada hitungan pertama. Dalam kegiatan bermain

ular tangga ini ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti kegiatan ini sehingga tidak dapat diketahui bagaimana kemampuan membilanganya, namun ada pula anak yang baru saja memasuki pembelajaran di semester 2 akhir, sehingga anak tersebut belum mengenal urutan bilangan dengan baik.

Rata-rata dari hasil penelitian kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V kecamatan Juwiring mencapai persentase 51,79% dan dapat dikategorikan kedalam predikat cukup baik. Persentase ini diperoleh dari rata-rata persentase ke 4 Taman Kanak-kanak yang diteliti. Persentase beberapa TK yang diteliti itu hampir sama, menunjukkan karakteristik cukup baik pada kemampuan membilang melalui bermain ular tangga, namun TK Pertiwi Trasan III masuk kategori baik berdasarkan hasil data yang diperoleh. Kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga ini tentunya dipengaruhi banyak faktor, dan dari kesemuanya itu dapat dikategorikan ke dalam faktor internal maupun faktor eksternal.

Faktor internal lebih terkait dengan faktor dari dalam diri anak sendiri, kemampuan membilang ini juga dipengaruhi oleh kemampuan kognitif anak. Anak yang memiliki kemampuan kognitif yang baik akan mudah menyerap informasi sehingga anak lebih mudah untuk menguasai suatu kompetensi, sama halnya dengan kemampuan membilang. Menurut Carol Seefeldt & Barbara A Wasik (2008: 392) beberapa anak usia empat tahun akan belajar nama-nama bilangan tetapi tidak mampu menilai lambang-lambanganya. Sama halnya ketika bermain ular tangga, ketika anak mampu membilang urutan bilangan 1-10, akan tetapi ketika diminta untuk membilang titik-titik pada dadu anak kerap kali

mengalami kekeliruan karena mengulang kembali hitungan titik yang sudah dihitung sebelumnya, hal ini menunjukkan bahwa anak mampu menyebutkan bilangan namun belum memahami kuantitas yang mewakili bilangan tersebut. Anak hanya menghafal urutan angka, tanpa mengerti bahwa setiap angka itu bisa mewakili jumlah benda. Piaget mengatakan bahwa anak pada usia ini berada pada tahap praoperasional sehingga untuk menstimulasi perkembangan anak hendaknya menggunakan benda-benda konkret. Permainan ular tangga ini dapat digunakan untuk mengenalkan konsep membilang melalui menghitung dadu dan menghitung langkah pion untuk anak usia 4 tahun. Dalam mengkonstruksi pengetahuan anak yang kurang berpengalaman dalam bermain permainan ini dibutuhkan bantuan dari orang lain seperti guru maupun teman sebaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky mengenai konsep *scaffolding* bahwa bantuan orang lain memegang peranan penting dalam membantu perkembangan anak.

Sedangkan menurut Shopian dalam Carol&Barbara (2008), anak-anak yang berusia lima tahun mengembangkan lebih baik tentang bilangan dan nama bilangan. Hal inipun juga dipengaruhi oleh pengalaman anak dalam mengenal bilangan. Seperti halnya ketika bermain ular tangga, anak yang sering melakukan permainan ini akan lebih baik kemampuannya dalam hal membilang daripada anak yang belum pernah sama sekali bermain permainan ular tangga. Selain faktor kemampuan kognitif dari diri anak, kondisi fisik juga dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan membilang. Anak yang bermain ular tangga dalam kondisi yang sehat akan lebih maksimal daripada anak yang dalam kondisi kurang sehat. Serta kondisi psikis anakpun ikut mempengaruhi kemampuan membilang anak

melalui kegiatan bermain ular tangga. Anak yang merasa senang akan lebih dapat menikmati setiap permainan ini, sehingga didapatkan hasil yang lebih maksimal daripada anak yang kurang tertarik ataupun berada dalam suasana kurang senang.

Selain faktor internal, kemampuan anak dalam hal membilang juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, salah satunya stimulasi. Stimulasi sangat penting untuk menunjang kemampuan anak. Stimulasi yang ingin dipaparkan disini adalah stimulasi yang dilakukan oleh setiap guru dalam setiap proses pembelajaran. Pada saat penelitian, stimulasi ini tidak hanya didapat ketika anak sedang bermain ular tangga, namun dalam kegiatan sehari-harinya stimulasi yang terkait dengan kemampuan membilang pada anak ini sering dilakukan seperti bernyanyi lagu-lagu yang mengenalkan dengan angka, kemudian rutinitas menyebutkan angka setiap berbaris maupun setelah berdoa, adapula guru yang selalu mengingatkan anak tentang tanggal hari ini, serta dilingkungan bermain pun banyak dijumpai Alat Permainan Edukatif yang mengenalkan anak tentang angka dan matematika, selain ular tangga adapula kartu angka, dakon, puzzle angka, pohon angka dll. Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor internal dari diri anak, maupun faktor lingkungan eksternal sangat berpengaruh pada kemampuan membilang pada anak. Dari data yang diperoleh rata-rata persentase kemampuan membilang pada anak kelompok A TK se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten adalah 51,79% dan masuk kategori cukup baik, sehingga dapat ditarik kesimpulan pula bahwa permainan ular tangga ini cocok dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah proses asesment hanya dilakukan oleh guru dan peneliti, sehingga objektivitas data yang diperoleh belum maksimal.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten dalam predikat cukup baik. Persentase kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga pada anak TK kelompok A TK se-Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten adalah 51,79%. Kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga ini dapat dinilai dari 3 aspek yaitu kemampuan membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu dengan persentase sebesar 68,48%, kemampuan membilang titik-titik pada dadu dengan persentase sebesar 49,66%, serta kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu dengan persentase sebesar 37,31%.

Jika dianalisis kemampuan membilang anak melalui kegiatan bermain ular tangga yang dinilai dari aspek kemampuan membilang urutan bilangan 1-10, membilang titik-titik pada dadu serta kemampuan menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu, kemampuan membilang anak mencapai tingkat perkembangan cukup baik. Anak sudah bisa membilang urutan bilangan 1-10, membilang titik-titik pada dadu serta anak sudah bisa menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu dengan cukup baik.

## **B. Saran**

Dari kesimpulan diatas, maka penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

### 1) Bagi guru

Diharapkan dengan adanya penelitian tentang kemampuan membilang melalui kegiatan bermain ular tangga ini, guru dapat memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan dan mempertahankan kelebihan yang berkaitan dengan penerapan kegiatan bermain ular tangga serta guru dapat melakukan upaya peningkatan terhadap kemampuan membilang anak yang masih kurang. Selain itu diharapkan guru lebih memberikan pemahaman kepada anak tentang aturan permainan ular tangga, khususnya saat melangkahkah pion sesuai jumlah angka pada dadu. Guru diharapkan dapat memahamkan anak bahwa dalam permainan ular tangga yang dihitung adalah langkah pion, bukan jumlah kotak pada papan ular tangga.

### 2) Bagi lembaga TK

Diharapkan dengan adanya penelitian tentang kemampuan membilang ini, lembaga pendidikan khususnya TK dapat lebih memaksimalkan dan memfasilitasi media pembelajaran berupa alat permainan edukatif khususnya papan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Husna M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Alwi Hasan. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Andang Ismail. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anita Yus. (2005). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Ariesandi Setyono. (2007). *Mathemagics*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Desmita. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2006). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3 – 6 tahun*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Harun Rasyid, dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- John A.Van De Walle. (2008). *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Jonathan Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kemendiknas. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas.

- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muhammad Idrus. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Mohammad Muhyi Faruq. (2007). *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nining Sriningsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Noeng Muhadjir. (2007). *Metodologi Keilmuan Paradigma Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Penerbit Rake Sarasin.
- Papalia, Diane E, dkk. (2009). *Human Development Perkembangan Manusia Edisi 10*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Rita Eka Izzati, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Resti Rizkianti EP. (2010). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Membilang Anak Usia Dini. *Skripsi Program Studi PGPAUD*. UPI Bandung.
- Santrock, John. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini, menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah*. Jakarta: PT. Indeks.
- Singgih D. Gunarsa. (2006). *Dari Anak Sampai Usia Lanjut*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Siti Partini Suardiman. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk anak usia TK*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Slamet Suyanto. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika AUD*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukardi. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suminaring Prasojo. (2010). *Permainan Angka dan Logika*. Yogyakarta: Penerbit DIVA Press.
- Tim Ayah Bunda. (2010). *Bermain Ular Tangga, Belajar Pahami Aturan*. Diakses dari [www.ayahbunda.co.id](http://www.ayahbunda.co.id) pada tanggal 22 April 2013, Jam 19.30 WIB.
- Wiji Nurastuti. (2007). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT. Ardana Media.
- Wikipedia. (2013). *Ular tangga Ensiklopesi Bebas*. Diakses dari ([http://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_tangga](http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga)) pada tanggal 2 April 2013, Jam 19.00 WIB.
- \_\_\_\_\_. (2013). *History of Snakes and Ladder*. Diakses dari (<http://www.ask.com/>) diakses pada 22 April 2013, Jam 19.00 WIB.
- Yusep Nur Jatmika. (2012). *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Yogyakarta: DIVA Press.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk TK*. Yogyakarta: DIVA Press.

**LAMPIRAN 1**  
**KISI-KISI INSTRUMEN**  
**DAN**  
**RUBRIK**

INSTRUMENT PELAKSANAAN  
KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA

Nama TK :

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Guru mempersiapkan media papan ular tangga dengan baik		
2.	Guru mengenalkan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga (papan ular tangga, dadu, dan pion)		
3.	Guru menjelaskan aturan permainan ular tangga		
	a. Guru membagi anak kedalam kelompok kecil		
	b. Guru menjelaskan bahwa untuk menentukan urutan pemain, anak diminta untuk melemparkan dadu (dadu paling tinggi memperoleh urutan pertama, dilanjutkan urutan selanjutnya)		
	c. Guru menjelaskan bahwa permainan dimulai pada bidak yang terdapat di pojok kiri bawah		
	d. Guru menjelaskan bahwa pion dapat dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul		
	e. Guru menjelaskan apabila pion berada di gambar tangga bawah, maka pion harus bergerak naik sampai ujung tangga bagian atas		
	f. Guru menjelaskan apabila pion berada di gambar ekor, maka pion harus bergerak turun ke kepala ular		
4.	Guru menstimulasi kemampuan membilang awal pada anak dengan meminta anak untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 sebelum kegiatan bermain ular tangga		
5.	Guru mendampingi anak saat kegiatan bermain ular tangga		
6.	Guru membantu anak yang mengalami kesulitan selama kegiatan bermain ular tangga		
7.	Guru melakukan assesment sesuai dengan panduan <i>checklist</i>		

## KISI-KISI INSTRUMEN DAN RUBRIK

Tabel 1. Instrumen Observasi (*checklist*)  
Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu			Membilang titik-titik pada dadu			Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu			Komentar Guru
		B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kegiatan Bermain Ular Tangga  
Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu

No	Kriteria	Deskripsi	Skor	Keterangan
1	Anak dapat membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu secara berurutan	Jika anak dapat membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu secara berurutan	3	Anak dapat membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu secara berurutan
2	Anak belum dapat membilang urutan bilangan 1-10 pada dadu secara berurutan	Jika anak dapat membilang 1-10 namun tidak berurutan	2	Anak dapat membilang 1-10 namun tidak berurutan
3	Anak tidak dapat membilang urutan bilangan 1-10	Jika anak tidak dapat membilang urutan bilangan 1-10	1	Anak tidak dapat membilang urutan bilangan 1-10

Tabel 3. Rubrik Penilaian Kegiatan Bermain Ular Tangga  
Membilang titik-titik pada dadu

No	Kriteria	Deskripsi	Skor	Keterangan
1	Anak dapat membilang jumlah titik-titik pada dadu secara berurutan	Jika anak dapat membilang angka pada dadu secara berurutan	3	Anak dapat membilang angka secara berurutan
2	Anak belum dapat membilang jumlah titik-titik pada dadu secara berurutan	Jika anak membilang angka pada dadu namun belum berurutan	2	Anak dapat membilang angka namun belum berurutan
3	Anak tidak dapat membilang jumlah titik-titik pada dadu	Jika anak tidak dapat membilang angka pada dadu	1	Anak tidak dapat membilang angka pada dadu

Tabel 4. Rubrik Penilaian Kegiatan Bermain Ular Tangga  
Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu

No	Kriteria	Deskripsi	Skor	Keterangan
1	Anak dapat menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu secara berurutan	Jika anak dapat menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu secara berurutan	3	Anak dapat membilang langkah pion sesuai dengan angka dalam dadu
2	Anak belum dapat menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu	Jika anak menghitung langkah pion namun belum sesuai dengan jumlah titik dadu	2	Anak membilang langkah pion namun belum sesuai dengan angka dalam dadu
3	Anak tidak dapat menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu	Jika anak tidak dapat menghitung langkah pion	1	Anak tidak dapat menghitung langkah pion

Berdasarkan rubrik di atas dapat disusun kisi-kisi menjadi butir-butir sesuai dengan kisi-kisi tersebut:

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Indikator	Deskripsi	Instrumen
Membilang urutan bilangan 1 -10 pada dadu	Anak dapat membilang urutan bilangan 1-10 secara berurutan	Lembar Rubrik
Membilang titik-titik pada dadu	Anak dapat membilang titik-titik pada dadu secara berurutan	Lembar Rubrik
Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu	Anak dapat menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu	Lembar Rubrik

**LAMPIRAN 2**  
**LEMBAR PENSKORAN**  
**(CHECKLIST)**

INSTRUMENT PELAKSANAAN  
KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA

Nama TK : TK Aisyiyah Mrisen

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Guru mempersiapkan media papan ular tangga dengan baik	√	
2.	Guru mengenalkan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga (papan ular tangga, dadu, dan pion)	√	
3.	Guru menjelaskan aturan permainan ular tangga		
	a. Guru membagi anak kedalam kelompok kecil	√	
	b. Guru menjelaskan bahwa untuk menentukan urutan pemain, anak diminta untuk melemparkan dadu (dadu paling tinggi memperoleh urutan pertama, dilanjutkan urutan selanjutnya)	√	
	c. Guru menjelaskan bahwa permainan dimulai pada bidak yang terdapat di pojok kiri bawah	√	
	d. Guru menjelaskan bahwa pion dapat dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul	√	
	e. Guru menjelaskan apabila pion berada di gambar tangga bawah, maka pion harus bergerak naik sampai ujung tangga bagian atas	√	
	f. Guru menjelaskan apabila pion berada di gambar ekor, maka pion harus bergerak turun ke kepala ular	√	
4.	Guru menstimulasi kemampuan membilang awal pada anak dengan meminta anak untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 sebelum kegiatan bermain ular tangga	√	
5.	Guru mendampingi anak saat kegiatan bermain ular tangga	√	
6.	Guru membantu anak yang mengalami kesulitan selama kegiatan bermain ular tangga	√	
7.	Guru melakukan assesment sesuai dengan panduan <i>checklist</i>	√	

INSTRUMENT PELAKSANAAN  
KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA

Nama TK : TK Pertiwi Mrisen III

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Guru mempersiapkan media papan ular tangga dengan baik	√	
2.	Guru mengenalkan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga (papan ular tangga, dadu, dan pion)	√	
3.	Guru menjelaskan aturan permainan ular tangga		
	g. Guru membagi anak kedalam kelompok kecil	√	
	h. Guru menjelaskan bahwa untuk menentukan urutan pemain, anak diminta untuk melemparkan dadu (dadu paling tinggi memperoleh urutan pertama, dilanjutkan urutan selanjutnya)	√	
	i. Guru menjelaskan bahwa permainan dimulai pada bidak yang terdapat di pojok kiri bawah	√	
	j. Guru menjelaskan bahwa pion dapat dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul	√	
	k. Guru menjelaskan apabila pion berada di gambar tangga bawah, maka pion harus bergerak naik sampai ujung tangga bagian atas	√	
	l. Guru menjelaskan apabila pion berada di gambar ekor, maka pion harus bergerak turun ke kepala ular	√	
4.	Guru menstimulasi kemampuan membilang awal pada anak dengan meminta anak untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 sebelum kegiatan bermain ular tangga	√	
5.	Guru mendampingi anak saat kegiatan bermain ular tangga	√	
6.	Guru membantu anak yang mengalami kesulitan selama kegiatan bermain ular tangga	√	
7.	Guru melakukan assesment sesuai dengan panduan <i>checklist</i>	√	

INSTRUMENT PELAKSANAAN  
KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA

Nama TK : TK Pertiwi Trasan I

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Guru mempersiapkan media papan ular tangga dengan baik	√	
2.	Guru mengenalkan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga (papan ular tangga, dadu, dan pion)	√	
3.	Guru menjelaskan aturan permainan ular tangga		
	m. Guru membagi anak kedalam kelompok kecil	√	
	n. Guru menjelaskan bahwa untuk menentukan urutan pemain, anak diminta untuk melemparkan dadu (dadu paling tinggi memperoleh urutan pertama, dilanjutkan urutan selanjutnya)	√	
	o. Guru menjelaskan bahwa permainan dimulai pada bidak yang terdapat di pojok kiri bawah	√	
	p. Guru menjelaskan bahwa pion dapat dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul	√	
	q. Guru menjelaskan apabila pion berada di gambar tangga bawah, maka pion harus bergerak naik sampai ujung tangga bagian atas	√	
	r. Guru menjelaskan apabila pion berada di gambar ekor, maka pion harus bergerak turun ke kepala ular	√	
4.	Guru menstimulasi kemampuan membilang awal pada anak dengan meminta anak untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 sebelum kegiatan bermain ular tangga	√	
5.	Guru mendampingi anak saat kegiatan bermain ular tangga	√	
6.	Guru membantu anak yang mengalami kesulitan selama kegiatan bermain ular tangga	√	
7.	Guru melakukan assesment sesuai dengan panduan <i>checklist</i>	√	

INSTRUMENT PELAKSANAAN  
KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA

Nama TK : TK Pertiwi Trasan III

No	Indikator	Ya	Tidak
1.	Guru mempersiapkan media papan ular tangga dengan baik	√	
2.	Guru mengenalkan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan bermain ular tangga (papan ular tangga, dadu, dan pion)	√	
3.	Guru menjelaskan aturan permainan ular tangga		
	s. Guru membagi anak kedalam kelompok kecil	√	
	t. Guru menjelaskan bahwa untuk menentukan urutan pemain, anak diminta untuk melemparkan dadu (dadu paling tinggi memperoleh urutan pertama, dilanjutkan urutan selanjutnya)	√	
	u. Guru menjelaskan bahwa permainan dimulai pada bidak yang terdapat di pojok kiri bawah	√	
	v. Guru menjelaskan bahwa pion dapat dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul	√	
	w. Guru menjelaskan apabila pion berada di gambar tangga bawah, maka pion harus bergerak naik sampai ujung tangga bagian atas	√	
	x. Guru menjelaskan apabila pion berada di gambar ekor, maka pion harus bergerak turun ke kepala ular	√	
4.	Guru menstimulasi kemampuan membilang awal pada anak dengan meminta anak untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 sebelum kegiatan bermain ular tangga	√	
5.	Guru mendampingi anak saat kegiatan bermain ular tangga	√	
6.	Guru membantu anak yang mengalami kesulitan selama kegiatan bermain ular tangga	√	
7.	Guru melakukan assesment sesuai dengan panduan <i>checklist</i>	√	

**INSTRUMEN OBSERVASI**  
**Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Nama TK : TK Aisyiyah Mrisen

Tanggal Observasi : 23 Mei 2013

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu			Membilang titik-titik pada dadu			Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu			Komentar Guru
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Epi	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
2.	Aji	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
3.	Meilanis	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
4.	Andrian	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
5.	Pandu	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
6.	Venika	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
7.	Aristi	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
8.	Adam	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
9.	Ananda	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
10.	Rodhiman	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
11.	Jefri	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
12.	Fania	√	-	-	√	-	-	√	-	-	

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

**INSTRUMEN OBSERVASI**  
**Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Nama TK : TK Aisyiyah Mrisen

Tanggal Observasi : 25 Mei 2013

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu			Membilang titik-titik pada dadu			Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu			Komentar Guru
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Epi	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
2.	Aji	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
3.	Meilanis	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
4.	Andrian	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
5.	Pandu	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
6.	Venika	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
7.	Aristi	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
8.	Adam	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
9.	Ananda	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
10.	Rodhiman	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
11.	Jefri	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
12.	Fania	√	-	-	√	-	-	√	-	-	

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

**INSTRUMEN OBSERVASI**  
**Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Nama TK : TK Pertiwi Mrisen III

Tanggal Observasi : 29 Mei 2013

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu			Membilang titik-titik pada dadu			Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu			Komentar Guru
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Faradilla	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
2.	Aila	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
3.	Afina	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
4.	Devan	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
5.	Slamet	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
6.	Anisa	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
7.	Raihan	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
8.	Rafiq	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
9.	Linda	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
10.	Radit	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
11.	Burhan	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
12.	Sinta	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
13.	Salma	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
14.	Diva	-	√	-	-	√	-	-	-	√	
15.	Putra	√	-	-	√	-	-	√	-	-	

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

**INSTRUMEN OBSERVASI**  
**Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Nama TK : TK Pertiwi Mrisen III

Tanggal Observasi : 31 Mei 2013

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu			Membilang titik-titik pada dadu			Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu			Komentar Guru
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Faradilla	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
2.	Aila	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
3.	Afina	-	√	-	-	√	-	-	-	√	
4.	Devan	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
5.	Slamet	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
6.	Anisa	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
7.	Raihan	-	√	-	-	√	-	-	-	√	
8.	Rafiq	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
9.	Linda	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
10.	Radit	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
11.	Burhan	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
12.	Sinta	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
13.	Salma	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
14.	Diva	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
15.	Putra	√	-	-	√	-	-	√	-	-	

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

**INSTRUMEN OBSERVASI**  
**Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Nama TK : TK Pertiwi Trasan III

Tanggal Observasi : 6 Juni 2013

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu			Membilang titik-titik pada dadu			Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu			Komentar Guru
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Kharisma	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
2.	Yolanda	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
3.	Riko	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
4.	Nabila	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
5.	Ibnu	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
6.	Bagas	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
7.	Aisyah	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
8.	Ratna	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
9.	Edi	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
10.	Fahri	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
11.	Anisa	√	-	-	-	√	-	-	√	-	

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

**INSTRUMEN OBSERVASI**  
**Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Nama TK : TK Pertiwi Trasan III

Tanggal Observasi : 8 Juni 2013

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu			Membilang titik-titik pada dadu			Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu			Komentar Guru
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Kharisma	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
2.	Yolanda	√	-	-	-	√	-	-	-	√	
3.	Riko	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
4.	Nabila	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
5.	Ibnu	-	√	-	-	√	-	-	-	√	
6.	Bagas	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
7.	Aisyah	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
8.	Ratna	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
9.	Edi	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
10.	Fahri	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
11.	Anisa	√	-	-	-	√	-	-	√	-	

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

**INSTRUMEN OBSERVASI**  
**Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Nama TK : TK Pertiwi Trasan I

Tanggal Observasi : 17 Juni 2013

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu			Membilang titik-titik pada dadu			Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu			Komentar Guru
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Alfian	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
2.	Faisal	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
3.	Akbar	-	√	-	-	√	-	-	-	√	
4.	Joko	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
5.	Syaiful	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
6.	Adi	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
7.	Kelik	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
8.	Aliya	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
9.	Riska	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
10.	Nafa	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
11.	Arfan	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
12.	Mia	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
13.	Aurel	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
14.	Kharisma	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
15.	Farel	√	-	-	√	-	-	√	-	-	

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

**INSTRUMEN OBSERVASI**  
**Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga**

Nama TK : TK Pertiwi Trasan I

Tanggal Observasi : 19 Juni 2013

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu			Membilang titik-titik pada dadu			Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu			Komentar Guru
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1.	Alfian	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
2.	Faisal	-	√	-	-	-	√	-	-	√	
3.	Akbar	-	√	-	-	√	-	-	-	√	
4.	Joko	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
5.	Syaiful	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
6.	Adi	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
7.	Kelik	-	-	√	-	-	√	-	-	√	
8.	Aliya	√	-	-	√	-	-	-	√	-	
9.	Riska	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
10.	Nafa	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
11.	Arfan	-	√	-	-	√	-	-	-	√	
12.	Mia	-	√	-	-	√	-	-	√	-	
13.	Aurel	√	-	-	-	√	-	-	√	-	
14.	Kharisma	√	-	-	√	-	-	√	-	-	
15.	Farel	√	-	-	√	-	-	√	-	-	

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

**LAMPIRAN 3**  
**RENCANA KEGIATAN HARIAN**

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A

Minggu/Hari ke- : IV / 4

Tema/Sub Tema : Tanah Air/ Kota tempat tinggalku

Hari/Tanggal : Kamis, 23 Mei 2013

Semester : II

Waktu : 07.30 – 10.00

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak Didik		Analisis Hasil Evaluasi		Tindak Lanjut	
				Alat	Hasil	Jumlah anak		Perbaikan	Pengayaan
Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (NAM.8)	Anak dapat berdo'a sebelum belajar	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT Berbaris, masuk kelas, Berdoa sebelum belajar menyapa anak/ absen, bernyanyi Apersepsi	Buku absen	Observasi					
Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (B.15)	Anak dapat menyanyi lagu "mari berhitung"	Bernyanyi lagu "Mari Berhitung" dilanjutkan dengan membilang urutan bilangan dengan 3 bahasa		Unjuk kerja					

		yaitu bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Arab								
Membilang urutan bilangan 1-10 (K.15)	Anak dapat membilang melalui kegiatan bermain ular tangga	<p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <p><b><u>Area Pengenalan</u></b></p> <p><b><u>Hitungan</u></b></p> <p>Bermain ular tangga</p>	Papan Ular Tangga, Dadu, Pion	Observasi						
Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran (F.28)	Anak dapat meniru garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran	<p><b><u>Area Baca Tulis</u></b></p> <p>Pemberian tugas meniru garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran pada gambar.</p>	Lembar Kerja, Pensil, Penghapus	Penugasan						

		<b>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</b> Bermain, cuci tangan, berdoa, minum.	Alat Permainan di luar	Observasi						
Memahami cerita yang dibacakan (B.3)	Anak dapat memahami cerita yang dibacakan	<b>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT</b> Mendengar cerita tentang kisah “sarang lebah”	Buku cerita	Observasi						
		Evaluasi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan hari esok, pesan, doa, salam pulang								

Jumlah Anak :

S :

I :

A :

Jumlah hadir :

Mengetahui  
Kepala Taman Kanak-Kanak



Juwiring, 23 Mei 2013

Guru Taman Kanak-Kanak

SUWARTI

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A

Minggu ke : 4

Tema/Sub Tema : Tanah Air/ Kota tempat tinggalku

Hari/Tanggal : Sabtu, 25 Mei 2013

Semester : II

Waktu : 07.30 – 10.00

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak Didik		Analisis Hasil Evaluasi		Tindak Lanjut	
				Alat	Hasil	Jumlah anak		Perbaikan	Pengayaan
Menjawab pertanyaan sederhana (B.6)	Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</p> <p>Baris, masuk kelas, berdoa menyapa anak/ absen, bernyanyi apersepsi</p> <p>Tanya jawab tentang alamat rumah, alamat sekolah, perbedaan antara kota dan desa, serta kendaraan di darat dan di laut</p>	Buku absen	Observasi					
				Percakapan					

Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (K.12)	Anak mampu membilang melalui kegiatan bermain ular tangga	<p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <p><b><u>Area Pengenalan Hitungan</u></b></p> <p>Bermain ular tangga</p>	Papan ular tangga, dadu, pion	Observasi						
Meniru lambang bilangan 1-10 (B.37)	Anak dapat meniru lambang bilangan 1-10	Pemberian tugas meniru lambang bilangan 1-10	Lembar kerja, pensil	Penugasan						
Mengerjakan “maze” (3-4 jalan) (K.12)	Anak dapat mengerjakan maze	<p><b><u>Area Pengembangan baca tulis</u></b></p> <p>Pemberian tugas mengerjakan maze ke rumah</p>	Lembar kerja, pensil	Penugasan						
		<p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <p>Bermain, cuci tangan.</p>								

Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (B.15)	Anak dapat bernyanyi lagu anak-anak	IV. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT Menyanyikan beberapa lagu anak-anak		Unjuk kerja						
		Evaluasi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan hari esok, pesan, doa, salam pulang								

Jumlah Anak :

S :

I :

A :

Jumlah hadir :

Mengetahui

Kepala Taman Kanak-Kanak



Juwiring, 25 Mei 2013

Guru Taman Kanak-Kanak

SUWARTI

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A

Minggu/Hari ke- : V / 3

Tema/Sub Tema : Tanah Airku

Hari/Tanggal : Rabu, 29 Mei 2013

Semester : II

Waktu : 07.30 – 10.00

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak Didik		Analisis Hasil Evaluasi		Tindak Lanjut	
				Alat	Hasil	Jumlah anak		Perbaikan	Pengayaan
Mengutarakan pendapat kepada orang lain (B.25)	Anak dapat mengutarakan pendapat kepada orang lain	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</p> <p>Masuk kelas, berdoa, menyapa anak/absen, Apersepsi</p> <p>Bercakap-cakap mengenai tempat-tempat rekreasi yang ada di daerah sekitar</p>	<p>Buku absen</p> <p>Gambar</p>	<p>Observasi</p> <p>Percakapan</p>					

Meniru lambang bilangan 1-10 (B.37)	Anak dapat meniru lambang bilangan 1-10	<p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <p><b><u>Area Pengembangan Baca Tulis</u></b></p> <p>Pemberian tugas meniru lambang bilangan 1-10</p>	Lembar kerja, pensil	Penugasan					
Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (K.12)	Anak mampu membilang melalui kegiatan bermain ular tangga	<p><b><u>Area Pengenalan Hitungan</u></b></p> <p>Bermain ular tangga</p>	Papan ular tangga, dadu, pion	Observasi					
Mengucapkan syair dengan ekspresi (B.18)	Anak dapat mengucapkan syair dengan ekspresi	<p><b><u>Area Seni</u></b></p> <p>Praktek langsung Bersyair</p>		Unjuk kerja					

		<p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <p>Bermain, cuci tangan, berdoa, minum.</p>	<p>Alat Permainan di luar</p>	<p>Observasi</p>						
<p>Bermain dengan berbagai alat perkusi sederhana (F.49)</p>	<p>Anak dapat bermain dengan berbagai alat perkusi sederhana</p>	<p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT</p> <p>Bermain alat perkusi sederhana</p>	<p>Botol yang diisi kerikil dan pasir, kaleng, sendok.</p>	<p>Unjuk kerja</p>						
		<p>Evaluasi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan hari esok, pesan, doa, salam pulang</p>								

Jumlah Anak :

S :

I :

A :

Jumlah hadir :

Mengetahui

Kepala Taman Kanak-Kanak



Sri Handayaningsih

NIP. 19570921 198312 200 2

Juwiring, 29 Mei 2013

Guru Taman Kanak-Kanak

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Sri Handayaningsih".

Sri Handayaningsih

NIP. 19570921 198312 200 2

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A

Minggu/Hari ke- : V / 5

Tema/Sub Tema : Tanah Airku

Hari/Tanggal : Jum'at, 31 Mei 2013

Semester : II

Waktu : 07.30 – 10.00

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak Didik		Analisis Hasil Evaluasi		Tindak Lanjut	
				Alat	Hasil	Jumlah anak		Perbaikan	Pengayaan
Menghormati guru, orangtua, dan orang yang lebih tua (NAM.15)	Anak dapat mengetahui bagaimana cara menghormati guru, orangtua,	I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT  Masuk kelas, berdoa, menyapa anak/ absen, Apersepsi  Bercakap-cakap tentang bagaimana cara menghormati guru, orangtua, dan orang yang	Buku absen          Gambar	Observasi					
				Percakapan					

	dan orang yang lebih tua	lebih tua							
Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep-konsep bilangan benda-benda) sampai 10 (K.29)	Anak dapat membilang dengan menunjuk benda	<p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <p><b><u>Area Pengembangan Baca Tulis</u></b></p> <p>Pemberian tugas menghubungkan gambar dengan lambang bilangan sesuai dengan jumlahnya</p>	Lembar kerja, pensil	Penugasan					
Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (K.12)	Anak mampu membilang melalui kegiatan bermain ular tangga	<p><b><u>Area Pengenalan Hitungan</u></b></p> <p>Bermain ular tangga</p>	Papan ular tangga, dadu, pion	Observasi					
		III. ISTIRAHAT ± 30							

		MENIT Bermain, cuci tangan, berdoa, minum.	Alat Permainan di luar	Observasi					
Mengerjakan “maze” (mencari jejak) yang lebih kompleks (3-4 jalan) (K.12)	Anak dapat mengerjakan “maze” (mencari jejak) yang lebih kompleks	IV. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT Pemberian tugas Mengerjakan maze	Lembar kerja, pensil, penghapus	Unjuk kerja					
Mengucapkan syair lagu sambil diiringi senandung lagunya (B.34)	Anak dapat mengucapkan syair lagu sambil diiringi senandung lagunya	Mengucapkan syair lagu dan bernyanyi beberapa lagu		Unjuk kerja					

		Evaluasi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan hari esok, pesan, doa, salam pulang							
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Jumlah Anak :

S :

I :

A :

Jumlah hadir :

Juwiring, 31 Mei 2013

Mengetahui

Kepala Taman Kanak-Kanak



Sri Handayaningsih

NIP. 19570921 198312 200 2

Guru Taman Kanak-Kanak

Sri Handayaningsih

NIP. 19570921 198312 200 2

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A

Minggu/Hari ke : II/ 4

Tema/Sub Tema : Alam Semesta, Matahari

Hari/Tanggal : Kamis, 6 Juni 2013

Semester : II

Waktu : 07.30 – 10.00

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak Didik		Analisis Hasil Evaluasi		Tindak Lanjut	
				Alat	Hasil	Jumlah anak		Perbaikan	Pengayaan
<p>Berjalan maju pada garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan dengan</p>	<p>Anak dapat berjalan di atas papan titian</p>	<p>V. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</p> <p>Berbaris, masuk kelas, berdoa, menyapa anak/absen bernyanyi</p> <p>Apersepsi</p> <p>Praktek Langsung</p> <p>Berjalan di atas papan titian</p>	<p>Buku absen</p> <p>Papan titian</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p>					

berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (F.1)										
Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda (K.28)	Anak dapat meniru pola lingkaran	<p>I. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <p><b><u>Area Seni</u></b></p> <p>Pemberian tugas menjiplak pola lingkaran, manambahkan gambar dan mewarnai</p>	Pola kertas HVS, pensil, crayon	Unjuk kerja						
Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (K.12)	Anak mampu membilang melalui kegiatan bermain ular tangga	<p><b><u>Area Pengenalan Hitungan</u></b></p> <p>Bermain ular tangga</p>	Papan ular tangga, dadu, pion	Observasi						

		<p>II. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <p>Bermain, cuci tangan, berdo'a, minum.</p>	<p>Alat permainan di luar</p>	<p>Observasi</p>						
<p>Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (B.15)</p>	<p>Anak dapat menyanyi beberapa lagu</p>	<p>III. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT</p> <p>Praktek langsung Bernyanyi</p>		<p>Unjuk kerja</p>						
		<p>Evaluasi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan hari esok, pesan, doa, salam pulang</p>								

Jumlah Anak :

S :

I :

A :

Jumlah hadir :



Mengetahui

Kepala Taman Kanak-Kanak

Sri Mujiyati

NIP. 19620313 198903 2 002

Juwiring, 6 Juni 2013

Guru Taman Kanak-Kanak

Atikah

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A

Minggu/Hari ke : II/ 6

Tema/Sub Tema : Alam Semesta, Matahari

Hari/Tanggal : Sabtu, 8 Juni 2013

Semester : II

Waktu : 07.30 – 10.00

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak Didik		Analisis Hasil Evaluasi		Tindak Lanjut	
				Alat	Hasil	Jumlah anak		Perbaikan	Pengayaan
		VI. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT Berbaris, masuk kelas, berdoa, menyapa anak/absen Bernyanyi Apersepsi	Buku absen	Observasi					
Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (K.12)	Anak mampu membilang melalui kegiatan	IV. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <b><u>Area Pengenalan Hitungan</u></b> Bermain ular tangga	Papan ular tangga, dadu, pion	Observasi					

	bermain ular tangga									
Melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai (S.3)	Anak dapat melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai	<b><u>Area Seni</u></b> Meronce sedotan dan potongan kertas	Tali, sedotan, potongan kertas	Hasil karya						
		V. ISTIRAHAT ± 15 MENIT Bermain, cuci tangan, berdo'a, minum.	Alat permainan di luar	Observasi						
Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (B.15)	Anak dapat menyanyi beberapa lagu	VI. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT Praktek langsung Bernyanyi		Unjuk kerja						
		Evaluasi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan hari esok, pesan, doa, salam pulang								

Jumlah Anak :

S :

I :

A :

Jumlah hadir :


Mengetahui  
Kepala Taman Kanak-Kanak



Sri Mujiyati  
NIP. 19620313 198903 2 002

Juwiring, 8 Juni 2013

Guru Taman Kanak-Kanak



Atikah

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A

Minggu/Hari ke- : V / 1

Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi (Pengayaan)

Hari/Tanggal : Senin, 17 Juni 2013

Semester : II

Waktu : 07.30 – 10.00

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak Didik		Analisis Hasil Evaluasi		Tindak Lanjut	
				Alat	Hasil	Jumlah anak		Perbaikan	Pengayaan
Melempar dengan berbagai media, misal : bola, kertas, balon, ke tempat yang telah ditentukan (F.17)	Anak melempar bola ke tempat yang telah ditentukan	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</p> <p>Berbaris, masuk kelas, berdoa, menyapa anak/absen, Apersepsi</p> <p>Praktek Langsung Melempar dan memasukkan bola ke dalam keranjang</p>	<p>Buku absen</p> <p>Bola, keranjang</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p>					

Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (K.12)	Anak mampu membilang melalui kegiatan bermain ular tangga	<p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <p><b><u>Sudut Pembangunan</u></b></p> <p>Bermain ular tangga</p>	Papan ular tangga, dadu, pion	Observasi						
Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri sederhana (3-4 gambar) (B.32)	Anak dapat mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri sederhana	<p><b><u>Sudut Keluarga</u></b></p> <p>Pemberian tugas mengurutkan dan menempelkan gambar seri sederhana</p>	Lembar kerja, lem	Unjuk kerja						
		<p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <p>Bermain, cuci tangan</p>		Observasi						

Menyebutkan berbagai bunyi/ suara tertentu (B.34)	Anak dapat menyebutkan dan menebak suara temannya	<p>IV. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT</p> <p>Permainan menebak suara teman sekelas</p>								
		<p>Evaluasi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan hari esok, pesan, doa, salam pulang</p>								

Jumlah Anak :

S :

I :

A :

Jumlah hadir :

Juwiring, 17 Juni 2013

Mengetahui

Kepala Taman Kanak-Kanak



Sri Kinasih

Guru Taman Kanak-Kanak

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Wasiyem".

Wasiyem

**RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : A

Minggu/Hari ke- : V / 3

Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi (Pengayaan)

Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juni 2013

Semester : II

Waktu : 07.30 – 10.00

Indikator	Tujuan	Kegiatan Pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak Didik		Analisis Hasil Evaluasi		Tindak Lanjut	
				Alat	Hasil	Jumlah anak		Perbaikan	Pengayaan
Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (B.15)	Anak dapat menyanyi beberapa lagu	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</p> <p>Berbaris, masuk kelas, berdoa, menyapa anak/absen, Apersepsi</p> <p>Anak dapat menyanyi beberapa lagu</p>	Buku absen	Observasi					

<p>Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B.12)</p>	<p>Anak dapat menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya</p>	<p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <b><u>Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan</u></b> Menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai</p>	<p>Gambar</p>	<p>Unjuk kerja</p>						
<p>Menyebutkan lambang bilangan 1-10 (K.12)</p>	<p>Anak mampu membilang melalui kegiatan bermain ular tangga</p>	<p><b><u>Sudut Keluarga</u></b> Bermain ular tangga</p>	<p>Papan ular tangga, dadu, pion</p>	<p>Observasi</p>						

		III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT Bermain, cuci tangan		Observasi						
Menjawab pertanyaan sederhana (B.6)	Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana	IV. KEGIATAN AKHIR ±30 MENIT Tanya jawab tentang alat-alat komunikasi		Percakapan						
		Evaluasi kegiatan hari ini dan informasi kegiatan hari esok, pesan, doa, salam pulang								

Jumlah Anak : 17

S :

I :

A :

Jumlah hadir :

Juwiring, 19 Juni 2013

Mengetahui

Kepala Taman Kanak-Kanak



Sri Kinasih

Guru Taman Kanak-Kanak

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'JHwat'.

Wasiyem

**LAMPIRAN 4**  
**FOTO PENELITIAN**



Gambar 1. TK Aisyiyah Mrisen Anak Membilang Angka pada Dadu



Gambar 2. TK Aisyiyah Mrisen Anak Menghitung Langkah Pion



Gambar 3. TK Pertiwi Mrisen III Anak Membilang Angka pada Dadu



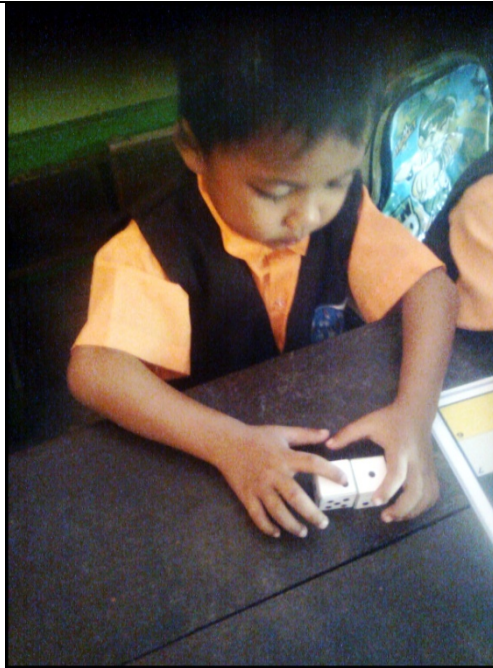
Gambar 4. TK Pertiwi Mrisen III Anak Menghitung Langkah Pion



Gambar 5. TK Pertiwi Trasan III Anak Membilang Angka pada Dadu



Gambar 6. TK Pertiwi Trasan III Anak Menghitung Langkah Pion



Gambar 7. TK Pertiwi Trasan I  
Anak Membilang Angka pada Dadu



Gambar 8. TK Pertiwi Trasan I  
Anak Menghitung Langkah Pion



Gambar 9.  
Guru Mengajari Anak Cara Bermain  
Ular Tangga



Gambar 10.  
Guru Mendampingi Anak saat Bermain

**LAMPIRAN 5**  
**REKAPITULASI PENSKORAN**  
**DAN**  
**PERHITUNGAN PERSENTASE**

**REKAPITULASI SKOR HASIL PENELITIAN  
KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA**

Nama TK : TK Aisyiyah Mrisen

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu						Membilang titik-titik pada dadu						Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu					
		Penelitian I			Penelitian II			Penelitian I			Penelitian II			Penelitian I			Penelitian II		
		B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	TB	BB
1.	Epi	-	2	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
2.	Aji	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
3.	Meilanis	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	2	-
4.	Andrian	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
5.	Pandu	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
6.	Venika	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
7.	Aristi	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
8.	Adam	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1
9.	Ananda	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
10.	Rodhiman	-	2	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
11.	Jefri	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
12.	Fania	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
		21	6	2	27	4	1	15	10	2	15	12	1	15	10	2	15	12	1

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

Skor maksimal 2 kali penelitian : B = 72, BB = 48, TB = 24

Perhitungan jumlah persentase

No	Indikator Penilaian	Total Skor Penelitian I & II			Persentase $\frac{Skor}{Skor\ maksimal} \times 100 \%$		
		B	BB	TB	B	BB	TB
1	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu	48	10	3	66,67 %	20,83 %	12,50 %
2	Membilang titik-titik pada dadu	30	22	3	41,67 %	45,83 %	12,50 %
3	Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu	30	22	3	41,67 %	45,83 %	12,50 %

**REKAPITULASI SKOR HASIL PENELITIAN  
KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA**

Nama TK : TK Pertiwi Mrisen III

No	Nama Anak	Membilangurutan bilangan 1 – 10 pada dadu						Membilang titik-titik pada dadu						Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu					
		Penelitian I			Penelitian II			Penelitian I			Penelitian II			Penelitian I			Penelitian II		
		B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB
1.	Faradilla	-	2	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
2.	Aila	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
3.	Afina	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	-	1
4.	Devan	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
5.	Slamet	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1
6.	Anisa	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
7.	Raihan	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	-	1
8.	Rafiq	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
9.	Linda	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
10.	Radit	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
11.	Burhan	-	2	-	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	2	-	-	-	1
12.	Sinta	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-
13.	Salma	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-

14.	Diva	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	-	1	-	2	-
15.	Putra	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
		27	8	2	30	6	2	27	12	2	21	12	2	18	12	3	18	10	4

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

Skor maksimal 2 kali penelitian = 90, BB = 60, TB = 30

Perhitungan jumlah persentase

No	Indikator Penilaian	Total Skor Penelitian I & II			Persentase $\frac{\text{Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$		
		B	BB	TB	B	BB	TB
1	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu	57	14	4	63,33 %	23,34 %	13,33 %
2	Membilang titik-titik pada dadu	48	24	4	46,67 %	40,00 %	13,33 %
3	Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu	36	22	7	40,00 %	36,67 %	23,33 %

**REKAPITULASI SKOR HASIL PENELITIAN  
KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA**

Nama TK : TK Pertiwi Trasan I

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu						Membilang titik-titik pada dadu						Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu					
		Penelitian I			Penelitian II			Penelitian I			Penelitian II			Penelitian I			Penelitian II		
		B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB
1.	Alfian	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
2.	Faisal	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1
3.	Akbar	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	1	-	-	1	
4.	Joko	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	-	2	-	3	-	-
5.	Syaiful	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
6.	Adi	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-
7.	Kelik	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1
8.	Aliya	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-
9.	Riska	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
10.	Nafa	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
11.	Arfan	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	-	1
12.	Mia	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
13.	Aurel	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-

14.	Kharisma	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	-	2	-	3	-	-
15.	Farel	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
		30	4	3	30	8	1	21	10	3	21	12	2	9	16	4	15	12	4

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

Skor maksimal 2 kali penelitian: B = 90, BB = 60, TB = 2

Perhitungan jumlah persentase

No	Indikator Penilaian	Total Skor Penelitian I & II			Persentase $\frac{\text{Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$		
		B	BB	TB	B	BB	TB
1	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu	60	12	4	66,67 %	20,00 %	13,33 %
2	Membilang titik-titik pada dadu	42	22	5	46,67 %	36,67 %	16,66 %
3	Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu	24	28	8	26,67 %	46,66 %	26,67 %

**REKAPITULASI SKOR HASIL PENELITIAN  
KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA**

Nama TK : TK Pertiwi Trasan III

No	Nama Anak	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu						Membilang titik-titik pada dadu						Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu					
		Penelitian I			Penelitian II			Penelitian I			Penelitian II			Penelitian I			Penelitian II		
		B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB	B	BB	TB
1.	Kharisma	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-
2.	Yolanda	-	2	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	-	1
3.	Riko	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
4.	Nabila	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
5.	Ibnu	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	-	1
6.	Bagas	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	-	2	-	3	-	-
7.	Aisyah	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
8.	Ratna	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
9.	Edi	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-
10.	Fahri	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-	3	-	-
11.	Anisa	3	-	-	3	-	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-	-	2	-
		24	4	1	27	4	-	21	6	1	21	8	-	12	12	1	15	8	2

Keterangan: B = Bisa, BB = Belum Bisa, TB = Tidak Bisa

Keterangan Skor: B = 3, BB = 2, TB = 1

Skor maksimal 2 kali penelitian: B = 66, BB = 44, TB = 22

Perhitungan jumlah persentase

No	Indikator Penilaian	Total Skor Penelitian I & II			Persentase $\frac{Skor}{Skor\ maksimal} \times 100\ %$		
		B	BB	TB	B	BB	TB
1	Membilang urutan bilangan 1 – 10 pada dadu	51	8	1	77,27 %	18,18 %	4,55 %
2	Membilang titik-titik pada dadu	42	14	1	63,63 %	31,82 %	4,55 %
3	Menghitung langkah pion sesuai jumlah titik pada dadu	27	20	3	40,91 %	45,45 %	13,64 %

**LAMPIRAN 6**  
**SURAT IZIN PENELITIAN**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3057/UN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

13 Mei 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY  
Jl. Jenderal Sudirman 5  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Rita Dwi Astuti  
NIM : 09111241033  
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD  
Alamat : Kragan, Mrisen, Juwiring, Klaten

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : TK Se-Gugus V di Kecamatan Juwiring  
Subyek : TK A (Anak Kelompok A)  
Obyek : Kemampuan Membilang.  
Waktu : Mei-Juli 2013  
Judul : Deskripsi Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga pada Kelompok A TK Se- Gugus V di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1.Rektor ( sebagai laporan)  
2.Wakil Dekan I FIP  
3.Ketua Jurusan PPSD FIP  
4.Kabag TU  
5.Kasubbag Pendidikan FIP  
6.Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
(BADAN KESBANGLINMAS)  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 14 Mei 2013

Nomor : 074 / 1017 / Kesbang / 2013  
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas  
Provinsi Jawa Tengah  
Di  
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY  
Nomor : 3057 / UN34.11 / PL / 2013  
Tanggal : 13 Mei 2013  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : " **DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA PADA KELOMPOK A TK SE-GUGUS V DI KECAMATAN JUWIRING KABUPATEN KLATEN**", kepada :

Nama : RITA DWI ASTUTI  
NIM : 09111241033  
Prodi/Jurusan : PGPAUD / PPSD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY  
Lokasi Penelitian : TK Se-Gugus V Kecamatan Juwiring, Klaten, Jawa Tengah  
Waktu Penelitian : Mei s/d Juli 2013

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY;

Rekomendasi Ijin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY;



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
**BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT**

Jl. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122  
EMAIL : KESBANG@JATENGPROV.GO.ID  
SEMARANG - 50136

**SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET**

**Nomor : 070 / 1275 / 2013**

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. Nomor 64 Tahun 2011. Tanggal 20 Desember 2011.  
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY. Nomor 074 / 1017 / Kesbang / 2013. Tanggal 14 Mei 2013.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Klaten.
- IV. Yang dilaksanakan oleh
1. Nama : RITA DWI ASTUTI.
  2. Kebangsaan : Indonesia.
  3. Alamat : Karangmalang, Yogyakarta.
  4. Pekerjaan : Mahasiswa.
  5. Penanggung Jawab : Dr. Harun Rasyid.
  6. Judul Penelitian : Deskripsi Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Kelompok A TK Se-Gugus V Di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten.
  7. Lokasi : Kabupaten Klaten.

**V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
  4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.
- VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :  
Mei s.d Agustus 2013.
- VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 16 Mei 2013

an. GUBERNUR JAWA TENGAH  
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS  
PROVINSI JAWA TENGAH



Drs. ACHMAD ROFAI, MSi  
Pembina Utama Muda  
NIP. 195912021982031005



**PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**  
**(BAPPEDA)**

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730  
KLATEN 57424

Nomor : 072/546/V/09  
Lampiran :  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Klaten, 17 Mei 2013  
Kepada Yth.  
1. Ka. TK Aisyiyah Mrisen  
2. Ka. TK. Pertiwi Mrisen III  
3. Ka. TK. Pertiwi Trasan I  
4. Ka. TK Pertiwi Trasan III  
Di-

KLATEN

Menunjuk Surat dari Ka. Badan Kesbangpollinmas Prop. Jateng No. 072/1275/2013 Tanggal 16 Mei 2013 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Wilayah/Instansi Saudara akan dilaksanakan Penelitian

Nama : Rita Dwi Astuti  
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta  
Pekerjaan : Mahasiswa UNY  
Penanggungjawab : Dr. Harun Rasyid  
Judul/topik : Deskripsi Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Kelompok A TK Se Gugus V Di Kecamatan Juwiring Kabupaten Klaten  
Jangka Waktu : 3 Bulan ( 17 Mei s/d 17 Agustus 2013)  
Catatan : Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa **Hard Copy** Dan **Soft Copy** Ke Bidang PEPP/ Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Besar harapan kami, agar berkenan memberikan bantuan seperlunya.

An. BUPATI KLATEN  
Kepala BAPPEDA Kabupaten Klaten  
Ud Sekretaris



Hari Budiono, SH  
Pembina Tingkat I  
NIP. 19611008 198812 1 001

Tembusan disampaikan Kepada Yth :  
1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten  
2. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY  
3. Yang Bersangkutan  
4. Arsip

## SURAT KETERANGAN

Nomor: / TK Aisyiyah Mrisen/ VIII/ 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK Aisyiyah Mrisen

Nama : Suwarti  
Unit Kerja : TK Aisyiyah Mrisen  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

Nama : Rita Dwi Astuti  
NIM : 09111241033  
Program Studi : S1 PG PAUD  
Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Telah melaksanakan penelitian di TK Aisyiyah Mrisen pada tanggal 23 dan 25 Mei 2013 dengan judul penelitian: "DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK A TK SE-GUGUS V DI KECAMATAN JUWIRING KABUPATEN KLATEN".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Juwiring, 23 Agustus 2013

Kepala Sekolah TK Aisyiyah Mrisen



Suwarti

## SURAT KETERANGAN

Nomor: / TK Pertiwi Mrisen III/ VIII/ 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK Pertiwi Mrisen III

Nama : Sri Handayaningsih  
NIP : 19570921 198312 2 002  
Unit Kerja : TK Pertiwi Mrisen III  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

Nama : Rita Dwi Astuti  
NIM : 09111241033  
Program Studi : S1 PG PAUD  
Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Telah melaksanakan penelitian di TK Pertiwi Mrisen III pada tanggal 29 dan 31 Mei 2013 dengan judul penelitian: "DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK A TK SE-GUGUS V DI KECAMATAN JUWIRING KABUPATEN KLATEN".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Juwiring, 23 Agustus 2013  
Kepala Sekolah TK Pertiwi Mrisen III  
  
Sri Handayaningsih  
NIP. 19570921 198312 2 002

## SURAT KETERANGAN

Nomor: / TK Pertiwi Trasan I/ VIII/ 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah TK Pertiwi Trasan I

Nama : Sri Kinasih  
Unit Kerja : TK Pertiwi Trasan I  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

Nama : Rita Dwi Astuti  
NIM : 09111241033  
Program Studi : S1 PG PAUD  
Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Telah melaksanakan penelitian di TK Pertiwi Trasan I pada tanggal 17 dan 19 Juni 2013 dengan judul penelitian: "DESKRIPSI KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK A TK SE-GUGUS V DI KECAMATAN JUWIRING KABUPATEN KLATEN".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Juwiring, 23 Agustus 2013

Kepala Sekolah TK Pertiwi Trasan I

Sri Kinasih