

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI TAMAN KANAK-KANAK AL-QUR'AN JAUHARULWATHON

Ayu Fitria Nengsih^{1*}, Sukarno², Samsu³

¹UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

*Email: ayufitrianengsih6413@gmail.com

²UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: sukarno@gmail.com

³UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: samsu@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to improve early childhood numeracy skills through the use of the snakes and ladders game at Al-Qur'an Jauharul Wathon Kindergarten, Setiris Village, Muaro Sebo District, Muaro Jambi Regency. The problem identified in the learning process was that children showed low interest and limited understanding of counting activities because the teaching methods used were monotonous and less interactive. This research employed Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles. The subjects of this study were 15 children aged 5–6 years in Group B. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings revealed that the snakes and ladders game effectively improved children's counting abilities. In the pre-cycle stage, only 13% of children achieved the expected level of numeracy development. After the implementation of the actions in Cycle I and Cycle II, children's numeracy skills increased significantly, with most children reaching the category of developing as expected and developing very well. Therefore, the snakes and ladders game can be considered an enjoyable, interactive, and effective learning medium for improving early childhood numeracy skills.

Keywords: Numeracy Skills, Early Childhood Education, Snakes and Ladders Game, Interactive Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui penggunaan permainan ular tangga di TK Al-Qur'an Jauharul Wathon Desa Setiris, Kecamatan Muaro Sebo, Kabupaten Muaro Jambi. Permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran adalah rendahnya minat dan terbatasnya pemahaman anak terhadap kegiatan berhitung karena metode pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 15 anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak. Pada tahap pra-siklus, hanya 13% anak yang mencapai tingkat perkembangan berhitung sesuai harapan. Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II, kemampuan berhitung anak meningkat secara signifikan, dengan sebagian besar anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Oleh karena itu, permainan ular tangga dapat dianggap sebagai media

pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Kata Kunci: Kemampuan Berhitung, Pendidikan Anak Usia Dini, Permainan Ular Tangga, Pembelajaran Interaktif.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa usia dini, anak berada pada tahap perkembangan emas (*golden age*) yang menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik, serta nilai agama dan moral. Oleh karena itu, pendidikan pada masa ini harus diberikan secara tepat melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi sejak dini adalah kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berhitung permulaan. Kemampuan berhitung menjadi dasar penting dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai bekal anak dalam mempelajari matematika pada jenjang pendidikan berikutnya. (Ridwan, M.Psi. & Indra Bangsawan, 2021)

Kemampuan berhitung pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan mengenal angka, tetapi juga memahami konsep bilangan, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, serta melakukan operasi hitung sederhana. Menurut (Susanto, 2011). kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan anak dalam mengenal konsep angka dan bilangan melalui aktivitas yang konkret dan menyenangkan. Kemampuan ini perlu dikembangkan sejak dini karena dapat membantu anak berpikir logis, sistematis, dan mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran berhitung di lembaga PAUD masih sering dilakukan dengan metode yang monoton, seperti menghafal angka atau mengerjakan lembar kerja secara berulang (Suyanto, 2006). Pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan anak cepat bosan, kurang fokus, dan sulit memahami konsep berhitung dengan baik. Anak usia dini pada dasarnya belajar melalui bermain, sehingga kegiatan pembelajaran seharusnya dirancang dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan interaktif agar anak lebih aktif dalam mengikuti proses belajar. (Aritonang, 2019)

Salah satu media permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan edukatif yang dapat membantu anak mengenal angka, menghitung langkah, serta melatih konsentrasi dan kemampuan berpikir. Selain itu, permainan ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih antusias dalam belajar berhitung. Menurut (Pradana, 2016) pembelajaran melalui bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif dan memperoleh pengalaman secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Al-Qur'an Jauharul Wathon Desa Setiris Kecamatan Muaro Sebo Kabupaten Muaro Jambi, ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah. Sebagian besar anak belum mampu mengenal lambang bilangan dengan baik, kesulitan menghitung jumlah benda, dan kurang tertarik mengikuti kegiatan berhitung. Dari 15 anak, hanya 2 anak yang mampu mencapai kategori berkembang sesuai harapan, sedangkan anak

lainnya masih berada pada kategori mulai berkembang dan belum berkembang. Kondisi tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih kurang variatif dan minim penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Permainan ular tangga dipilih sebagai media pembelajaran karena dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan tidak membosankan. Dengan menggunakan permainan ular tangga, anak diharapkan dapat belajar berhitung sambil bermain sehingga kemampuan berhitung anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Al-Qur’an Jauharul Wathon Desa Setiris Kecamatan Muaro Sebo Kabupaten Muaro Jambi.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di TK Al-Qur’an Jauharul Wathon Desa Setiris Kecamatan Muaro Sebo Kabupaten Muaro Jambi. Penelitian tindakan kelas dipilih karena penelitian ini dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar anak. Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan (Lderman, A, 2020).

Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak dengan rentang usia 5–6 tahun. Penelitian dilaksanakan di TK Al-Qur’an Jauharul Wathon Desa Setiris Kecamatan Muaro Sebo Kabupaten Muaro Jambi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Objek penelitian ini adalah kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung anak selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal kemampuan berhitung anak dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan, lembar penilaian, dan data pendukung lainnya selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi kemampuan berhitung anak. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator perkembangan anak yang meliputi kemampuan mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan angka, mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda, serta melakukan penjumlahan sederhana melalui permainan ular tangga. Kriteria penilaian yang digunakan terdiri dari Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

(Fadlan et al., 2021) Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase peningkatan kemampuan berhitung anak pada setiap

siklus, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran selama penelitian berlangsung. Data hasil observasi dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

- NP = Nilai Peroleh
- R = Skor mentah yang diperoleh
- SM = Skor maksimal
- 100 = Bilangan tetap

kriteria penilaian hasil observasi guru dan siswa

Penilaian	Kriteria
0-25	Belum Berkembang
25-50	Mulai Berkembang
50-75	Berkembang Sesuai Harapan
75-100	Berkembang Sangat Baik

3. HASIL PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Al-Qur'an Jauharul Wathon Desa Setiris Kecamatan Muaro Sebo Kabupaten Muaro Jambi dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun.

Berdasarkan hasil observasi awal (pra siklus), kemampuan berhitung anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak belum mampu mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan angka dengan benar, dan mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai. Pembelajaran yang dilakukan sebelumnya masih menggunakan metode konvensional seperti menghafal angka dan penjelasan secara lisan, sehingga anak terlihat kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Tabel Hasil Kemampuan Berhitung Anak Pra Siklus

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	3	20%
Mulai Berkembang (MB)	10	67%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hanya 13% anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pada pelaksanaan siklus I, peneliti mulai menerapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran berhitung. Anak-anak terlihat lebih tertarik mengikuti kegiatan karena proses pembelajaran dilakukan sambil bermain. Anak mulai belajar menghitung jumlah langkah berdasarkan angka pada dadu dan mengenal urutan bilangan melalui permainan.

Tabel Hasil Kemampuan Berhitung Anak Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	1	7%
Mulai Berkembang (MB)	6	40%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	40%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	13%

Hasil pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak. Anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik meningkat menjadi 53%. Namun, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II, peneliti memperbaiki kegiatan pembelajaran dengan memberikan arahan yang lebih jelas dan meningkatkan keterlibatan anak selama permainan berlangsung. Anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mampu menyebutkan angka dengan benar ketika bermain ular tangga.

Tabel Hasil Kemampuan Berhitung Anak Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Mulai Berkembang (MB)	2	13%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	47%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	40%

Berdasarkan hasil pada siklus II, kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan yang signifikan. Sebanyak 87% anak telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga menunjukkan bahwa media permainan dapat membantu anak belajar secara aktif dan menyenangkan. Permainan ular tangga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengenal angka, menghitung langkah, serta melatih konsentrasi dan interaksi sosial dengan teman sebaya. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Pradana (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui bermain dapat meningkatkan minat belajar anak karena anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori Susanto (2011) yang menyatakan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini akan berkembang lebih optimal apabila diberikan melalui kegiatan konkret dan sesuai dengan

karakteristik anak. Penggunaan permainan ular tangga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif sehingga anak lebih mudah memahami konsep berhitung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Anak-anak menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan metode sebelumnya yang hanya menggunakan penjelasan secara lisan. Permainan ular tangga membantu anak mengenal angka secara langsung melalui aktivitas bermain sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Peningkatan kemampuan berhitung anak terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan urutan angka, menghitung jumlah langkah sesuai angka pada dadu, dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, permainan ular tangga juga melatih anak untuk bersabar menunggu giliran, bekerja sama, dan mengikuti aturan permainan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui permainan edukatif lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Anak usia dini cenderung lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan melibatkan aktivitas langsung. Oleh karena itu, penggunaan media permainan ular tangga dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di lembaga PAUD.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di TK Al-Qur'an Jauharul Wathon Desa Setiris Kecamatan Muaro Sebo Kabupaten Muaro Jambi, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, menyebutkan urutan angka, menghitung jumlah langkah, dan mencocokkan bilangan dengan jumlah benda secara tepat.

Pada tahap pra siklus, kemampuan berhitung anak masih rendah dengan persentase keberhasilan hanya mencapai 13%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, kemampuan berhitung anak mengalami peningkatan menjadi 53%. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan hingga mencapai 87%, dimana sebagian besar anak telah berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga anak lebih mudah memahami konsep berhitung.

Dengan demikian, permainan ular tangga terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini serta dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, L. A. (2019). *JARIMATIKA*. 2(6).
- Badriah, N., Dwi, F., & Santana, T. (2021). Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika. *Jurnal Ceria*, 4(2), 213.
- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). Penanaman Konsep Berhitung Anak melalui Permainan Pencocokkan Kepingan Buah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 338–350. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>
- Dewi, N. W. U. R., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Fadlan, A., Ridwan, R., Nopriansyah, U., & Nurfaizah, N. (2021). Penerapan Metode TPR (Total Physical Response) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 137–151. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8619>
- Hariani, I. T., & Fitri, N. D. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Metode Fingermathic pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(2), 101–108. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v6i2.6151>
- Lderman, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit. *Jurnal Cikal Cendikia*, 1(1), 33–42.
- Maryam, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 87–102.
- Mustofa, E., & Nabil. (2022). Diskursus Pendidikan Anak Usia Dini. *Alhanin: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 78–89.
- Nabil. (2020). Dinamika Guru Dalam Menghadapi Media Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 51–62.
- Oktriyani. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka di Taman Kanak-Kanak Qatrianda Kecamatan Kota Tengah Padang*. 83–96.
- Perdina, S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 440. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.222>
- Pradana. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 18–25.
- Ridwan, P., & Bangsawan, M. P. I. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Suyanto. (2006). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas.